

Wilhelm, hacheur de pourriture

{2}{U}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier

R

À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, s'il n'avait pas la décomposition, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.) Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un zombie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure mort-vivant

{B}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

À chaque fois que l'Augure mort-vivant ou un autre zombie que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des cadavres

{3}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Quand l'Augure des cadavres meurt, vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de cartes de créature dans le cimetière d'un joueur ciblé.

4/2

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

Boucher de Malakir

{5}{B}{B}

Créature : vampire et guerrier

R

Vol

À chaque fois que le Boucher de Malakir ou qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, chaque adversaire sacrifie une créature.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse-geist rôdeur

{3}{B}

Créature : humain et gremlin

R

À chaque fois que vous sacrifiez une autre créature, exilez-la. Si cette créature était un jeton, mettez un marqueur +1/+1 sur le Chasse-geist rôdeur.

Quand le Chasse-geist rôdeur quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, chaque carte qu'il a exilée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier des damnés

{5}{B}{B}

Créature : démon

R

Vol

Quand le Brigadier des damnés arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée.

À chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt, créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

5/5

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

Dévoreur d'espoir {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol

{B}, sacrifiez une autre créature : Régénérez le Dévoreur d'espoir.

{2}{B}, sacrifiez deux autres créatures : Détruisez une créature ciblée.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur d'étincelle {2}{B}

Créature : zombie C

{3}, sacrifiez une créature ou un planeswalker : Vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoit de Liliana {2}{B}

Créature : humain et psychagogue U

Les zombies que vous contrôlez gagnent +1/+0.

Au début de votre étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, vous pouvez payer {1}{B}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit {2}{B}

Créature : zombie et chevalier R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur des cimetières

{1}{B}{B}

Créature : zombie

R

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

{2}{B}, {T} : Exilez une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

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

Gorex, la carapace-tombe

{6}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et tortue terrestre

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez exiler n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre cimetière. Ce sort coûte {2} de moins à lancer pour chaque carte exilée de cette manière.

Contact mortel

À chaque fois que Gorex, la carapace-tombe attaque ou meurt, choisissez une carte exilée par Gorex au hasard et mettez cette carte dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréventre vorace

{4}{B}

Créature : zombie et horreur

R

Quand le Putréventre vorace arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier jusqu'à trois zombies. Quand vous sacrifiez au moins un zombie de cette manière, chaque adversaire sacrifie autant de créatures.

4/5

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

Tyran des tombes

{3}{B}

Créature : zombie et noble

R

Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{2}{B}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature Zombie au hasard depuis votre cimetière. N'activez que pendant votre tour et que s'il y a au moins trois cartes de créature Zombie dans votre cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain scionotaphe

{4}{B}{B}

Créature : zombie

R

Engagez cinq zombies dégagés que vous contrôlez :
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée d'un cimetière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alchimiste mort-vivant

{3}{U}

Créature : zombie

R

Si un zombie que vous contrôlez devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place ce joueur meule autant de cartes.
À chaque fois qu'une carte de créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis sa bibliothèque, exilez cette carte et créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Création oubliée

{3}{U}

Créature : zombie et horreur

R

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

Au début de votre entretien, vous pouvez vous défausser de toutes les cartes de votre main. Si vous faites ainsi, piochez autant de cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éternel seigneur céleste

{4}{U}

Créature : zombie et sorcier

U

Quand l'Éternel seigneur céleste arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 2. (Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)
Les jetons Zombie que vous contrôlez ont le vol.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entraveur de runes de Havengul

{2}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

{2}{U}, {T}, exilez une carte de créature de votre cimetière : créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie, puis mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature Zombie que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geraff, raccommodeur

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}{U}, {T} : Chaque joueur meule trois cartes. Exilez jusqu'à deux cartes de créature mises dans des cimetières de cette manière. Créez un jeton de créature X/X bleue Zombie, X étant la force totale des cartes exilées de cette manière.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab ailé

{4}{U}

Créature : zombie et horreur

R

Vol

Les autres zombies que vous contrôlez ont le vol.

À chaque fois qu'au moins un zombie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à au moins un de vos adversaires, vous pouvez piocher un nombre de cartes égal au nombre d'adversaires ayant subi des blessures de cette manière. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'autant de cartes.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?ur d'ombre

{3}{U}

Créature : changeforme

R

Flash

Au début de votre entretien, chaque joueur meule trois cartes. Vous pouvez exiler une carte de créature parmi les cartes meulées de cette manière. Si vous faites ainsi, la S?ur d'ombre devient une copie de cette carte, excepté qu'elle a cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Skaab au hachoir

{3}{U}

Créature : zombie et horreur

R

{3}, {T}, sacrifiez un autre zombie : Créez deux jetons qui sont des copies de la créature sacrifiée.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier étincelant

{1}{U}{B}

Créature : zombie et sorcier

U

Quand le Brigadier étincelant arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

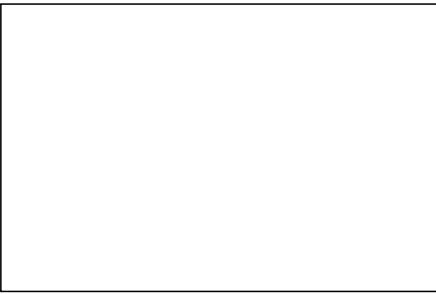
Les jetons Zombie que vous contrôlez ont la défense talismanique et la menace.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine du diregraf

{1}{U}{B}



Créature : zombie et soldat

U

Contact mortel

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

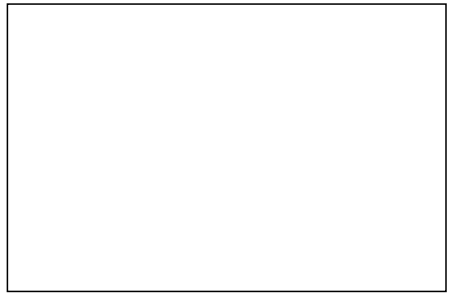
À chaque fois qu'un autre zombie que vous contrôlez meurt, un adversaire ciblé perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éloïse, détective de Néphalie

{3}{U}{B}



Créature légendaire : humain et gremlin

M

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

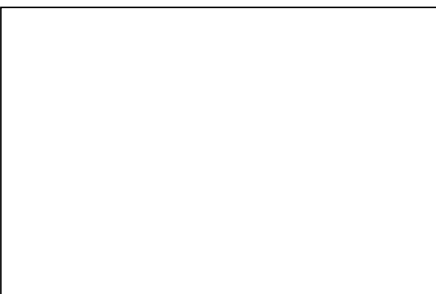
À chaque fois que vous sacrifiez un jeton, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croc-de-mort impitoyable

{4}{U}{B}



Créature : dragon

U

Vol

À chaque fois que vous sacrifiez une créature, un adversaire ciblé sacrifie une créature.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gisa et Geraif

{2}{U}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier

M

Quand Gisa et Geraif arrivent sur le champ de bataille, meulez quatre cartes.

Pendant chacun de vos tours, vous pouvez lancer un sort de créature Zombie depuis votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apocalypse des zombies

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

Rituel

R

Renvoyez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de créature Zombie de votre cimetière, puis détruisez tous les humains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'essaim

{1}{B}

Rituel

C

Détruisez une cible, créature ou enchantement, qu'un adversaire contrôle. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés

{5}{B}{B}{B}

Rituel

M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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

Recrutement effroyable

{X}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur meule X cartes. Pour chaque carte de créature mise dans un cimetière de cette manière, vous créez, engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soirée pour les goules

{3}{B}{B}

Rituel

R

Pour chaque joueur, choisissez une carte de créature dans le cimetière de ce joueur. Mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types et elles acquièrent la décomposition. (Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siphonner la chair

{4}{B}

Rituel

U

Chaque autre joueur sacrifie une créature. Vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Âge de l'Éternité

{X}{X}{U}{U}{U}

Rituel

R

Exilez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière. Pour chaque carte exilée de cette manière, créez un jeton qui est une copie de cette carte, excepté que c'est un zombie 4/4 noir.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}



Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir



Terrain

U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vider le laboratoire

{X}{U}{U}



Rituel

R

Sacrifiez X zombies, puis révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz un nombre de cartes de créature Zombie égal au nombre de zombies sacrifiés de cette manière. Mettez ces cartes sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes de Sombreau



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{(T) : Ajoutez {U} ou {B}.}

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

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

Estuaire asphyxié



Terrain

R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.

{(T) : Ajoutez {U} ou {B}.}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{(U)}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

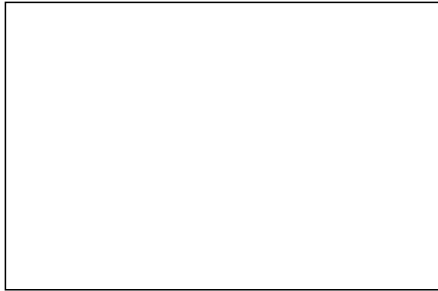


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île souillée



Terrain

U

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

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

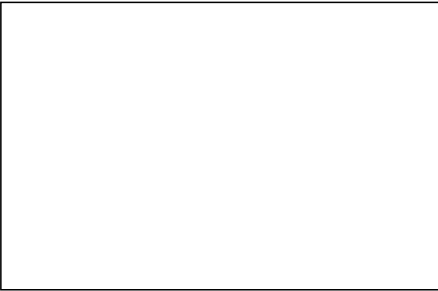


Terrain de base : marais
{B}

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

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la tromperie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du charbon

{2}



Artefact

C

Le Diamant du charbon arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel

{2}



Artefact

C

Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte surpeuplée

{2}{B}

Artefact

R

{T} : Ajoutez {B}.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur « cadavre » sur la Crypte surpeuplée. {4}{B}, {T}, sacrifiez la Crypte surpeuplée : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition pour chaque marqueur « cadavre » sur la Crypte surpeuplée. (Une créature avec la décomposition ne peut pas bloquer. Quand elle attaque, sacrifiez-la à la fin du combat.)

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

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

Projections d'Éther

{3}{U}{U}

Éphémère

R

Pour chaque créature attaquante, son propriétaire la met au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves accablants

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Choisissez l'un. Si vous contrôlez un commandant au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir les deux.

? Un joueur ciblé pioche X cartes.

? Un joueur ciblé meule deux fois X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invasion de la Horde de l'effroi

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie et amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)

À chaque fois qu'un jeton Zombie de force supérieure ou égale à 6 que vous contrôlez attaque, il acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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, arrondie à l'unité inférieure.

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

Malédiction des morts tourmentés

{2}{B}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle du joueur enchanté, vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie avec la décomposition. (Il ne peut pas bloquer. Quand il attaque, sacrifiez-le à la fin du combat.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de déreliure

{6}{U}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Au début de l'entretien du joueur enchanté, ce joueur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce joueur met le reste des cartes révélées dans son cimetière.

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

Orage sur le toit

{5}{U}

Enchantement

R

Vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana des sorts de créature Zombie que vous lancez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

