Cadavre ambulant {1}{B}

Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant {1}{B}

Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant {1}{B}

Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadavre ambulant {1}{B}

Créature : zombie **C**

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}

Créature : zombie et chat **C**

Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}

Créature : zombie et géant **R**

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.
À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chat noir {1}{B}

Créature : zombie et chat **C**

Quand le Chat noir meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}

Créature : zombie et géant **R**

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.
À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}

Créature : zombie et géant R

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.
À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur des tombes {3}{B}

Créature : zombie U

Quand le Contaminateur des tombes arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de zombie révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
{1}{B} : Régénérez le Contaminateur des tombes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}

Créature : zombie et géant R

Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zombie dans votre cimetière.
À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur des tombes {3}{B}

Créature : zombie U

Quand le Contaminateur des tombes arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de zombie révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
{1}{B} : Régénérez le Contaminateur des tombes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur des tombes {3}{B}

Créature : zombie U

Quand le Contaminateur des tombes arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de zombie révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
{1}{B} : Régénérez le Contaminateur des tombes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur des tombes {3}{B}

Créature : zombie U

Quand le Contaminateur des tombes arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de zombie révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.
{1}{B} : Régénérez le Contaminateur des tombes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisa, meneuse de goule {3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier M

{B}, {T}, sacrifiez une autre créature : Créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la force de la créature sacrifiée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule délétère {3}{B}{B}

Créature : zombie U

À chaque fois que la Goule délétère ou un autre zombie arrive sur le champ de bataille, toutes les créatures non-zombie gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisa, meneuse de goule {3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier M

{B}, {T}, sacrifiez une autre créature : Créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la force de la créature sacrifiée.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule délétère {3}{B}{B}

Créature : zombie U

À chaque fois que la Goule délétère ou un autre zombie arrive sur le champ de bataille, toutes les créatures non-zombie gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante {B}

Créature : zombie **C**

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante {B}

Créature : zombie **C**

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante {B}

Créature : zombie **C**

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie pourrissante {B}

Créature : zombie **C**

Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}

Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}

Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}

Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}

Créature : zombie R

Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.
Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés {5}{B}{B}{B}

Rituel M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés {5}{B}{B}{B}

Rituel M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire

Terrain C

La Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Fondrière mortuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos {2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaire **R**

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.
{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos {2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaire **R**

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.
{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la tombe {4}{B}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature non-zombie.
Au début de l'étape de fin, s'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez l'Appel à la tombe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson au graf {B}

Enchantement U

Les zombies que vous contrôlez ont la menace. (Ils ne peuvent pas être bloqués excepté par deux créatures ou plus.)
{3}{B}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la tombe {4}{B}

Enchantement R

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature non-zombie.
Au début de l'étape de fin, s'il n'y a pas de créature sur le champ de bataille, sacrifiez l'Appel à la tombe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisson au graf {B}

Enchantement U

Les zombies que vous contrôlez ont la menace. (Ils ne peuvent pas être bloqués excepté par deux créatures ou plus.)
{3}{B}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast