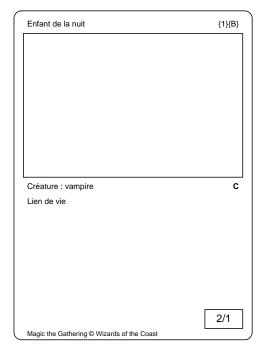
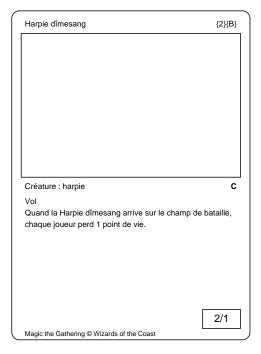
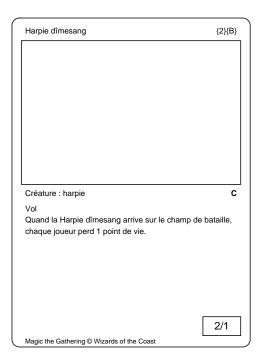
Abomination minotaure	{4}{B}{B}	Disc	sciple de Phénax	{2}{B}{B}
Créature : zombie et minotaure	с	Cré	éature : humain et clerc	
		Qua bata mai Ce j coû	and le Disciple de Phénax arrive sur le champ d laille, un joueur ciblé révèle un nombre de cartes in égal à votre dévotion au noir. Vous en choisis joueur se défausse de cette carte. (Chaque (B) ûts de mana des permanents que vous contrôlez ur votre dévotion au noir.)	s de sa ssez une. dans les
	4/6		[	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magi	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

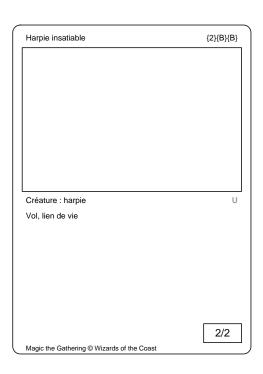
Disciple de Phénax	{2}{B}{B}
Créature : humain et clerc	С
Quand le Disciple de Phénax arrive sur bataille, un joueur ciblé révèle un nomb	ore de cartes de sa
main égal à votre dévotion au noir. Vou Ce joueur se défausse de cette carte. ( coûts de mana des permanents que vo	Chaque (B) dans les
pour votre dévotion au noir.)	·
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enfant de la nuit	{1}{B}
Créature : vampire	С
Lien de vie	J
2.6.1. 4.6 1.6	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1









Harpie insatiable	{2}{B}{B}	Maraudeur de Mogis {2}{B	}
Créature : harpie	U	Créature : humain et berserker	J
Vol, lien de vie		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.)	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	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	
bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent ch l'intimidation et la célérité jusqu'à la fin du tour, X	
votre dévotion au noir. (Chaque {B} dans les coûts	
mana des permanents que vous contrôlez compte votre dévotion au noir.)	pour
	2/2
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Créature : zombie	U
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arriv de bataille, chaque adversaire perd X poir votre dévotion au noir. Vous gagnez autai que ceux perdus de cette manière. (Chaq coûts de mana des permanents que vous pour votre dévotion au noir.)	nts de vie, X étant nt de points de vie ue {B} dans les

Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}
Créature : zombie	U
Quand le Marchand gris d'Asphodèle ar 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 vou pour votre dévotion au noir.)	oints de vie, X étant tant de points de vie aque {B} dans les
	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	2/3

( <sub>-</sub>	Minotaure mort-vivant	{2}{B}
L	Créature : zombie et minotaure	
	Creature : zomble et minotaure	С
	_	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

Phalange reparue	{1}{B}
Créature : zombie et soldat	С
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	

Phalange reparue	{1}{B}	Érudit de l'horizon	{5}{U}
Créature : zombie et soldat Défenseur {1}{U} : La Phalange reparue peut attaquer ce tour-c comme si elle n'avait pas le défenseur.	c	Créature : sphinx  Vol  Quand l'Érudit de l'horizon arrive regard 2. (Regardez les deux ca bibliothèque. Mettez n'importe qu au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)	rtes du dessus de votre uel nombre d'entre elles
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the 0	4/4 Coast

