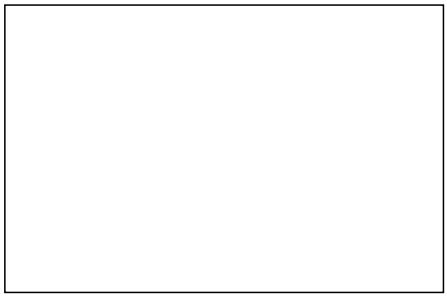
Anathème de Gavonie {3}{B}



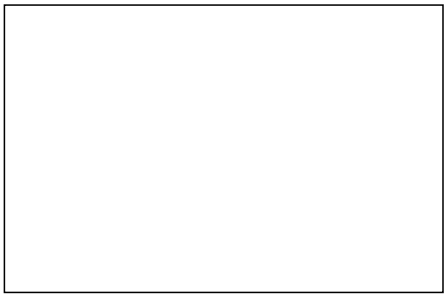
Créature : zombie **C**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Anathème de Gavonie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éructeur de peste {2}{B}



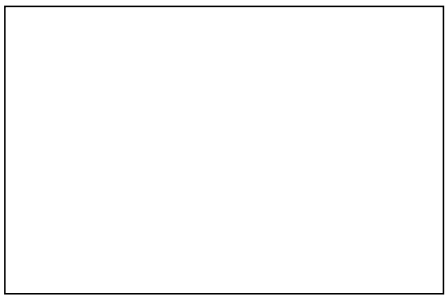
Créature : zombie et bête **R**

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

Anathème de Gavonie {3}{B}



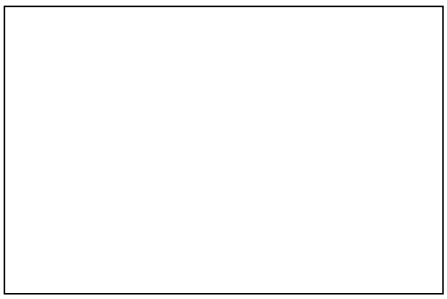
Créature : zombie **C**

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Anathème de Gavonie.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infécond vorace {2}{B}



Créature : zombie **C**

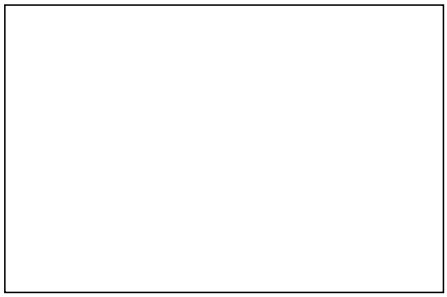
{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Infécond vorace. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infécond vorace {2}{B}



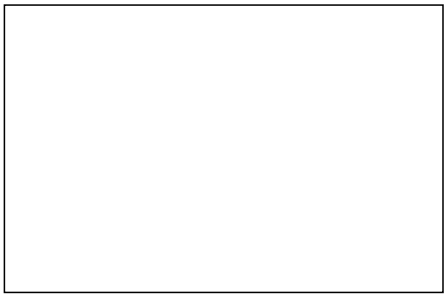
Créature : zombie **C**

{1}{B}, sacrifiez une autre créature : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Infécond vorace. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux {1}{B}



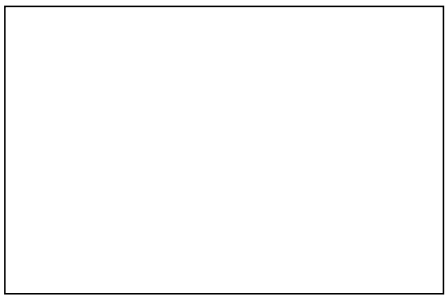
Créature : zombie et chacal **C**

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}



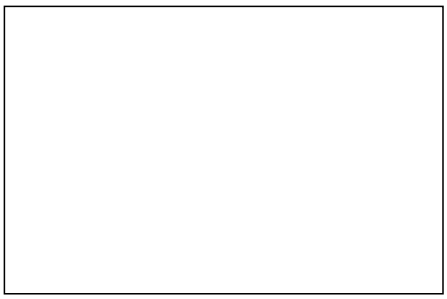
Créature : zombie et chacal **C**

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux {1}{B}



Créature : zombie et chacal **C**

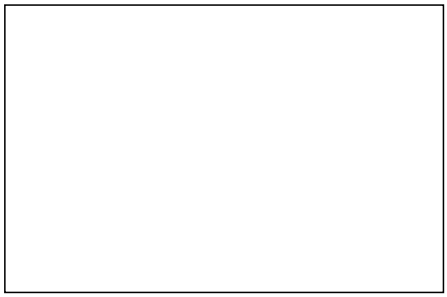
Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux {1}{B}



