Mimique métallique	{2}	Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R	Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types. Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.		Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types. Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	
2/* Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mimique métallique	{2}
Créature-artefact : changeforme	R
Au moment où le Mimique métallique arrive sur le cha	mp
de bataille, choisissez un type de créature. Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses	
autres types.	
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôl	
arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+ supplémentaire sur elle.	1
supplementalle sur elle.	
	2/1
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 d	
sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque cart dans votre cimetière.	te de zombie
À chaque fois que vous lancez un sort de zo	
engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zoml	bie.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colosse du diregraf	{2}{B}		Colosse du diregraf	{2}{B}
Créature : zombie et géant	R		Créature : zombie et géant	R
Le Colosse du diregraf arrive sur le champ de bataille	avec,		Le Colosse du diregraf arrive sur le	champ de bataille avec,
sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de zom			sur lui, un marqueur +1/+1 pour cha	
dans votre cimetière. À chaque fois que vous lancez un sort de zombie, cré	107		dans votre cimetière. À chaque fois que vous lancez un s	ort de zombie, créez
engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.	.62,		engagé, un jeton de créature 2/2 no	
	0/0			0/0
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

-	
Libérateur des cryptes	{B}
Créature : zombie	R
{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jet créature 2/2 noire Zombie.	on de
Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.	Vous
processor and darks of rough personal in point as the	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Libérateur des cryptes	{B}	Libérateur des cryptes {B	}
Créature : zombie	R	Créature : zombie	 ?
{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un créature 2/2 noire Zombie. Engagez trois zombies dégagés que vous contrôle piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.		{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast]

Libérateur des cryptes	{B}
Créature : zombie	R
{1}{B}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un je créature 2/2 noire Zombie.	ton de
Engagez trois zombies dégagés que vous contrôlez piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.	: Vous
,	
	1/1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}
Créature : zombie	U
Quand le Marchand gris d'Asphodèle ai de bataille, chaque adversaire perd X p votre dévotion au noir. Vous gagnez au que ceux perdus de cette manière. (Cha coûts de mana des permanents que voi pour votre dévotion au noir.)	oints de vie, X étant tant de points de vie aque {B} dans les
	2/4

Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}	Morts implacables	{B}{B}
Créature : zombie	U	Créature : zombie	M
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arriv	re sur le champ	Menace (Cette créature ne peut pas être bloqu	ée excepté
de bataille, chaque adversaire perd X poin		par deux créatures ou plus.)	
votre dévotion au noir. Vous gagnez autar		Quand les Morts implacables meurent, vous po	
que ceux perdus de cette manière. (Chaqu coûts de mana des permanents que vous		{B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la n propriétaire.	nain de leur
pour votre dévotion au noir.)	controlez compte	Quand les Morts implacables meurent, vous po	uvez paver
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,		{X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ	
		depuis votre cimetière, une autre carte de créa	ture Zombie
		avec une valeur de mana de X ciblée.	
			0/0
	2/4		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}
Créature : zombie Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le de bataille, chaque adversaire perd X points de vi votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de po que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} d coûts de mana des permanents que vous contrôle pour votre dévotion au noir.)	e, X étant ints de vie lans les
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/4

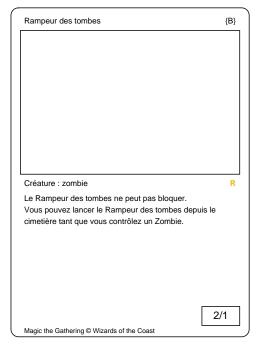
Morts implacables $\{B\}\{B\}$ Créature : zombie Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.) Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer $\{B\}$. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main de leur propriétaire. Quand les Morts implacables meurent, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une autre carte de créature Zombie avec une valeur de mana de X ciblée. 2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

