Abomination minotaure {4}{B}{B}

Créature : zombie et minotaure **C**

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Phénax {2}{B}{B}

Créature : humain et clerc **C**

Quand le Disciple de Phénax arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal à votre dévotion au noir. Vous en choisissez une. Ce joueur se défausse de cette carte. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disciple de Phénax {2}{B}{B}

Créature : humain et clerc **C**

Quand le Disciple de Phénax arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé révèle un nombre de cartes de sa main égal à votre dévotion au noir. Vous en choisissez une. Ce joueur se défausse de cette carte. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}

Créature : vampire **C**

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la nuit {1}{B}

Créature : vampire **C**

Lien de vie

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie dîmesang {2}{B}

Créature : harpie **C**

Vol
Quand la Harpie dîmesang arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie dîmesang {2}{B}

Créature : harpie **C**

Vol
Quand la Harpie dîmesang arrive sur le champ de bataille, chaque joueur perd 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie insatiable {2}{B}{B}

Créature : harpie **U**

Vol, lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harpie insatiable {2}{B}{B}

Créature : harpie U

Vol, lien de vie

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur de Mogis {2}{B}

Créature : humain et berserker U

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur de Mogis {2}{B}

Créature : humain et berserker U

Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle {3}{B}{B}

Créature : zombie U

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle {3}{B}{B}

Créature : zombie U

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure mort-vivant {2}{B}

Créature : zombie et minotaure C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure mort-vivant {2}{B}

Créature : zombie et minotaure C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalange reparue {1}{B}

Créature : zombie et soldat C

Défenseur
{1}{U} : La Phalange reparue peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalange reparue {1}{B}

Créature : zombie et soldat C

Défenseur
{1}{U} : La Phalange reparue peut attaquer ce tour-ci comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit de l'horizon {5}{U}

Créature : sphinx U

Vol
Quand l'Érudit de l'horizon arrive sur le champ de bataille, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain abject {5}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Quand le Suzerain abject arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Harpie avec le vol égal à votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Érudit de l'horizon {5}{U}

Créature : sphinx U

Vol
Quand l'Érudit de l'horizon arrive sur le champ de bataille, regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgée de ciguë {4}{B}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des Reparus {3}{B}

Rituel **C**

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgée de ciguë {4}{B}{B}

Rituel **C**

Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'avenir {2}{U}

Rituel U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aperçu de l'avenir {2}{U}

Rituel U

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revanche de la déesse de la Mer {5}{U}

Rituel U

Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées que vos adversaires contrôlent dans les mains de leurs propriétaires. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il des Grées {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée a « {1}, {T} : Regard 1. » (Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos {2}{B}{B}

Artefact-enchantement légendaire R

Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie.
{2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faveur d'Érébos {B}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Régénérez-la. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de fouet {4}{B}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guérison de Pharika {B}{B}

Éphémère C

La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvetage dans le Monde souterrain {4}{B}

Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Renvoyez cette carte et la carte sacrifiée sur le champ de bataille, sous votre contrôle, au début de votre prochain entretien. Exilez le Sauvetage dans le Monde souterrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbulences {3}{U}

Éphémère C

Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin du voyage {1}{U}

Éphémère C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de Thassa {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
À chaque fois que la créature enchantée attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle a au moins trois marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve de Thassa. Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast