

Familier de filigrane {3}



Créature-artefact : renard C

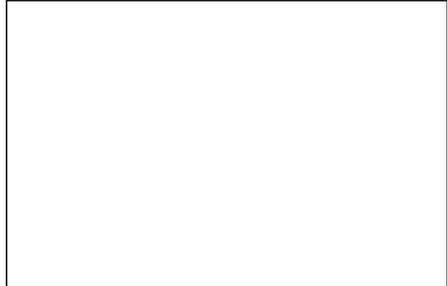
Quand le Familier de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Familier de filigrane meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnement du raccommodeur {B}



Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnement du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de filigrane {3}



Créature-artefact : renard C

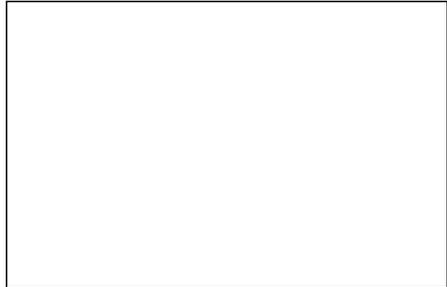
Quand le Familier de filigrane arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Quand le Familier de filigrane meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnement du raccommodeur {B}



Créature : zombie U

Quand l'Approvisionnement du raccommodeur arrive sur le champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes. (Mettez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice thallidé {3}{B}



Créature : fungus U  
 {2}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Aruspice thallidé {3}{B}



Créature : fungus U  
 {2}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissident damné {1}{B}



Créature : humain C  
 Quand le Dissident damné meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissident damné {1}{B}



Créature : humain **C**

Quand le Dissident damné meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horreur infectieuse {3}{B}



Créature : zombie et horreur **C**

À chaque fois que l'Horreur infectieuse attaque, chaque adversaire perd 2 points de vie.

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

Horreur infectieuse {3}{B}



Créature : zombie et horreur **C**

À chaque fois que l'Horreur infectieuse attaque, chaque adversaire perd 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur sacpeau {2}{B}



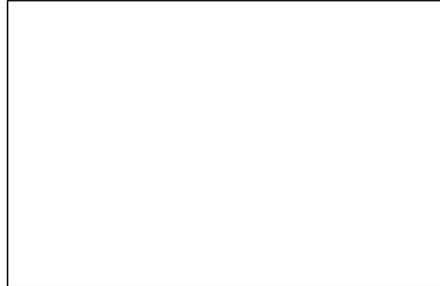
Créature : zombie et guerrier U

Quand le Maraudeur sacpeau arrive sur le champ de bataille, chaque joueur sacrifie une créature.

3/1

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

Maréchal de cimetière {B}{B}



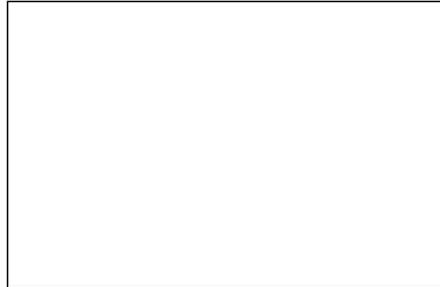
Créature : zombie et soldat R

{2}{B}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Momie en lambeaux {1}{B}



Créature : zombie et chacal C

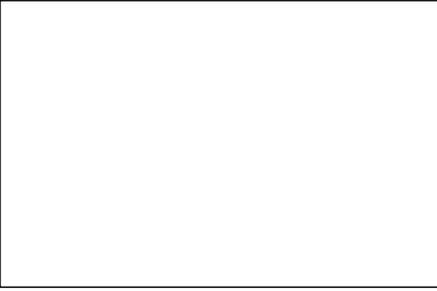
Quand la Momie en lambeaux meurt, chaque adversaire perd 2 points de vie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneuresse des maudits

{2}{B}



Créature : zombie

U

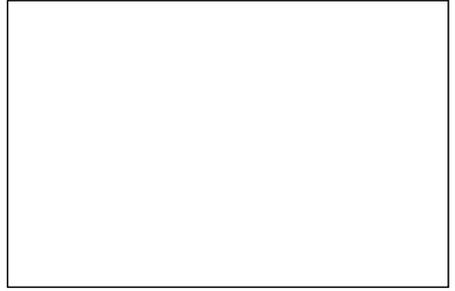
Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.  
{1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelette réassemblable

