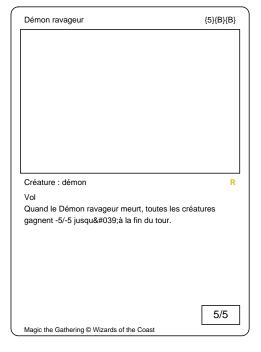
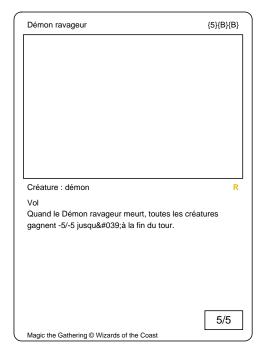
Chef de guerre mort-vivant	{2}{B}{B}	Chef de guerre mort-vivant {2}{B}{B}
Créature : zombie	U	Créature : zombie U
Les sorts de zombie que vous lancez coûtent (à lancer. Les créatures Zombie que vous contrôlez gagi	[1] de moins	Les soris de zombie que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. Les créatures 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 zorribio que vodo controlez s	gagnent 12/11.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,
magic are callioning a trizulus of the coast	

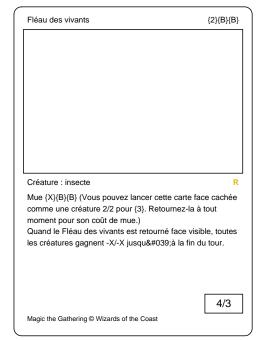
Chef de guerre mort-vivant {2}{B}	{B}
Créature : zombie	U
Les sorts de zombie que vous lancez coûtent {1} de moir à lancer.	15
Les créatures Zombie que vous contrôlez gagnent +2/+1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Fléau des vivants	{2}{B}{B}
Créature : insecte	R
Mue $\{X\}\{B\}\{B\}$ (Vous pouvez lancer cette carte	
comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la	à tout
moment pour son coût de mue.) Quand le Fléau des vivants est retourné face v	isible toutes
les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fir	•
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Fiéau des vivants	{2}{B}{B}
Créature : insecte	R
Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte facomme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la moment pour son coût de mue.)	ace cachée à tout
Quand le Fléau des vivants est retourné face vis les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3



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

Fléau des vivants

Créature : insecte

Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

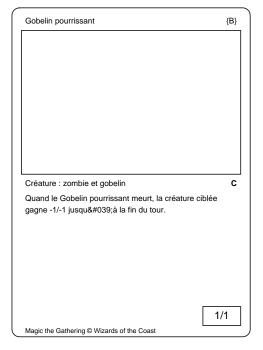
4/3

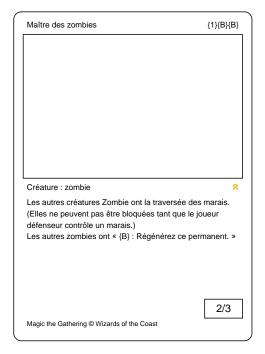
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

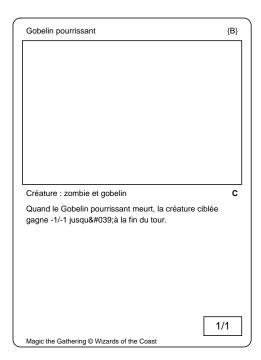
Gobelin pourrissant

Créature : zombie et gobelin

C Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.





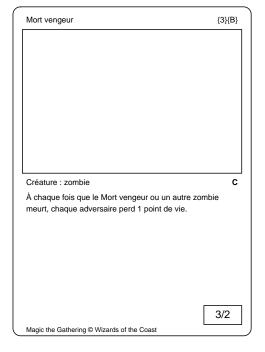


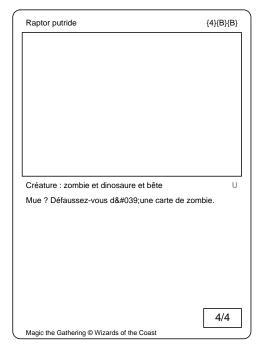
Mort vengeur

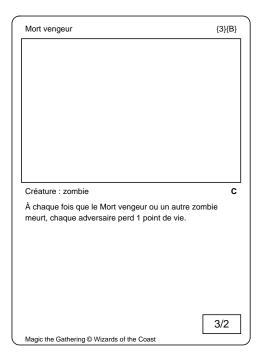
Créature : zombie

A chaque fois que le Mort vengeur ou un autre zombie meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





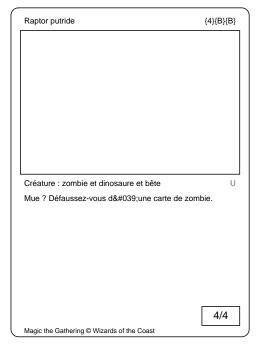


Raptor putride

(4){B}B}

Créature : zombie et dinosaure et bête

Mue ? Défaussez-vous d'une carte de zombie.



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

Raptor putride	{4}{B}{B}
Créature : zombie et dinosaure et bête	U
Mue ? Défaussez-vous d'une carte de zo	mbie.
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Seigneur des mort-vivants	{1}{B}{B}
Créature : zombie	R
Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.	
{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie cil votre cimetière dans votre main.	blée depuis
	2/2
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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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

Gémissement du nim	{2}{B}
<u></u>	
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.	
? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.	9
Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût	
d'union.)	
Mania tha Catharina @ William da af tha Canat	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Gémissement du nim	{2}{B}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.	
? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.	9
Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût	
d'union.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gémissement du nim	{2}{B}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Régénérez chaque créature que vous contrôlez.? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque	
créature et à chaque joueur.	
Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)	
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Gémissement du nim	{2}{B}
	Éphémère	С
	Choisissez I'un ? ? Régénérez chaque créature que vous contrôlez. ? Le Gémissement du nim inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur. Union {B} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}	Moisson des tombes	$\{2\}\{B\}$
<u> </u>		<u> </u>	
Éphémère	С	Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.		Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
		Déluge	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moisson des tombes	{2}{B}
Éphémère	С
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
Déluge	

Appel à la tombe	{4}{B}			Cimetière surpeuplé {	1}{B}
Enchantement	R			Enchantement	R
Au début de I'entretien de chaque joueur, ce jo sacrifie une créature non-zombie. Au début de I'étape de fin, s'il n' de créature sur le champ de bataille, sacrifiez I' à la tombe.	/ a pas			Au début de votre entretien, si vous avez au moins qua cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	atre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Cimetière surpeuplé	{1}{B}			Cimetière surpeuplé {	1}{B}

Enchantement

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

Enchantement

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

Cimetière surpeuplé	{1}{B}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, si vous avez au moins qua	atre
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	