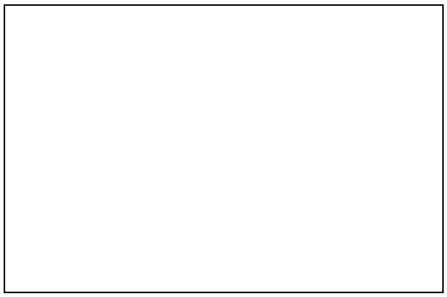
Créature : zombie et chacal **C**

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}



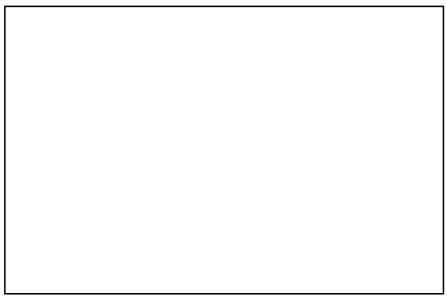
Créature : zombie **C**

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}



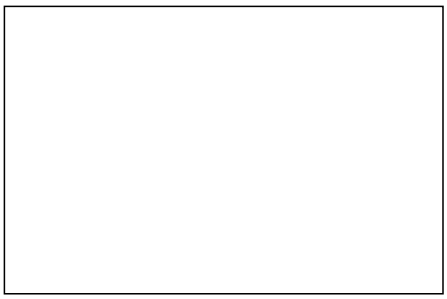
Créature : zombie **C**

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**

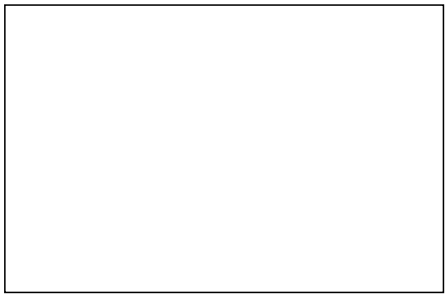
Quand la Momie pourrissante meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits {2}{B}



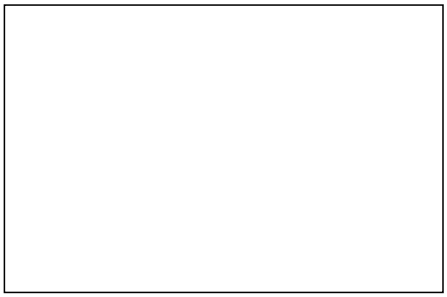
Créature : zombie U

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}



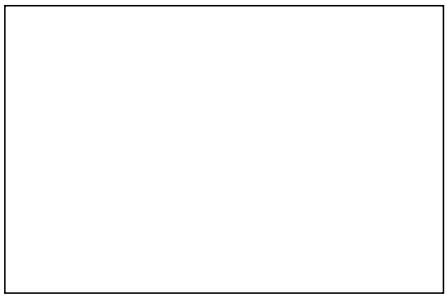
Créature : zombie U

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

Seigneuresse des maudits {2}{B}



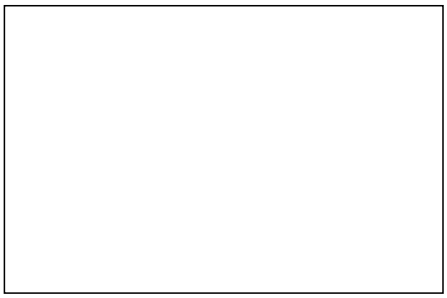
Créature : zombie U

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

Momie d'emprisonnement {1}{W}



Créature : zombie C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie d'emprisonnement {1}{W}

Créature : zombie **C**

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 **C**

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 **C**

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 détissée {1}{W}{B}

Créature : zombie **U**

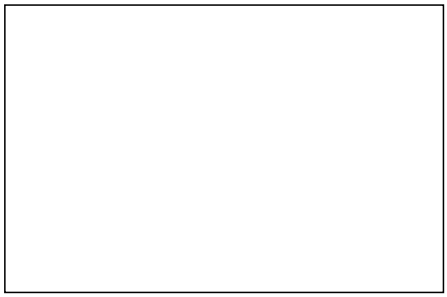
{1}{W} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.
{1}{B} : Un zombie attaquant ciblé acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie détissée {1}{W}{B}



