

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière mortuaire



Terrain

BFZ

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} à votre réserve.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné



Terrain

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}



Créature : zombie

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}



Créature : zombie

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur

{3}{B}




Créature : zombie

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti nécromancien {1}{B}




Créature : zombie et sorcier

{B}, {T}, sacrifiez l'Apprenti Nécromancien : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Cette créature acquiert la célérité. Au début de la prochaine étape de fin, sacrifiez-la.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafisteleur d'os {1}{B}



Créature : zombie et clerc ON


{1}{B} : Régénérez le zombie ciblé.

Mue {2}{B} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafisteleur d'os {1}{B}



Créature : zombie et clerc ON


{1}{B} : Régénérez le zombie ciblé.

Mue {2}{B} (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse du diregraf {2}{B}



Créature : zombie et géant


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, mettez sur le champ de bataille, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foule du galgengraf {4}{B}{B}



Créature : zombie


La Foule du galgengraf arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort, retirez un marqueur +1/+1 de la Foule du galgengraf. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneurresse des maudits {2}{B}



Créature : zombie

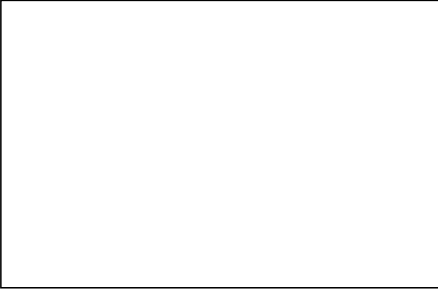
Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libérateur des cryptes {B}



Créature : zombie

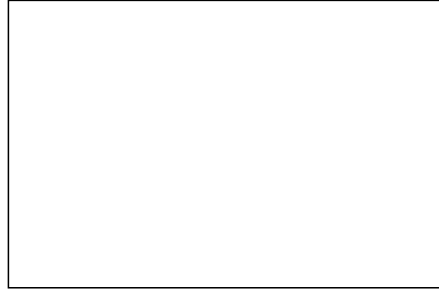
{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneurresse des maudits {2}{B}



Créature : zombie

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

Éructeur de peste

{2}{B}

Créature : zombie et bête

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

Servant rétif

{W}{B}

Créature : zombie

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond effroyable

{B}

Créature : zombie et chacal

Le Vagabond effroyable arrive sur le champ de bataille engagé.

{2}{B} : Renvoyez le Vagabond effroyable sur le champ de bataille depuis votre cimetière. N'activez cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel et seulement si vous avez une carte ou moins en main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant rétif

{W}{B}

Créature : zombie

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'emprisonnement

{1}{W}



Créature : zombie

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez engager un artefact ciblé ou un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'emprisonnement

{1}{W}



Créature : zombie

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez engager un artefact ciblé ou un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'emprisonnement

{1}{W}



Créature : zombie

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez engager un artefact ciblé ou un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'emprisonnement

{1}{W}



Créature : zombie

À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez engager un artefact ciblé ou un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djeru, face à la vérité

{3}{W}{W}

Créature légendaire : humain et guerrier

Vigilance

Quand Djeru, face à la vérité arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de planeswalker, la révéler, la mettre dans votre main et mélanger ensuite votre bibliothèque.

Si une source devait infliger des blessures à un planeswalker que vous contrôlez, prévenez 1 de ces blessures.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liche vindicative

{3}{B}

Créature : zombie et sorcier

Quand la Liche vindicative meurt, choisissez l'un ou plus.

Chaque mode doit cibler un joueur différent.

- L'adversaire ciblé sacrifie une créature.
- L'adversaire ciblé se défausse de deux cartes.
- L'adversaire ciblé perd 5 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie détissée

{1}{W}{B}

Créature : zombie

{1}{W} : Le zombie attaquant ciblé acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

{1}{B} : Le zombie attaquant ciblé acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chant du meneur de goule

{B}

Rituel

ISD

Choisissez l'un — Renvoyez une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main ; ou renvoyez deux cartes de zombie ciblées de votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche sépulcrale

{3}{W}{B}

Rituel

BFZ

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, n'importe quel nombre de cartes de créature Allié ciblées avec un coût converti de mana total inférieur ou égal à 8.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.

<i>Révolte</i> — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

Détruisez la créature ciblée si son coût converti de mana est inférieur ou égal à 2.

<i>Révolte</i> — Détruisez cette créature si son coût converti de mana est inférieur à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au nom d'Oketra

{1}{W}

Éphémère

Les zombies que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au nom d'Oketra

{1}{W}

Éphémère

Les zombies que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au nom d'Oketra

{1}{W}

Éphémère

Les zombies que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au nom d'Oketra

{1}{W}

Éphémère

Les zombies que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour. Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Impossible Retour

{1}{B}{B}{3}{B}

Rituel

Impossible
{1}{B}{B}

Détruisez la créature ciblée ou le planeswalker ciblé.

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

Maîtrise de Liliana

{3}{B}{B}

Enchantement

Les zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Quand la Maîtrise de Liliana arrive sur le champ de bataille,
créez deux jetons de créature 2/2 noirs Zombies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques peu conventionnelles

{2}{W}

Rituel

La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Tactiques peu conventionnelles depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques peu conventionnelles

{2}{W}

Rituel

La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Tactiques peu conventionnelles depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques peu conventionnelles

{2}{W}

Rituel

La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Tactiques peu conventionnelles depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tactiques peu conventionnelles

{2}{W}

Rituel

La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois qu'un zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, renvoyez les Tactiques peu conventionnelles depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession profane

{1}{W}{B}

Enchantement légendaire

{3}{W}{B} : Exilez la créature ciblée. Puis, s'il y a au moins trois cartes exilées par la Procession profane, transformez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de perturbation

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

Enchanter : joueur

À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos

{2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaire

THS

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 cette capacité que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, dernier espoir

{1}{B}{B}

Planeswalker : Liliana

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

{-2} : Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, 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, mettez sur le champ de bataille 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 : Liliana

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

{-3} : Renvoyez une carte de créature cibléesur 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.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, majesté de la mort

{3}{B}{B}

Planeswalker : Liliana

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Mettez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.

{-3} : Renvoyez une carte de créature cibléesur 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.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast