

Berger de la putridité	{1}{B}
Créature : zombie et clerc	С
{T}: Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque	С
	С
{T}: Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque	С
{T}: Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque	С
{T}: Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque	С
{T}: Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque	С
{T}: Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque	С
{T}: Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque	C 1/1

ĺ.	Berger de la putridité	{1}{B}
'	Créature : zombie et clerc	С
	$\{T\}$: Chaque joueur perd 1 point de vie pour chaque zombie sur le champ de bataille.	
	Г	1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Berger de la putridité	{1}{B}
Créature : zombie et clerc	С
$\label{eq:T} \{T\}: Chaque\ joueur\ perd\ 1\ point\ de\ vie\ pour\ chaque\ zombie\ sur\ le\ champ\ de\ bataille.$	
	1/1

Bouffeur de charogne	{B}		Bouffeur de charogne	{B}
Onfotone a possibile			Orfotore e populie	$\vec{-}$
Créature : zombie	С		Créature : zombie	С
Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer. Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le	2		Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer. Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le	
Bouffeur de charogne.	•		Bouffeur de charogne.	
1/	1		1/*	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Bouffeur de charogne	{B}
	Créature : zombie	С
	Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer. Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur l	e
	Bouffeur de charogne.	
	1,	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bouffeur de charogne	{B}
Créature : zombie	С
Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer. Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/ Bouffeur de charogne.	+1 sur le
v	

Carapace de nantuko	{2}{B}	С	Carapace de nantuko	$\{2\}\{B\}$
Créature : zombie et insecte	С	0	Créature : zombie et insecte	С
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko ga +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	agne		Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gag -2/+2 jusqu'à la fin du tour.	ne
12 12 Judgu a la lili da todi.		"	2/12 juoqu'u ia iiii uu toui.	
Г				
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		M	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carapace de nantuko	{2}{B}
Créature : zombie et insecte	С
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuki +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	o gagne
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Carapace de nantuko	{2}{B}
Créature : zombie et insecte	С
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantul +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	ko gagne
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chef de guerre mort-vivant	{2}{B}{B}	Chef de guerre mort-vivant {2}{B}{B}
Créature : zombie	U	Créature : zombie U
Les sorts de zombie que vous lancez coûtent (à lancer. Les créatures Zombie que vous contrôlez gagi	[1] de moins	Les soris de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Chef de guerre mort-vivant	{2}{B}{B
Créature : zombie	l
Les sorts de zombie que vous lancez coûte	ent {1} de moins
à lancer. Les créatures Zombie que vous contrôlez q	nagnent +2/+1
200 ordatareo zonibio que vodo controlez s	gagnent 12/11.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,
magic are callioning a trizulus of the coast	

Chef de guerre mort-vivant {2}{B}	{B}
Créature : zombie	U
Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moir à lancer.	15
Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gobelin pourrissant	{B}	Gobelin pourrissant
Créature : zombie et gobelin	С	Créature : zombie et gobelin
Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.		Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
	/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
wayic the Gathering & wizards of the Coast		wagic the Gathering & wizards of the Coast

_		$\overline{}$
	Gobelin pourrissant	{B}
	Créature : zombie et gobelin	С
	Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.	
		/ <u>/</u>
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u>'</u>

Gobelin pourrissant	{B}
Créature : zombie et gobelin	С
Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.	
1	/1

{B}

С

1/1

Pollueur gemmepaume	{5}{B}	Pollueur gemmepaume {	5}{B}
Créature : zombie	С	Créature : zombie	С
Recyclage {B}{B} Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaum pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nomb de vie égal au nombre de zombies sur le cham	re de points	Recyclage {B}{B} Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de poi de vie égal au nombre de zombies sur le champ de bat	
	4/3	4	/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pollueur gemmepaume	{5}{B}
Créature : zombie	
Recyclage {B}{B}	
Quand vous recyclez le Pollueur gemmepaume, vou pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un nombre de	
de vie égal au nombre de zombies sur le champ de l	
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pollueur gemmepaume	{5}{B}
Créature : zombie	С
Recyclage {B}{B}	
Quand vous recyclez le Pollueur gemme pouvez faire qu'un joueur ciblé perde un de vie égal au nombre de zombies sur le	nombre de points
	4/3

Réanimateur pouminfect	{2}{B}
Créature : zombie et clerc	R
À chaque fois que le Réanimateur pou	minfect ou un autre
clerc meurt, créez un jeton de créature	e 2/2 noire Zombie.
	2/2
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

Réanimateur pouminfect	{2}{B}
Créature : zombie et clerc	R
À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou c clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Z	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212

_	Réanimateur pouminfect	{2}{B}
I	Créature : zombie et clerc	R
	À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un	
	clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zon	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	~	
	Réanimateur pouminfect	{2}{B}
ľ	Créature : zombie et clerc	R
	À chaque fois que le Réanimateur pouminfect ou un a	utre
	clerc meurt, créez un jeton de créature 2/2 noire Zoml	bie.
	_	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Seigneur des mort-vivants	{1}{B}{B}	Seigneur des mort-vivants	{1}{B}{B}
Créature : zombie	R	Créature : zombie	R
Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1. {1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée votre cimetière dans votre main.	depuis	Les autres créatures Zombie gagnent 4 {1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zon votre cimetière dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	, _