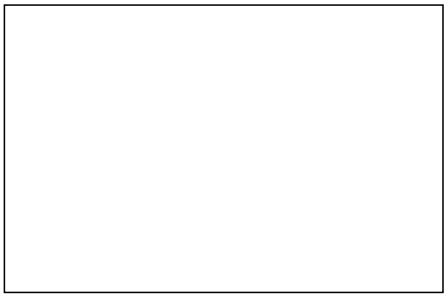
Créature : zombie U

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant rétif {W}{B}



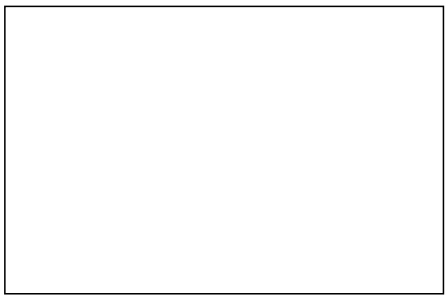
Créature : zombie U

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

Servant rétif {W}{B}



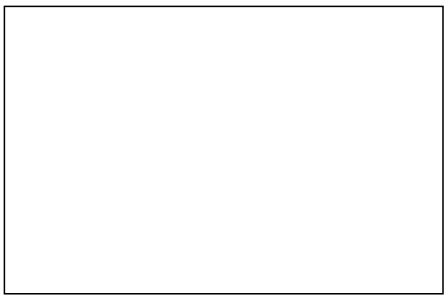
Créature : zombie U

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

Servant rétif {W}{B}



Créature : zombie U

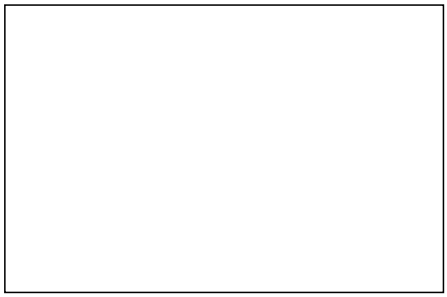
À chaque fois qu'un autre zombie arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du sable {4}{B}{B}

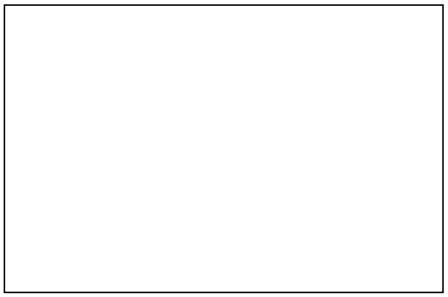


Rituel U

Créez trois jetons de créature 2/2 noire Zombie.
Recyclage {3}{B} ({3}{B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez l'Éveil du sable, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement au cimetière {1}{B}

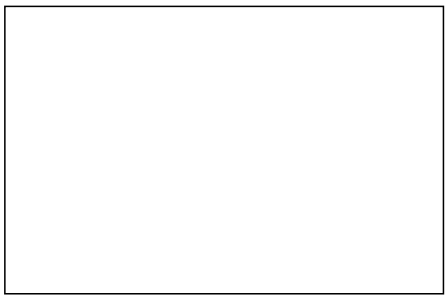


Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Si c'est une carte de zombie, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur salut {X}{X}{B}

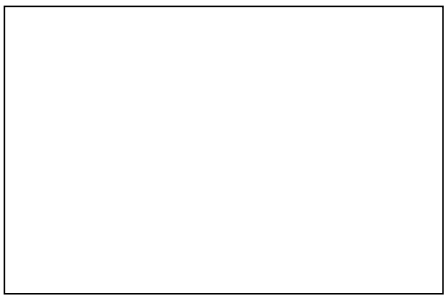


Rituel R

Un joueur ciblé crée X jetons de créature 2/2 noire Zombie, puis jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque zombie que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour titubant {B}



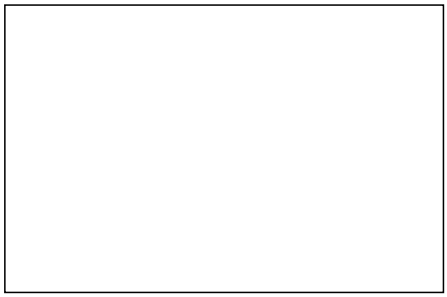
Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour titubant {B}

