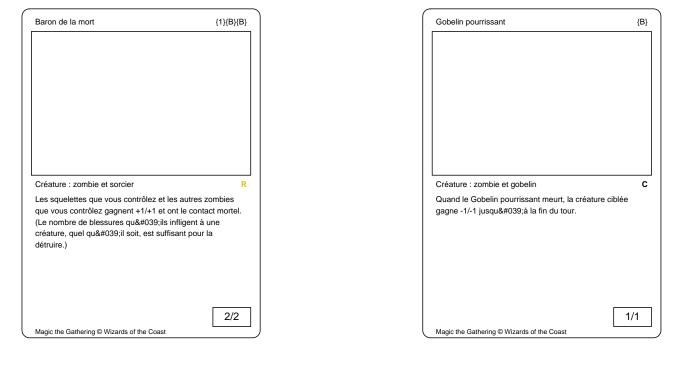
Servant du peintre	{2}		Baron de la mort	{1}{B}{B}
Créature-artefact : épouvantail	R		Créature : zombie et sorcier	R
Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ	o de		Les squelettes que vous contrôlez et les autres zo	
bataille, choisissez une couleur.  Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bata	illo		que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contac (Le nombre de blessures qu'ils infligent à ur	
les sorts et les permanents sont de la couleur choisie e			créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la	
plus de leurs autres couleurs.			détruire.)	
1	/3			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Servant du peintre	{2}
Créature-artefact : épouvantail	R
Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ bataille, choisissez une couleur.	de
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de batail	
les sorts et les permanents sont de la couleur choisie er plus de leurs autres couleurs.	1
1/ Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	3

Baron de la mort	{1}{B}{B}
Créature : zombie et sorcier	R
Les squelettes que vous contrôlez et les a	
que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le (Le nombre de blessures qu'ils inflig	
créature, quel qu'il soit, est suffisant détruire.)	t pour la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2



	Faucheur des cimetières	{1}{B}{B}
'	Créature : zombie	R
	Les autres créatures Zombie que vous contrôlez +1/+1.	gagnent
	{2}{B}, {T}: Exilez une carte de créature ciblée de cimetière. Créez un jeton de créature 2/2 noire Z	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

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
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gobelin pourrissant	{B}		М	luse née des tombes {2}{B}	{B}
Créature : zombie et gobelin	С		၂၀	réature : zombie et esprit	R
Quand le Gobelin pourrissant meurt, la créature ciblée			A	u début de votre entretien, vous piochez X cartes et voi	us
gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.				erdez X points de vie, X étant le nombre de zombies qu	e
			VC	ous contrôlez.	
1/	1			3/3	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	М	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	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
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Muse née des tombes	{2}{B}{B}
Créature : zombie et esprit	R
Au début de votre entretien, vous pior perdez X points de vie, X étant le non	
•	
•	
vous contrôlez.	
•	

Seigneur des mort-vivants	{1}{B}{B}	Passeur de la Mer creuse {W}{B}
Créature : zombie	R	Créature-artefact : zombie U
Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1. {1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie c votre cimetière dans votre main.		Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	2/2  Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	$\overline{}$
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 ciblée votre cimetière dans votre main.	e depuis
votre cimetiere dans votre main.	
	2/2
Mania the Catherine & Winnesda of the Coast	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)

Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son	Passeur de la Mer creuse	{W}{B}
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son		
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son		
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son		
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son		
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son		
bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son	Créature-artefact : zombie	U
	bataille, un adversaire ciblé révèle sa main choisissez une carte non-terrain. Exilez cett Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le	et vous y te carte. e champ de
		2/2

Passeur de la Mer creuse {W}{	B}	Teysa, scion d'Orzhov {1}{W}{B}
Créature-artefact : zombie	U	Créature légendaire : humain et conseiller R
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.	9	Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.  À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		2/3  Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse	{W}{B}
Créature-artefact : zombie	U
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur	•
bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et choisissez une carte non-terrain. Exilez cette d	,
Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le cl	
bataille, renvoyez la carte exilée dans la main	de son
propriétaire.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Teysa, scion d'Orzhov	{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R
Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la	créature ciblée.
3	noire que veus
À chaque fois qu'une autre créature contrôlez meurt, créez un jeton de créature Esprit avec le vol.	•
contrôlez meurt, créez un jeton de créature	•
contrôlez meurt, créez un jeton de créature	•
contrôlez meurt, créez un jeton de créature	•

Teysa, scion d'Orzhov {1	{W}{B}	Impl	lorer la reine	{2B}{2B}{2B}
Créature légendaire : humain et conseiller Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature À chaque fois qu'une autre créature noire que contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanc Esprit avec le vol.	vous	com man Che vale que	el  3) peut être payé au choix avec n'im; ibinaison de deux manas ou avec {B}. La v. na de cette carte est 6.) rchez dans votre bibliothèque une carte ay rur de mana inférieure ou égale au nombre vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans v mélangez.	aleur de rant une de terrains
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	Magio	ic the Gathering © Wizards of the Coast	

Implorer la reine	{2B}{2B}{2B}
Rituel	U
({2B} peut être payé au choix ave combinaison de deux manas ou a	
mana de cette carte est 6.) Cherchez dans votre bibliothèque	une carte ayant une
valeur de mana inférieure ou égal	
que vous contrôlez, révélez-la me puis mélangez.	ttez-la dans votre main,
Magic the Gathering © Wizards of the C	nast

Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y c non-terrain avec une valeur de mana inf 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	choisissez une carte érieure ou égale à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inquisition de Kozilek {	3}	Inquisition de Kozilek {B}
Rituel Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une car		Rituel U Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte
non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.		non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Ce joueur se défausse de cette carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Inquisition de Kozilek {	3}	Marais

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}	

	_	
Marécage de Bojuka		Plaine
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. (T): Ajoutez {B}.		Terrain de base : plaine C <center>&amp;ltimg width="65"align="center"src="graph/manas/bigW.jpg"&amp;qt</center> >
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Plaines marécageuses
Terrain de base : plaine  C <center&tt;ima_width_&< td=""><td></td><td>Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines</td></center&tt;ima_width_&<>		Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines
;It;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;> <td></td> <td>marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td>		marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	***************************************
Plaines marécageuses	Plaines marécageuses
Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain R  (T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaines marécageuses	Reliquaire impie
Terrain R	Terrain : plaine et marais

(T), payez 1 point de vie, sacrifiez les Plaines marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de

bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Reliquaire impie		Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais		Terrain : plaine et marais
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points		Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points
de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	`	
Reliquaire impie		Fiole d'Éther {1}

Terrain : plaine et marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther	{1}	Fiole d'Éther {1}
Artefact	R	Artefact R
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.  (T): Vous pouvez mettre une carte de créature avec un valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charg sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le chan de bataille.	ge »	Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.  {T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
		·

Fiole d'Éther	{1}
Artefact	R
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.	
{T}: Vous pouvez mettre une carte de créature avec ur	ne
valeur de mana égale au nombre de marqueurs « char sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le char	-
de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poste de déflagration	{3}
Artefact	U
{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration	n inflige
1 blessure à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'une créature arrive sur le cl	hamp de
bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagrat	
Magic the Cothering @ Wizerdo of the Coost	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poste de déflagration	{3}	Extraction chirurgicale {BF	<b>'</b> }
Artefact	U	Éphémère	R
{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration infliç 1 blessure à n'importe quelle cible. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.		({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)  Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, I main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.	a
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			_

_	Extraction chirurgicale {	BP}
	Éphémère	R
	({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie	
	Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière main et la bibliothèque de son propriétaire n'impo quel nombre de cartes ayant le même nom que cette ca et exilez-les. Puis ce joueur mélange.	rte
	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	O
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortification	{1}{W}{B}		Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantemer			Détruisez une cible, créature ou enchantement.	0
Detruisez une cibie, creature ou enchantemen	п.		Detruisez une cibie, creature ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-		

Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	o o
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

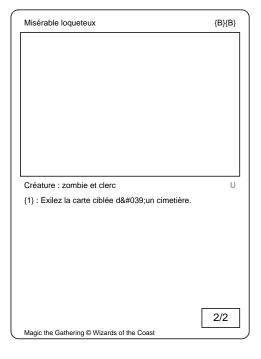
Pacte de la tombe	{1}{B}{B}{B}
Enchantement	M
À chaque fois qu'une créature que vou meurt, chaque autre joueur sacrifie une créat	ıs contrôlez
mean, emaque dans jeueur edemie une erea.	u.o.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Pacte de la tombe	{1}{B}{B}	B}
·		
Enchantement		M
À chaque fois qu'une créature que vous d	contrôlez	
meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature	e.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Misérable loqueteux	{B}{B}
Créature : zombie et clerc	U
{1}: Exilez la carte ciblée d'un cimetière.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

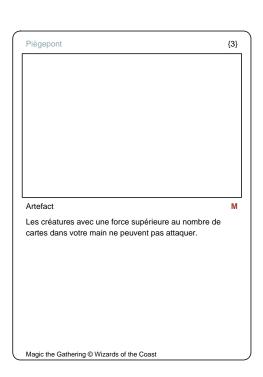
	Pacte de la tombe	{1}{B}{B}	(B)
ļ '	Enchantement		M
	À chaque fois qu'une créature que vous		
	meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature	Э.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Misérable loqueteux	{B}{B}
Créature : zombie et clerc	U
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



N
-

,	Misérable loqueteux	{B}{B}
	Créature : zombie et clerc	U
	{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_



Piégepont	{3}	Infestation de zombies	{1}{B}
Artefact	М	Enchantement	U
Les créatures avec une force supérieure au nombre de		Défaussez-vous de deux cartes : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.	
cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.		creature 2/2 noire Zombie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Infestation de zombies	{1}{B}
Enchantement	U
Défaussez-vous de deux cartes : Créez un jeton de	
créature 2/2 noire Zombie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Infestation de zombies	{1}{B}
Enchantement	U
Défaussez-vous de deux cartes : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autorité de la loi	{2}{VV}	Autorité de la loi	{2}{W}
For the contract of	U	For the outcome out	U
Enchantement		Enchantement	
Aucun joueur ne peut lancer plus d'u	ın sort par tour.	Aucun joueur ne peut lancer plus d	'un sort par tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	est
magic and Californing C Mizards of the Coust		agio ale Gallelling @ Wizards of the Goe	<u> </u>

Autorité de la loi	{2}{W
Enchantement	U
Aucun joueur ne peut lancer plus d'	un sort par tour
, tacan jedean ne pear tancer plac dameed	,an con par tour.