

Apprenti nécromancien

{1}{B}

Créature : zombie et sorcier

R

{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

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

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

Fossoyeur

{3}{B}

Créature : zombie


U

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 U

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

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



Créature : zombie R

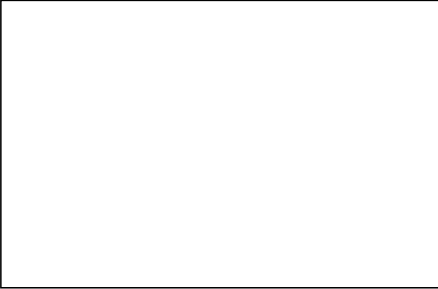
La Foule du galgengraf arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle.

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

Fossoyeur {3}{B}



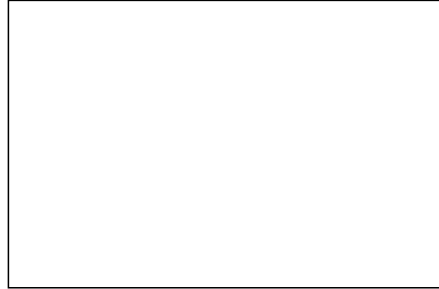
Créature : zombie U

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

Libérateur des cryptes {B}



Créature : zombie R


{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez 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

Liche vindicative {3}{B}




Créature : zombie et sorcier R

Quand la Liche vindicative meurt, choisissez l'un ou plus.  
Chaque mode doit cibler un joueur différent.  
? Un adversaire ciblé sacrifie une créature.  
? Un adversaire ciblé se défait de deux cartes.  
? Un adversaire ciblé perd 5 points de vie.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafisteleur d'os {1}{B}



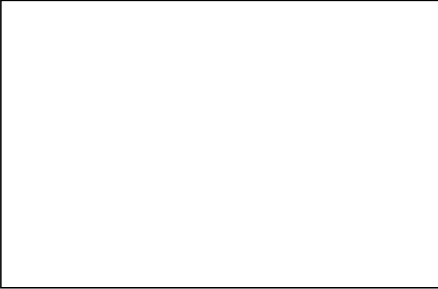
Créature : zombie et clerc U

{1}{B} : Régénérez le zombie ciblé.  
Mue {2}{B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rafisteleur d'os {1}{B}



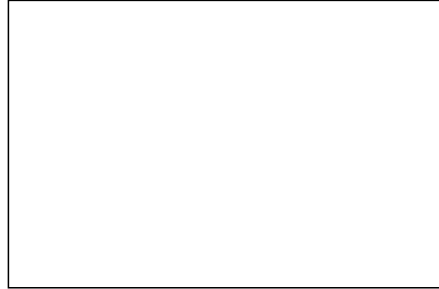
Créature : zombie et clerc U

{1}{B} : Régénérez le zombie ciblé.  
Mue {2}{B}

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneurse 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

Seigneurse 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

Djeru, face à la vérité

{3}{W}{W}



Créature légendaire : humain et guerrier

R

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, puis mélanger.

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

Vagabond effroyable

{B}



Créature : zombie et chacal

R

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 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

Momie d'emprisonnement

{1}{W}



Créature : zombie

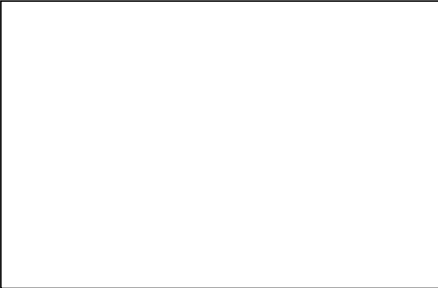
C

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}



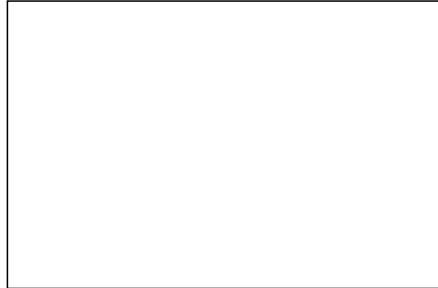
Créature : zombie **C**

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 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 déteillée {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

Chant du meneur de goule {B}



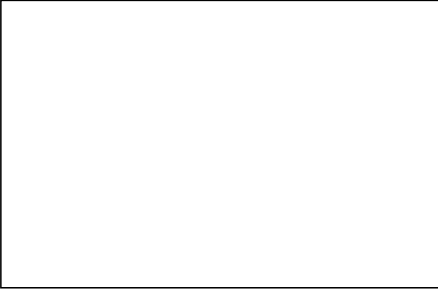
Rituel C

Choisissez l'un ?

- ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- ? Renvoyez deux cartes de zombie ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant rétif {W}{B}



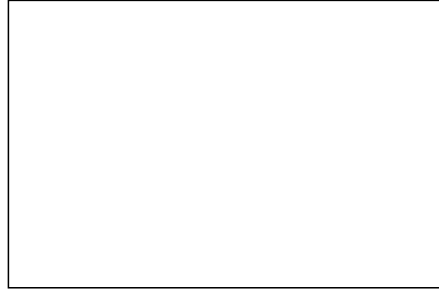
Créature : zombie U

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

Impossible // Retour {1}{B}{3}{B}



Rituel R

&lt;b>Impossible</b>

{1}{B}{B}

Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

&lt;b>Retour</b>

{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

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

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

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

Tactiques peu conventionnelles

{2}{W}



Rituel

U

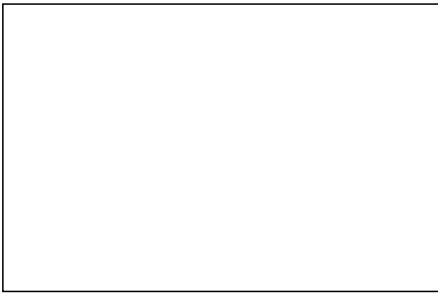
Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

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

Marche sépulcrale

{3}{W}{B}



Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, n'importe quel nombre de cartes de créature Allié ciblées avec une valeur de mana totale inférieure ou égale à 8.

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



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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

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  
{W}

C

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

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

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

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

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

Poussée fatale

{B}

Éphémère **U**

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

&lt;i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale 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

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

Poussée fatale

{B}

Éphémère **U**

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

&lt;i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale 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

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

Maitrise 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 noirs Zombies.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Procession profane

{1}{W}{B}

Enchantement légendaire

R

{3}{W}{B} : Exilez une 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

U

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