{1}{B}



Créature : squelette et guerrier

U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

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

Squelette réassemblable

{1}{B}



Créature : squelette et guerrier

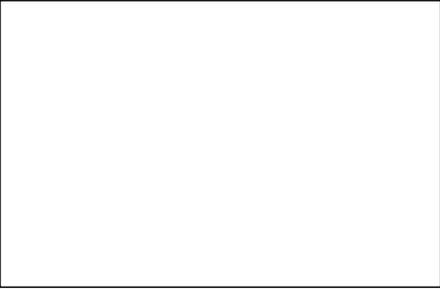
U

{1}{B} : Renvoyez sur le champ de bataille, engagé, le Squelette réassemblable depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}



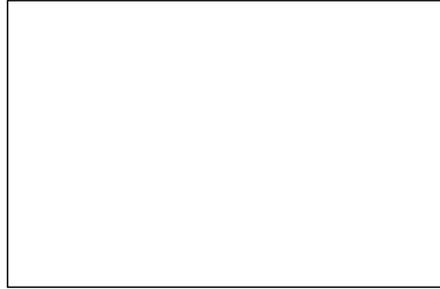
Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Carcasse pourrie {5}{B}{B}



Créature : zombie M

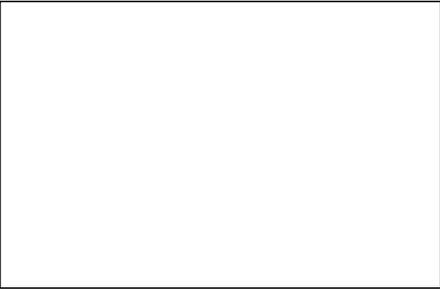
Menace

Quand la Carcasse pourrie arrive sur le champ de bataille, renvoyez jusqu'à X cartes de zombie ciblées depuis votre cimetière sur le champ de bataille, X étant le nombre d'adversaires que vous avez.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur de Zulaport {1}{B}



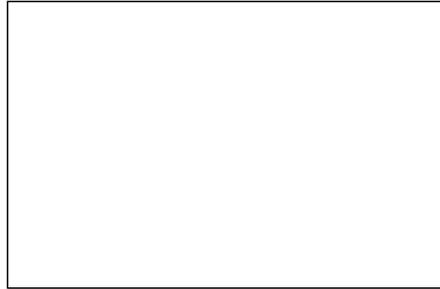
Créature : humain et gremlin et allié U

À chaque fois que le Surineur de Zulaport ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croupissement {2}{B}{B}



Rituel R

Toutes les créatures gagnent -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination de sang

{3}{B}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez une créature.  
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fragments d'os

{B}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez une créature.  
Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divination de sang

{3}{B}



Rituel

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,  
sacrifiez une créature.  
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horrible destin

{2}{B}



Rituel

C

Chaque adversaire perd 1 point de vie pour chaque  
créature que vous contrôlez.

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

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



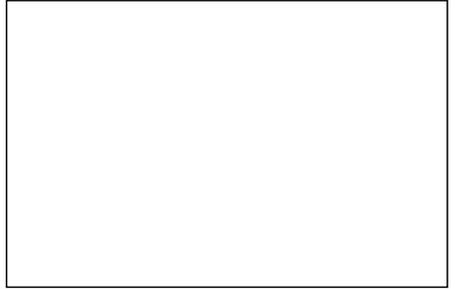
Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

Détruisez une créature ciblée.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

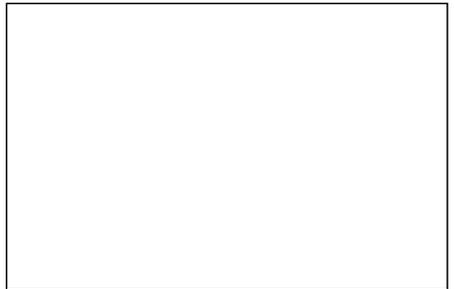
Détruisez une créature ciblée.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide

{1}{B}{B}



Éphémère

Détruisez une créature ciblée.

C

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

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 noirs Zombies.

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

Ouvrez les tombes !

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