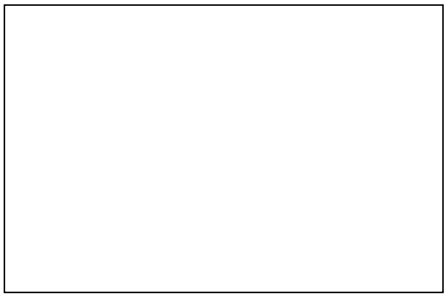


Rituel **C**

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

Tactiques peu conventionnelles {2}{W}

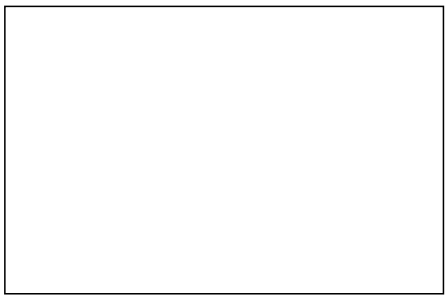


Rituel **U**

Une 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

Sous le plancher {3}{B}{B}

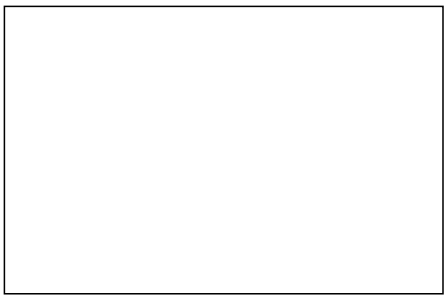


Rituel **R**

Folie {X}{B}{B} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous le faites, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)
Créez, engagés, trois jetons de créature 2/2 noire Zombie et vous gagnez 3 points de vie. Si le coût de folie de ce sort a été payé, à la place créez X de ces jetons et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



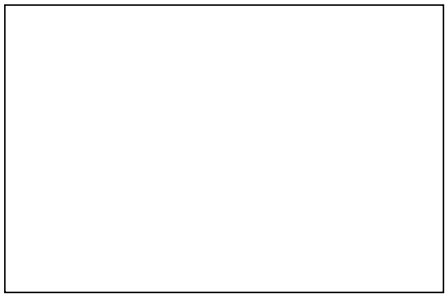
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