_		
	Suzerain abject	{5}{B}{B}
	Créature : démon	R
	Vol	
	Quand le Suzerain abject arrive sur le champ de	
	créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire avec le vol égal à votre dévotion au noir. (Chaqu	
	les coûts de mana des permanents que vous cor	ntrôlez
	compte pour votre dévotion au noir.)  Au début de votre entretien, sacrifiez une créatur	e.
	·	
		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 bat	taille,
regard 2. (Regardez les deux cartes du dessus de vo	
bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre el au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dess	
dans n'importe quel ordre.)	ius,
, ,	
Г	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7/ 7

U

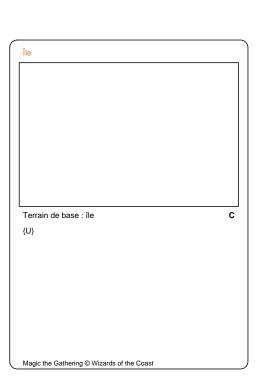
Gorgée de ciguë	{4}{B}{B}		Marche des Reparus	{3}{B}
Rituel	С		Rituel	С
Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur	perd 2 points		Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées de	puis
de vie.			votre cimetière dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gorgée de ciguë	{4}{B}{B}
3.1.1.1.3.1	
Rituel	
	C
Détruisez une créature ciblée. Son cor de vie.	ntrôleur 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 biblio Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le rest	
votre cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aperçu de l'avenir {2	2}{U}		Île	
Rituel	U		Terrain de base : île	c
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèq Mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste da votre cimetière.			{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Revanche de la déesse de la Mer	{5}{U}
l		
	Rituel	U
	Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées que vos adversaires contrôlent dans les mains de leurs	
	propriétaires. Regard 1. (Regardez la carte du dessu-	s de
	votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)	
	• /	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

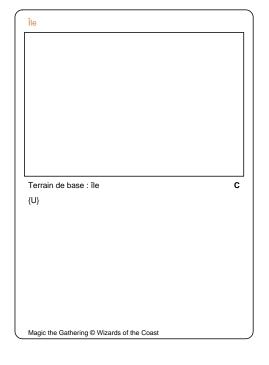


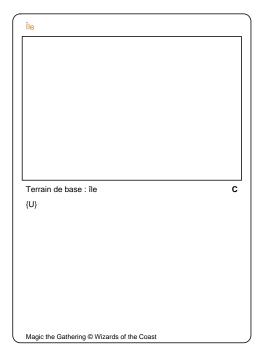


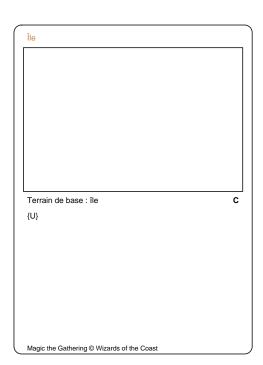


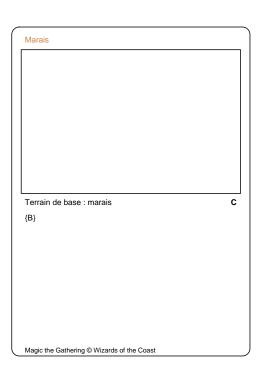












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	
{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	

Fouet d'Érébos {2}{B}{E	}	Faveur d'Érébos	{B}
Artefact-enchantement légendaire 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.	2	Éphémère Une créature ciblée gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Régénérez-la. Vous perdez 2 points de vie.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Coun do fouet	, )	Cuérican de Pharika	(D)

Coup de fouet	{4}{B}
Éphémère	
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	С
La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une cré ciblée et vous gagnez 2 points de vie.	éature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sauvetage dans le Monde souterrain {4}{B}	Turbulences {3}{U	}
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.	Éphémère  Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fin du voyage {	1}{U}
Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Regard 1. (Regardez la carte du dessus d votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)	е

Épreuve de Thassa	{1}{U}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature À chaque fois que la créature enchantée att un marqueur +1/+1 sur elle. Ensuite, si elle marqueurs +1/+1 sur elle, sacrifiez l'Épreuve Quand vous sacrifiez l'Épreuve de Thassa, l cartes.	a au moins trois e de Thassa.