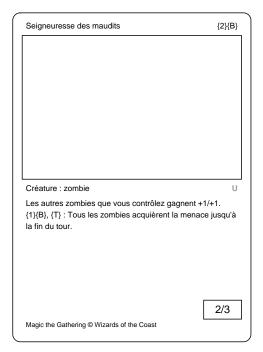
 $\{B\}\{B\}$

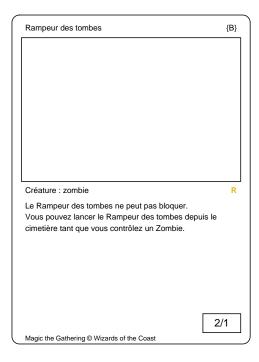
М	Créature : zombie
payer leur payer taille,	Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer. Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.
2/2	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	M repté bayer et leur bayer taille, ombie

Morts implacables	{B}{B}
Créature : zombie	M
Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée par deux créatures ou plus.)	excepté
Quand les Morts implacables meurent, vous pouv {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez-les dans la main propriétaire.	. ,
Quand les Morts implacables meurent, vous pouv (X). Si vous faites ainsi, renvoyez sur le champ de depuis votre cimetière, une autre carte de créatur.	bataille,
avec une valeur de mana de X ciblée.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Rampeur des tombes	{B}
	Créature : zombie	R
	Le Rampeur des tombes ne peut pas bloquer.	
	Vous pouvez lancer le Rampeur des tombes depuis le cimetière tant que vous contrôlez un Zombie.	
	2	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Seigneuresse des maudits	{2}{B}
Ordatura a parabia	
Créature : zombie Les autres zombies que vous contrôlez gagnent +1 {1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menace la fin du tour.	
[2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

Seigneuresse des maudits	{2}{B}	Obscur salut {X}	{X}{B}
Créature : zombie	U	Rituel	R
Les autres zombies que vous contrôlez gagnent + {1}{B}, {T} : Tous les zombies acquièrent la menada la fin du tour.		Un joueur ciblé crée X jetons de créature 2/2 noire Zoi puis jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la du tour pour chaque zombie que ce joueur contrôle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Seigneuresse des mau	dits	{2}{B}
Créature : zombie		U
Les autres zombies que {1}{B}, {T}: Tous les zo la fin du tour.		
Magic the Gathering © Wiza	rds of the Coast	2/3
-		

Obscur salut	{X}{X}{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé crée X jetons de créature 2/2 noir puis jusqu'à une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu du tour pour chaque zombie que ce joueur contrô	u'à la fin
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Obscur salut {X}{X}{B}	Caverne des âmes
Rituel	Terrain M
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.	Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_	Caverne des âmes	-
	Terrain M	
	Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.	
	Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	

Caverne des âmes	
Terrain	М
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le	
champ de bataille, choisissez un type de créature.	
{T}: Ajoutez {C}.{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne	2
dépensez ce mana que pour lancer un sort de créatur	
type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Caverne des âmes	Fondrière sanguinolente
Terrain Au moment où les Chemins des Morts arrivent 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 et ce sort ne peut pas être contrecarré.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Fondrière sanguinolente
Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente	Marais
Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais	Marais

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	╛
Terrain de base : marais	
{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
magic the Garnering wizards of the Coast)	magic the Gathering & wizards of the Coast
Marais		Nykthos, reliquaire de Nyx

Nyktnos, reliquaire de Nyx	
Terrain légendaire	R
{T}: Ajoutez {C}.	
$\{2\},\{T\}$: Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de	
mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette	
couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de	
mana des permanents que vous contrôlez.)	
mana des permanents que vous controlez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liliana, dernier espoir	{1}{B}{B}
Planeswalker légendaire : Liliana	M
{+1}: Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 juse prochain tour.	qu'à votre
{-2} : Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvo carte de créature depuis votre cimetière dans votr	,
{-7}: Vous gagnez un emblème avec « Au début étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire X étant deux plus le nombre de zombies que vous	Zombie,
contrôlez. »	3/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liliana, dernier espoir	{1}{B}{B}	
Planeswalker légendaire : Liliana	М	
{+1}: Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 jusc prochain tour.	qu'à votre	
{-2} : Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvo carte de créature depuis votre cimetière dans votre	•	
{-7}: Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire Zombie,		
X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »		
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	3/	