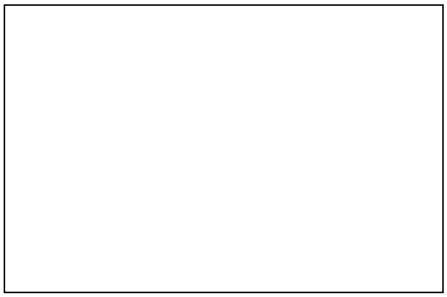


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

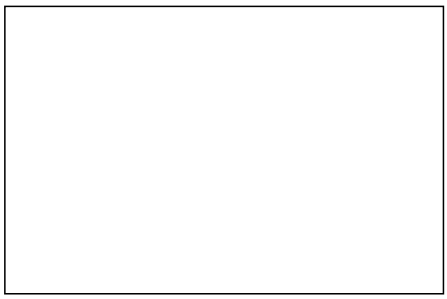


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

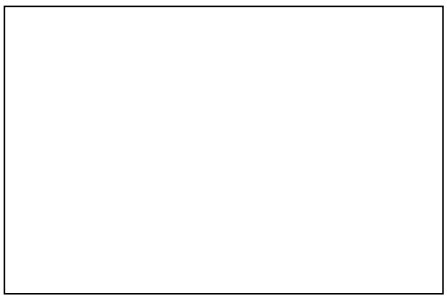


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

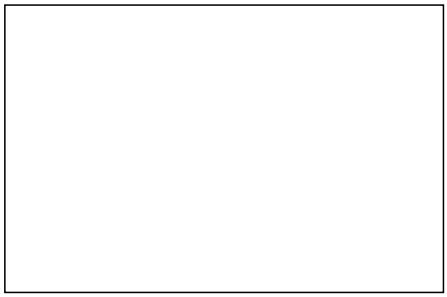


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

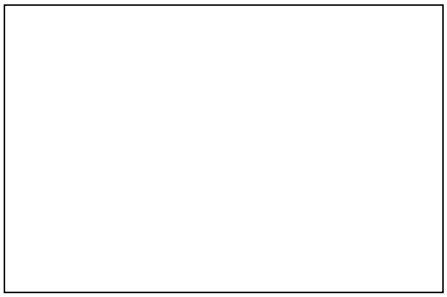


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

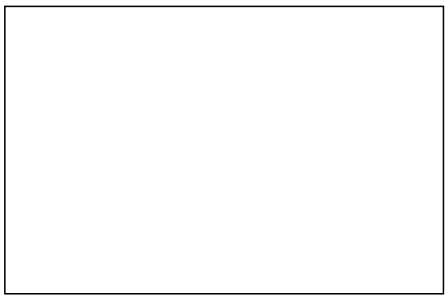


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

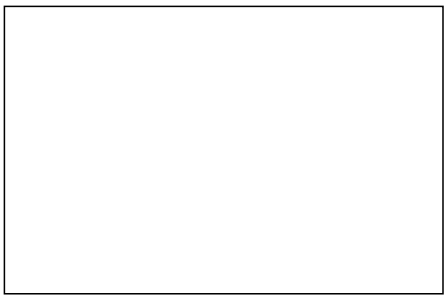


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

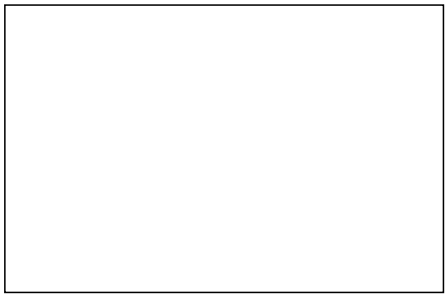


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

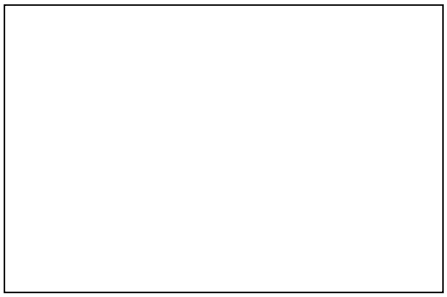


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

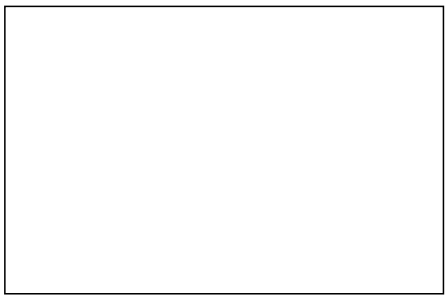


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

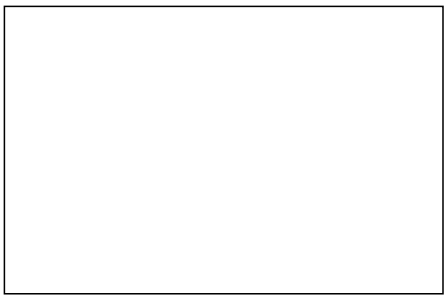


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



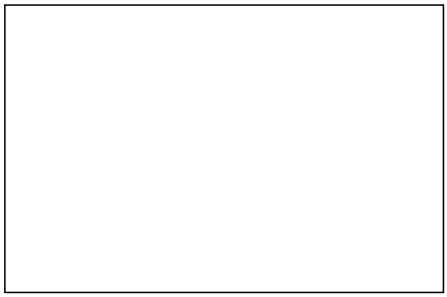
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

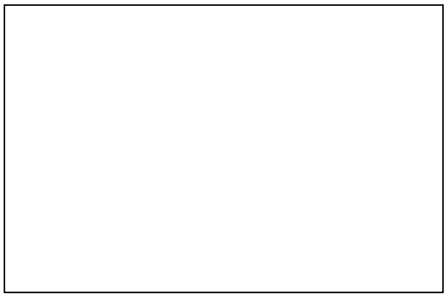


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

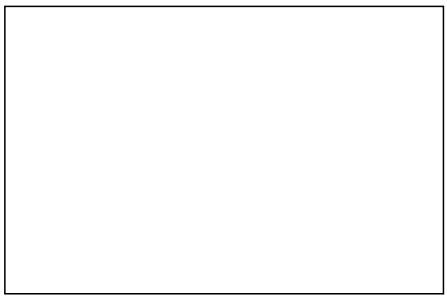


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

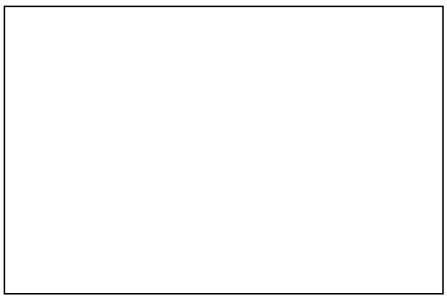


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire abandonné

Terrain U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

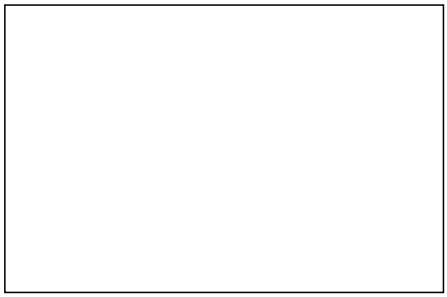
Sanctuaire abandonné

Terrain U

Le Sanctuaire abandonné arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation cruelle {4}{B}

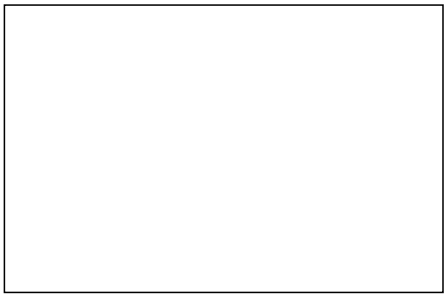


Éphémère **C**

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

Au nom d'Oketra {1}{W}

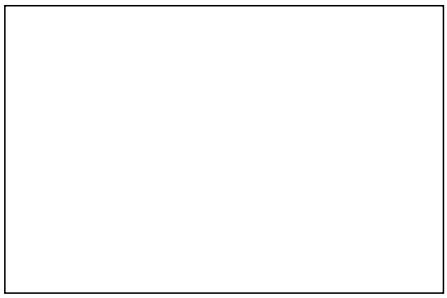


Éphémère **C**

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}

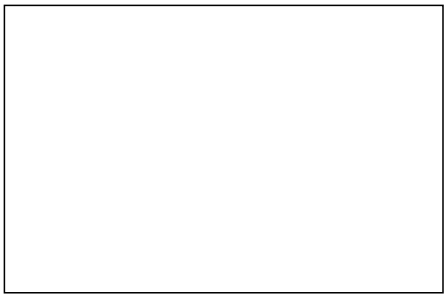


Éphémère **C**

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}

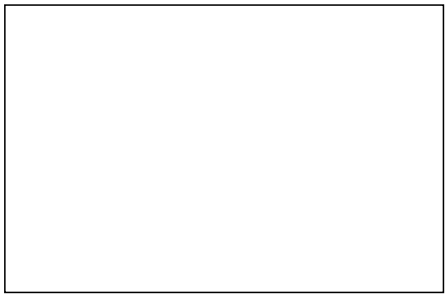


Éphémère **C**

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}

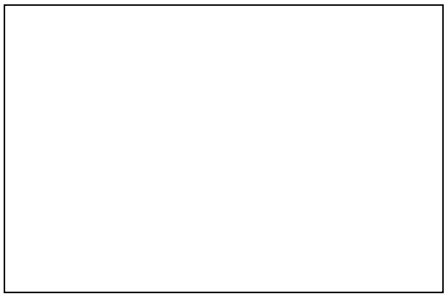


Éphémère **C**

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

Maîtrise de Liliana {3}{B}{B}

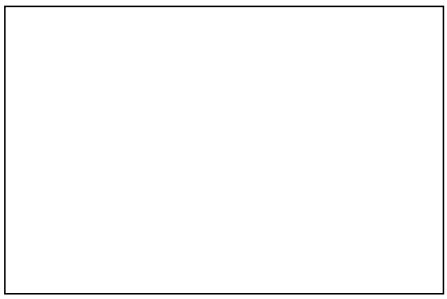


Enchantement **R**

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 noires Zombies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de Liliana {3}{B}{B}

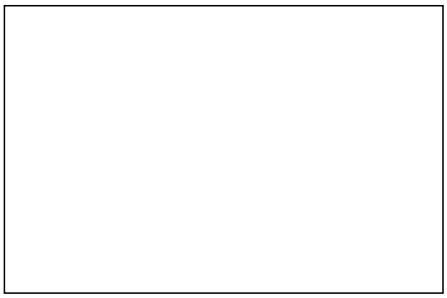


Enchantement **R**

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 noires Zombies.

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