


Servant du peintre {2}



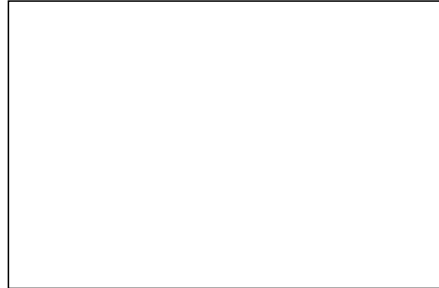
Créature-artefact : épouvantail **R**

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

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.

2/2

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 de bataille, choisissez une couleur. Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la mort {1}{B}{B}



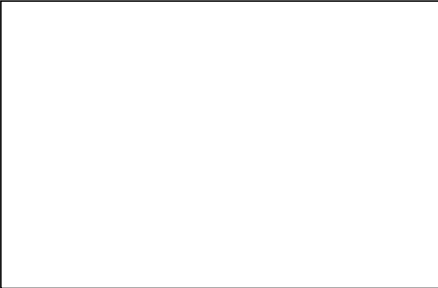
Créature : zombie et sorcier **R**

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baron de la mort {1}{B}{B}



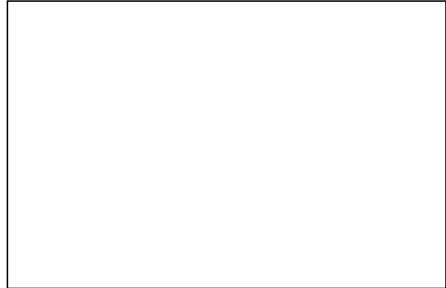
Créature : zombie et sorcier **R**

Les squelettes que vous contrôlez et les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le contact mortel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}




Créature : zombie et goblin **C**

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

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

Gobelin pourrissant {B}



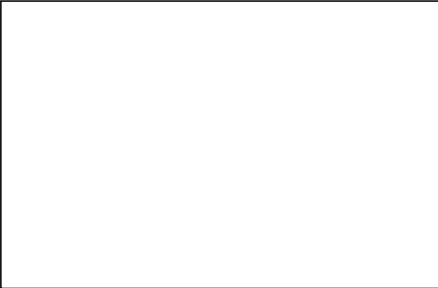
Créature : zombie et goblin **C**

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}



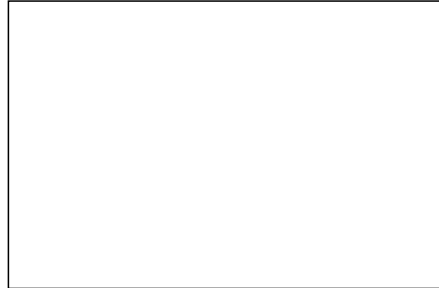
Créature : zombie et goblin C

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 piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gobelin pourrissant {B}




Créature : zombie et goblin C

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 piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de zombies que vous contrôlez.

3/3

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 ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passeur de la Mer creuse {W}{B}



Créature-artefact : zombie U

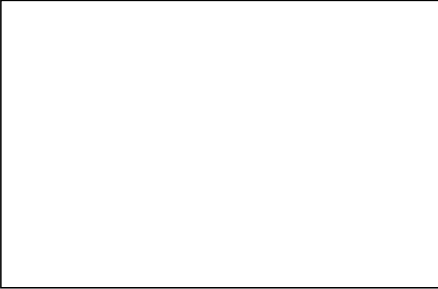
Quand le Passeur de la Mer creuse arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.

Quand le Passeur de la Mer creuse quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur des mort-vivants {1}{B}{B}



Créature : zombie R

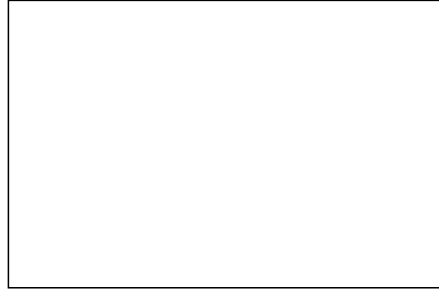
Les autres créatures Zombie gagnent +1/+1.

{1}{B}, {T} : Renvoyez une carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

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 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.

2/2

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 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.

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.

À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

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 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.

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.

À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

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.