_	Liliana, dernier espoir	{1}{B}{B}
	Planeswalker légendaire : Liliana	М
	(+1): Jusqu'à une créature ciblée gagne -2/-1 just prochain tour.	qu'à votre
	{-2} : Meulez deux cartes, puis vous pouvez renvo carte de créature depuis votre cimetière dans votr	•
	{-7}: Vous gagnez un emblème avec « Au début étape de fin, créez X jetons de créature 2/2 noire X étant deux plus le nombre de zombies que vous contrôlez. »	Zombie,
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chute du héros	{1}{B}{B}		Chute du héros	{1}{B}{B}
			<u></u>	
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.			Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chute du héros	{1}{B}{B}
Éntérador	
Epnemere	U
Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
	Éphémère

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale	{B}
Éphémère	
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana	
inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que v contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poussée fatale	{B}	Poussée fatale	{B}
<u> </u>		<u></u>	
Éphémère	U	Éphémère	U
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.		Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.	
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana	est	Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana e	est
inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que ve	ous	inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vo	us
contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.		contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poussée fatale	{B}
Éphémère	U
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est	
inférieure ou égale à 2.	
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana	
inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vo	ous
contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the eathering of the court	

Interminables colonnes de morts	{2}{B}{B}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, créez X jetons de cr noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zor vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Interminables colonnes de morts {2}{B}{B}		Inquisition de Kozilek {B	}
			٦
Enchantement R		Rituel	J
Au début de votre entretien, créez X jetons de créature 2/2		Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte)
noire Zombie, X étant la moitié du nombre de zombies que		non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à	
vous contrôlez, arrondie à l'unité inférieure.		3. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			
wage the Sathering & Wizards of the Soust)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	-		_

Kalitas, traître des Ghet	{2}{B}{B}
Créature légendaire : vampire et guerrier	M
Lien de vie Si une créature non-jeton qu'un adversaire contr	âlo dovait
mourir, exilez cette carte à la place et créez un je créature noir 2/2 Zombie.	
{2}{B}, sacrifiez un autre vampire ou zombie : Me marqueurs +1/+1 sur Kalitas, traître de Ghet.	ettez deux
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Inquisition de Kozilek {B}	Saisie des pensées	{B}
		ļ
Rituel U	Rituel	R
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.	Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une c non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saisie des pensées {B}	Saisie des pensées	{B}

Rituel

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis ravivé	{3}{B}{B}	Dislocation	{1}{BP}{BP}
Planeswalker légendaire : Nixilis	M	Éphémère	U
{+1}: Vous piochez une carte et vous perdez 1	point de vie.	((BP) peut être payé au choix avec (B) ou deux vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin c	
{-3} : Détruisez une créature ciblée.			
{-8}: Un adversaire ciblé gagne un emblème av chaque fois qu'un joueur pioche une carte, vous points de vie. »			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

·	
Dislocation	{1}{BP}{BP}
<u></u>	
Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou ovie.)	deux points de
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la	fin du tour.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Dislocation {	1}{BP}{BP}
Éphémère	U
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux p	oints de
vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du	tour.
gug , quality and an	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction chirurgicale	{BP}	Extraction chirurgicale	(BP)
Éphémère	R	Éphémère	R
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2	points de vie.)	({BP} peut être payé au choix avec {	(B) ou 2 points de vie.)
Choisissez une carte ciblée dans un cimetié	· I	Choisissez une carte ciblée dans un	•
terrain de base. Cherchez dans le cimetière	•	terrain de base. Cherchez dans le ci	•
bibliothèque de son propriétaire n'importe q cartes ayant le même nom que cette carte e	l	bibliothèque de son propriétaire n'im cartes ayant le même nom que cette	
Puis ce joueur mélange.	. O	Puis ce joueur mélange.	y dante of exilinating
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Extraction chirurgicale {BP}	
	7
Éphémère	
({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	