Seigneur des mort-vivants	{1}{B}{B}
Créature : zombie	R
	K
Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1. {1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée votre cimetière dans votre main.	depuis
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Seigneur des mort-vivants	{1}{B}{B}
Créature : zombie	R
Les autres créatures Zombie gagnent + {1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zor votre cimetière dans votre main.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grotte impie		Grotte impie
Terrain R		Terrain
(T): Ajoutez (C). (B), {T}: Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.		{T}: Ajoutez {C}. {B}, {T}: Mettez une carte de zombie ciblée de vot cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte impie	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.{B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.	

Grotte impie		$\Big)$
Terrain	R	
{T} : Ajoutez {C}. {B}, {T} : Mettez une carte de zombie ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Cimetière surpeuplé {1}	B}	Pacte de la tombe	{1}{B}{B}{B}
Enchantement	R	Enchantement	M
Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.		À chaque fois qu'une créature que vous contrô chaque autre joueur sacrifie une créature.	lez meurt,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Cimetière surpeuplé {1}	B}	Pacte de la tombe	{1}{B}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

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

Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Pacte de la tombe	{1}{B}{B}{B}		Celui-qui-n'a-pas-d'âme	{3}{B}
Enchantement	M		Créature : zombie et avatar	U
À chaque fois qu'une créature que vous contro chaque autre joueur sacrifie une créature.	blez meurt,		La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-pas-d'âme chacune égale au nombre de zombies sur le cham	
chaque autre joueur sacrille une creature.			bataille, plus le nombre de cartes de zombie dans f	
			cimetières.	
				/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		`	-	

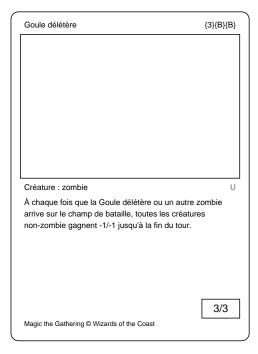
Pacte de la tombe	{1}{B}{B}{	B}
		╝
Enchantement		M
À chaque fois qu'une créature que vous contrôl chaque autre joueur sacrifie une créature.	ez meurt,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
iviaulo ine Gathering © Wizards of the Coast		

Celui-qui-n'a-pas-d'âme	{3}{B}
Créature : zombie et avatar	U
La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-p chacune égale au nombre de zombies su bataille, plus le nombre de cartes de zom cimetières.	ır le champ de
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Celui-qui-n'a-pas-d'âme	{3}{B}		Goule délétère	{3}{B}{B}
Créature : zombie et avatar	U		Créature : zombie	U
La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-pas- chacune égale au nombre de zombies sur le bataille, plus le nombre de cartes de zombie	champ de		À chaque fois que la Goule délétère ou u arrive sur le champ de bataille, toutes les non-zombie gagnent -1/-1 jusqu'à la fin d	créatures
cimetières.				
				3/3
	/		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		

Celui-qui-n'a-pas-d'âme	{3}{B}
Créature : zombie et avatar	U
La force et l'endurance de Celui-qui-n'a-pas-d'âme s chacune égale au nombre de zombies sur le champ bataille, plus le nombre de cartes de zombie dans to cimetières.	de
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	*/*

Goule délétère	{3}{B}{B}
Créature : zombie	U
À chaque fois que la Goule délétère arrive sur le champ de bataille, toute non-zombie gagnent -1/-1 jusqu'à la	es les créatures
non-zonible gagnent - 1/-1 jusqu'a la	ini da toar.
	3/3



Nékrataal	{2}{B}{B}
Créature : humain et assassin	U
Initiative Quand le Nékrataal arrive sur le détruisez la créature non-artefa créature ne peut pas être régén	ct, non-noire ciblée. Cette
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

	Nékrataal	{2}{B}{B}	$\overline{}$
]
	Créature : humain et assassin	U	
	Initiative Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille		
	détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée		
	créature ne peut pas être régénérée.		
		2/1	1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	
1	Magic are Califering & Mizards of the Coast		

Nékrataal	{2}{B}{B}
Créature : humain et assassin	U
Initiative	
Quand le Nékrataal arrive sur le c détruisez la créature non-artefact,	•
créature ne peut pas être régénér	
	2/1

Nékrataal	{2}{B}{B}	Étouffer {1	}{B}
Créature : humain et assassin	U	Éphémère	U
Initiative Quand le Nékrataal arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée. créature ne peut pas être régénérée.	. Cette	Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étouffer	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée avec une valeur de r inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régér	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Étouffer	-(4)(B)
Етоиттег	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée avec une valeur de ma inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénér	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étouffer	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée avec une valeur de ma inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénéi	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	