À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}

Rituel

U

{2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révéléz-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine

{2B}{2B}{2B}

Rituel

U

{2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)

Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révéléz-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek

{B}


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 défause de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}




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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

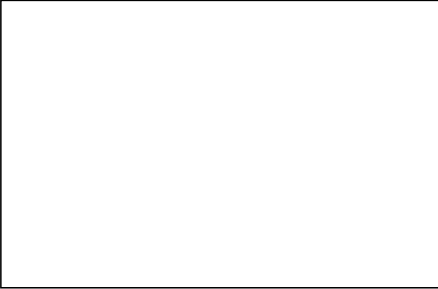


Rituel U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inquisition de Kozilek {B}

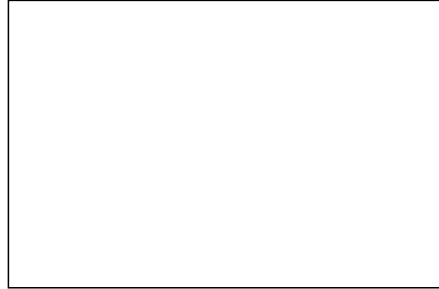


Rituel U

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



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



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



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



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

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



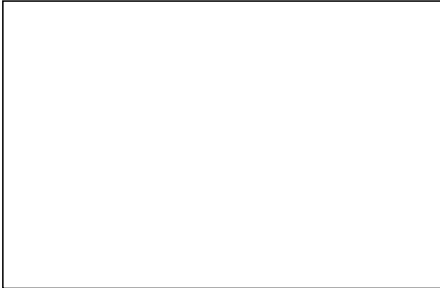
Artefact

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 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

Fiole d'Éther {1}



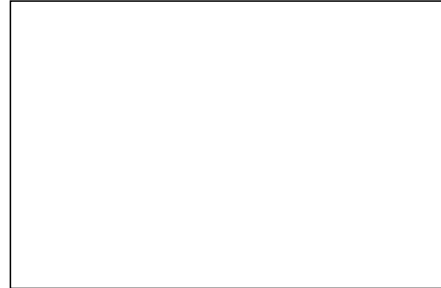
Artefact R

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 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

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 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

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 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

Poste de déflagration {3}



Artefact U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

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, la 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.

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, la 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

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



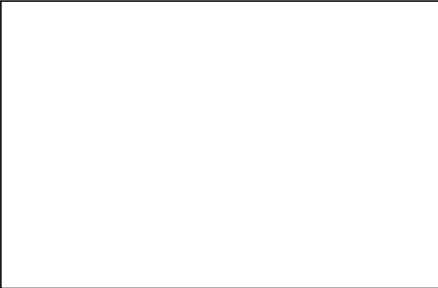
Enchantement

M

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe {1}{B}{B}{B}

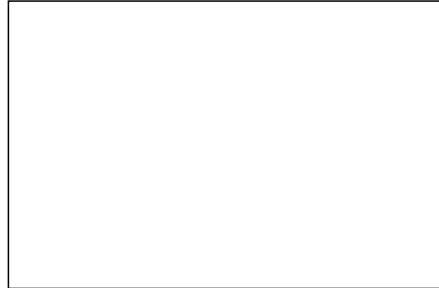


Enchantement **M**

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

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}




Enchantement **M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Misérable loqueteux {B}{B}



Créature : zombie et clerc **U**

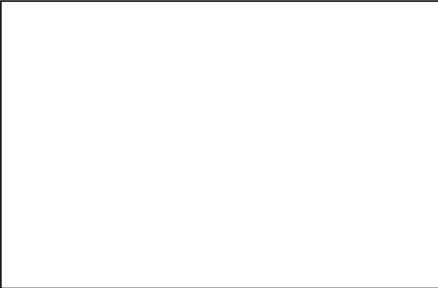
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Misérable loqueteux {B}{B}

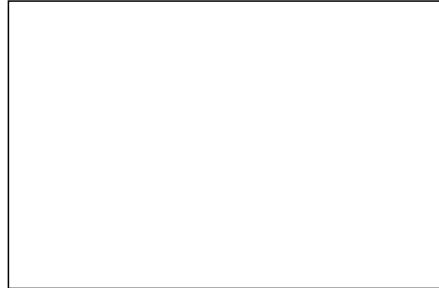


Créature : zombie et clerc U  
{1} : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Piègepont {3}



Artefact M  
Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

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


Piègepont {3}



Artefact M  
Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piègepont {3}




Artefact M

Les créatures avec une force supérieure au nombre de cartes dans votre main ne peuvent pas attaquer.

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

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}{W}



Enchantement

U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité de la loi

{2}{W}



Enchantement

U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autorité de la loi

{2}{W}



Enchantement

U

Aucun joueur ne peut lancer plus d'un sort par tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast