Érébos, dieu des Morts	{3}{B}	Maître du festin	{1}{B}{B}
Créature-enchantement légendaire : dieu	M	Créature-enchantement : démon	R
Indestructible	IVI	Vol	, in
Tant que votre dévotion au noir est inférieure à cinq,		Au début de votre entretien, chaque adversa	aire pioche une
Érébos n'est pas une créature.		carte.	·
Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de	e vie.		
{1}{B}, payez 2 points de vie : Piochez une carte.			
	5/7		5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître du festin	{1}{B}{B}
Créature-enchantement : démon	R
Vol	, ,
Au début de votre entretien, chaque adversaire p carte.	ioche une
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître du festin	{1}{B}{B}
Créature-enchantement : démon	R
Vol Au début de votre entretien, chaque adversair	re nioche une
carte.	re pioche une
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Maître du festin	{1}{B}{B}	Marchand gris d'Asphodèle {3}{B}{	B}
Créature-enchantement : démon	R	Créature : zombie	U
Vol		Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ	
Au début de votre entretien, chaque ac carte.	dversaire pioche une	de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X éta votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de v	
ourto.		que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les	
		coûts de mana des permanents que vous contrôlez comp	te
		pour votre dévotion au noir.)	
	5/5	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 votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de	
que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B coûts de mana des permanents que vous contr	•
pour votre dévotion au noir.)	olez compte
	2/4
Magic the Gathering © 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 autar 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}	Ver de cervelle	{1}{B}
Créature : zombie	U	Créature-enchantement :	insecte U
Quand le Marchand gris d'Asphodèle arri			arrive sur le champ de bataille, un
de bataille, chaque adversaire perd X poi		1	main et vous y choisissez une
votre dévotion au noir. Vous gagnez auta			ette carte jusqu'à ce que le Ver
que ceux perdus de cette manière. (Chac coûts de mana des permanents que vous		de cervelle quitte le cham	p de bataille.
pour votre dévotion au noir.)			
	2/4		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizard	s of the Coast

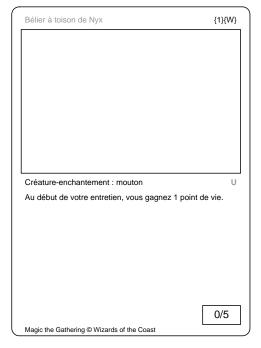
Ver de cervelle	{1}{B}
Créature-enchantement : insecte	U
Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de b adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisiss carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que de cervelle quitte le champ de bataille.	ez une
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ver de cervelle

Créature-enchantement : insecte

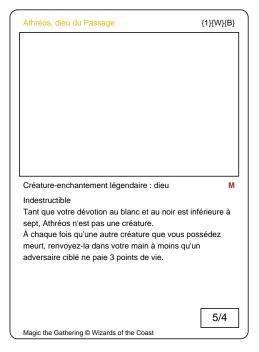
Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que le Ver de cervelle quitte le champ de bataille.

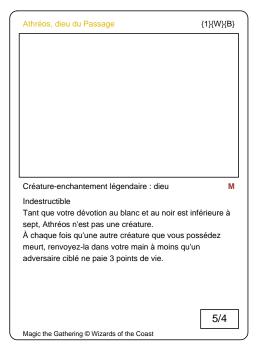
Bélier à toison de Nyx	{1}{W}
Créature-enchantement : mouton	U
Au début de votre entretien, vous gagnez 1 p	point de vie.
	0/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0

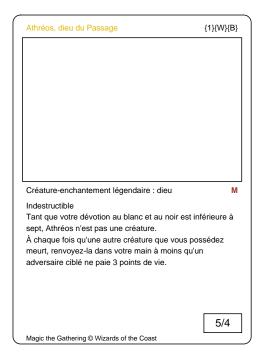


Bélier à toison de Nyx	{1}{W}
Créature-enchantement : mouton	U
Créature-enchantement : mouton Au début de votre entretien, vous gagnez	_
	_
	_
	_
	_
	_
	_

Bélier à toison de Nyx	{1}{W}
Créature-enchantement : mouton	U
Au début de votre entretien, vous gagnez	I point de vie.
	0/5
	1 0/3





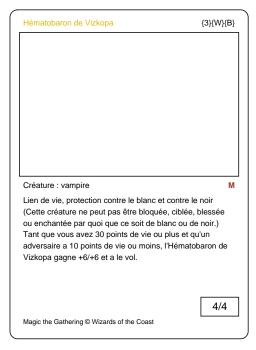


Hématobaron de Vizkopa

Créature : vampire

Lien de vie, protection contre le blanc et contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc ou de noir.)

Tant que vous avez 30 points de vie ou plus et qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins, l'Hématobaron de Vizkopa gagne +6/+6 et a le vol.



Monnayeuse du monde souterrain	{W}{B}
Créature-enchantement : humain et clerc	U
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que l	а
Monnayeuse du monde souterrain ou un autre enchantement arrive sur le champ de bataille sous	votre
contrôle, vous gagnez 1 point de vie.	
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire p point de vie.	erd 1
point do vio.	
F	
Magic the Cathering @Wizerdo of the Coost	2/2

Monnayeuse du monde souterrain	{W}{B}
Créature-enchantement : humain et clerc	U
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que la	ı
Monnayeuse du monde souterrain ou un autre	
enchantement arrive sur le champ de bataille sous v contrôle, vous gagnez 1 point de vie.	otre
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire pe	rd 1
point de vie.	
Γ	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Gathering www.zards of the Coast	

Monnayeuse du monde souterrain	{W}{B}
Créature-enchantement : humain et clerc	U
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que Monnayeuse du monde souterrain ou un autre	la
enchantement arrive sur le champ de bataille sous	votre
contrôle, vous gagnez 1 point de vie.	oord 1
	perd 1
contrôle, vous gagnez 1 point de vie. {W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire	perd 1
contrôle, vous gagnez 1 point de vie. {W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire	perd 1
contrôle, vous gagnez 1 point de vie. {W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire	perd 1

Wormayeuse du monde souterrain	{vv}{D}
Créature-enchantement : humain et clerc	U
<i>Constellation</i> ? À chaque fois que	la
Monnayeuse du monde souterrain ou un autre	
enchantement arrive sur le champ de bataille sous contrôle, vous gagnez 1 point de vie.	s votre
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire point de vie.	perd 1
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_,_

Obzedat, Conseil fantôme	{1}{W}{W}{B}{B}
Créature légendaire : esprit et conseille	r R
Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive bataille, un adversaire ciblé perd 2 point	
gagnez 2 points de vie.	
Au début de votre étape de fin, vous po	
Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez- bataille sous le contrôle de son propriéta	•
votre prochain entretien. Il acquiert la ce	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obzedat, Conseil fantôme	{1}{W}{W}{B}{B}
Créature légendaire : esprit et conseiller	R
Quand Obzedat, Conseil fantôme arrive	•
bataille, un adversaire ciblé perd 2 points gagnez 2 points de vie.	s de vie et vous
Au début de votre étape de fin, vous pou	ıvez exiler
Obzedat. Si vous faites ainsi, renvoyez-l	•
bataille sous le contrôle de son propriéta votre prochain entretien. Il acquiert la cé	
·	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Confluence de mana	
Terrain	M
$\{T\},$ payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Confluence de mana Terrain Terrain (T), payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast		_		
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {B}	Confluence de mana		Marais	
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {B}				
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. {B}				╝
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur			С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
	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 {B}	С
(b)	
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 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}	

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C {W}	Terrain de base : plaine C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
g	
Plaine	Reliquaire impie

Plaine	
Terrain de base : plaine	
{W}	·
(**)	
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	Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais 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.	Terrain : plaine et marais 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Reliquaire impie	Temple du silence
Terrain : plaine et marais 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.	Terrain Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Temple du silence	Temple du silence
Terrain R Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.	Terrain R Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Temple du silence	Fouet d'Érébos {2}{B}{B}
Terrain R Le Temple du silence arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Temple du silence arrive sur le champ de bataille, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet d'Érébos	{2}{B}{B}		Chute du héros	{1}{B}{B}
Artefact-enchantement légendaire	R	'	Éphémère	U
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de {2}{B}{B}, {T} : Renvoyez une carte de créature depuis votre cimetière sur le champ de bataille acquiert la célérité. Exilez-la au début de la proétape de fin. Si elle devait quitter le champ de exilez-la à la place de la mettre autre part. N'au lorsque vous pourriez lancer un rituel. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	e ciblée e. Elle ochaine bataille,		Détruisez une cible, créature ou planeswalker. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Chute du héros	{1}{B}{B}		Chute du héros	{1}{B}{B}

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

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

Précepte d'Érébos	{3}{B}{B}		Lumière de bannissement	{2}{W}
Enchantement	R		Enchantement	U
Flash À chaque fois que une créature que vous cont chaque adversaire sacrifie une créature.	trôlez meurt,		Quand la Lumière de bannissement arrive sur le char bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.	np de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Précepte d'Érébos	{3}{B}{B}		Lumière de bannissement	{2}{W}

Précepte d'Érébos	{3}{B}{B}	
Enchantement	R	
Flash À chaque fois que une créature que vous contrôle chaque adversaire sacrifie une créature.	z meurt,	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		

Lumière de bannissement	{2}{W}
Enchantement	U
Quand la Lumière de bannissement arrive sur le ch bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'ur adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de bannissement quitte le champ de bataille.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lumière de bannissement	{2}{W}
Enchantement	U
Quand la Lumière de bannissement arrive sur le char	mp de
bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un	
adversaire contrôle jusqu'à ce que la Lumière de	
bannissement quitte le champ de bataille.	
Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	