

Baron de la mort

{1}{B}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel. (Le nombre de blessures qu'ils infligent à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

2/2

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

Chef de guerre mort-vivant

{2}{B}{B}

Créature : zombie

U

Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1.

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

Éructeur de peste {2}{B}



Créature : zombie et bête **R**

Menace

Quand l'Éructeur de peste arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



Créature : zombie **U**

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éructeur de peste {2}{B}



Créature : zombie et bête **R**

Menace

Quand l'Éructeur de peste arrive sur le champ de bataille, mettez deux marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}



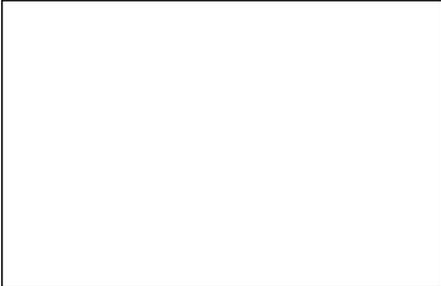
Créature : zombie **U**

Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule du diregraf {B}

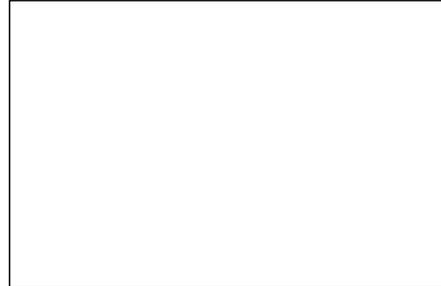


Créature : zombie U
Cette créature arrive engagée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}

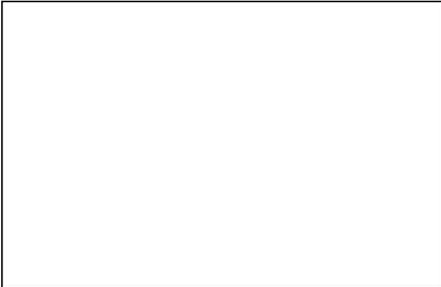


Créature : zombie C
Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leveur de goule {1}{B}{B}

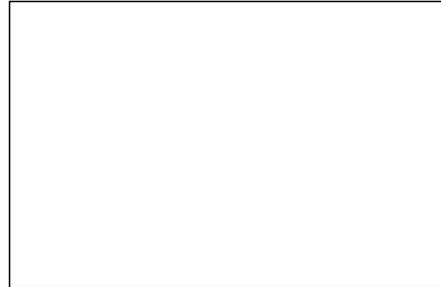


Créature : zombie C
Quand le Leveur de goule arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de zombie au hasard depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux {1}{B}



Créature : zombie et chacal C
Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux {1}{B}



Créature : zombie et chacal **C**

Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

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

Pollueur gemmepaume {5}{B}



Créature : zombie C

Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume {5}{B}



Créature : zombie C

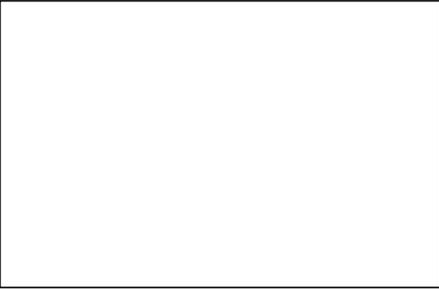
Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume {5}{B}



Créature : zombie C

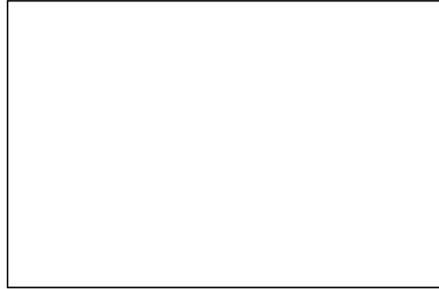
Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pollueur gemmepaume {5}{B}



Créature : zombie C

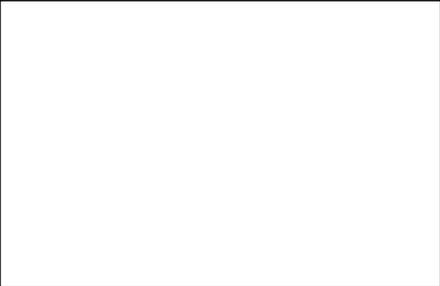
Recyclage {B}{B}

Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de points de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bataille.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur des tombes {B}



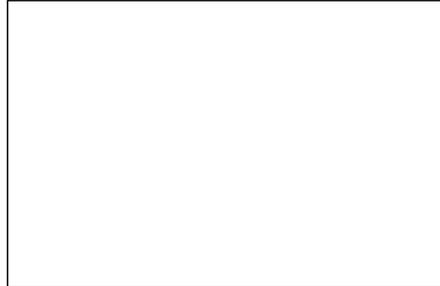
Créature : zombie R

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

Seigneuresse des maudits {2}{B}



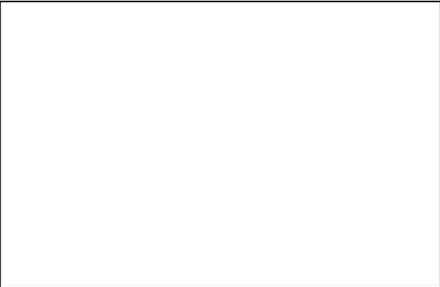
Créature : zombie U

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits {2}{B}



Créature : zombie U

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour {1}{B}{B}



Rituel R

Impossible
{1}{B}
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour
{3}{B}
Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible // Retour

{1}{B}{B}

Rituel

R

Impossible

{1}{B}{B}

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

Retour

{3}{B}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour titubant

{B}

Rituel

C

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noir Zombie. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour titubant

{B}

Rituel

C

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noir Zombie. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur

{5}



Artefact

R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet de pouvoir {5}



Artefact R

Au moment où le gantelet de pouvoir arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
 Les créatures de la couleur choisie gagnent +1/+1.
 À chaque fois qu'un terrain de base est engagé pour du mana de la couleur choisie, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, dernier espoir {1}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 jusqu'à votre prochain tour.

{-2} : Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort

{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana

M

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Meulez deux cartes.

{-3} : Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière. Cette créature est un zombie noir en plus de ses autres couleurs et de ses autres types.

{-7} : Détruisez toutes les créatures non-Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle

{4}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle

{4}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle

{4}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-zombie ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Renvoyez jusqu'à une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Interminables colonnes de morts

{2}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zombies que vous contrôlez, arrondi à l'unité inférieure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast