Agent des Moires	{1}{B}{B}	Démon de profanation	{2}{B}{B}
Créature : humain et assassin	R	Créature : démon	R
Contact mortel Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un I'Agent des Moires, chaque adversaire s créature.		Vol Au début de chaque combat, n'importe quel adversaire peut sacrifier une créature. Si un joueur ainsi, engagez le Démon de profanation et mettez u marqueur +1/+1 sur lui.	fait
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6

_		
	Blême des cryptes	{3}{B}
	Créature : esprit	М
	Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque ac perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points	lversaire
	À chaque fois que vous engagez un marais pour de ajoutez un {B} supplémentaire.	u mana,
	[2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-

Émissaire d'Érébos {3}{B}

Créature-enchantement : serpent U

Grâce {5}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Défaussez-vous d'Érébos gagne +2/+2 jusqu'È in du tour. Si l'Émissaire d'Érébos est une aura, la créature inschantée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour à la place.

La créature enchantée gagne +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héraut du tourment	{1}{B}{B}	Héros tourmenté	{B}
Créature-enchantement : démon	R	Créature : humain et guerrier	U
Grâce {3}{B}{B} (Si vous lancez cette de grâce, c'est un sort d' créature. Elle redevient une créature pas attachée à une créature.) Vol Au début de votre entretien, vous per La créature enchantée gagne +3/+3 e	a;aura avec enchanter e si elle n'est dez 1 point de vie.	Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bata Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un s le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 y Vous gagnez autant de points de vie que ceux cette manière.	sort qui cible point de vie.
	3/3		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Héros tourmenté	{B}	Héros tourme
Créature : humain et guerrier	U	Créature : hu
Le Héros tourmenté arrive sur le champ de	e bataille engagé.	Le Héros tou
Héroïque ? À chaque fois que vous lancez	z un sort qui cible	Héroïque ? À
le Héros tourmenté, chaque adversaire pe Vous gagnez autant de points de vie que		le Héros tour Vous gagnez
cette manière.	South portuo do	cette manière
	2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	Magic the Gath

Héros tourmenté {B}

Créature : humain et guerrier U

Le Héros tourmenté arrive sur le champ de bataille engagé.

Héroïque ? À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Héros tourmenté, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

Créature : humain et berserker 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.)	Maraudeur de Mogis	{2}{B}
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.)		
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.)		
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.)		
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.)		
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.)		
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.)		
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.)		
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.)		
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.)		
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.)	Créature : humain et berserker	U
chacune I'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.)	S .	•
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.)		
contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)		
2/2	·	ous/
	contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast		2/2
wage the dathering & Wizards of the doust	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 d	
bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièren chacune l'intimidation et la célérité jusqu	
fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {	
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 acquièren	
chacune I'intimidation et la célérité jusqu fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {	
dans les coûts de mana des permanents que vous	رد
contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nécromancien de Xathrid	{2}{B}
Créature : humain et sorcier	R
À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou u autre créature Humain que vous contrôlez meurt, cr engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.	
F	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Nécromancien de Xathrid	$\{2\}\{B\}$		Reparu malveillant	{1}{B}
Créature : humain et sorcier	R		Créature-enchantement : zombie	U
À chaque fois que le Nécromancien de Xathrid ou un			Grâce {3}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût	
autre créature Humain que vous contrôlez meurt, cré engagé, un jeton de créature 2/2 noire Zombie.	ez,		grâce, c'est un sort d'aura avec enchante créature. Elle redevient une créature si elle n'est	
engage, un jeton de creature 2/2 noire zombie.			attachée à une créature.)	si pas
			À chaque fois que le Reparu malveillant ou que la créa	
			enchantée attaque, le joueur défenseur perd 2 points vie.	de
			La créature enchantée gagne +1/+1.	
	2/2			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

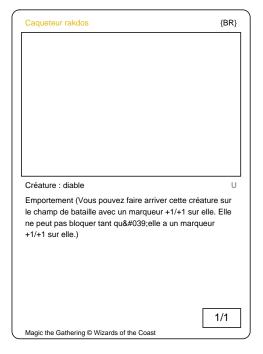
Rat de meute	{1}{B}
Créature : rat	R
La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôl {2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un qui est une copie du Rat de meute.	ez.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	*/*
magic the Saliering S Trizards of the Soust	

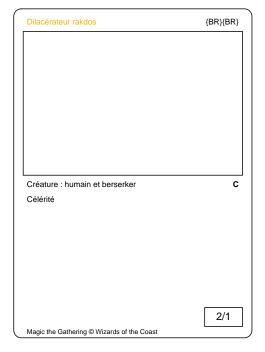
Reparu malveillant	{1}{B}
Créature-enchantement : zombie	U
Grâce {3}{B} (Si vous lancez cette cart grâce, c'est un sort d'aurc créature. Elle redevient une créature s	a avec enchanter :
attachée à une créature.) À chaque fois que le Reparu malveillar	nt ou que la créature
enchantée attaque, le joueur défenseuvie.	ır perd 2 points de
La créature enchantée gagne +1/+1.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

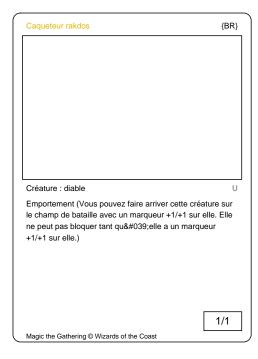
Reparu malveillant {1}{B}	Caqueteur rakdos {BR}
Créature-enchantement : zombie U	Créature : diable U
Grâce {3}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.) À chaque fois que le Reparu malveillant ou que la créature enchantée attaque, le joueur défenseur perd 2 points de vie. La créature enchantée gagne +1/+1.	Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

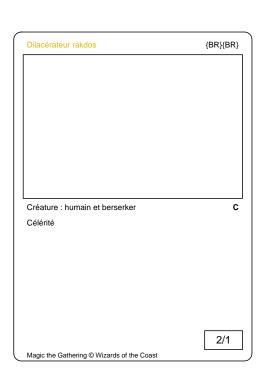
Scribe de sang	{1}{B}
Créature : zombie et sorcier	R
Si vous deviez piocher une carte et que vous n: pas de carte en main, piochez deux cartes et perdez point de vie à la place.	
_	
Magic the Cathoring @ Wizards of the Coast	2/1

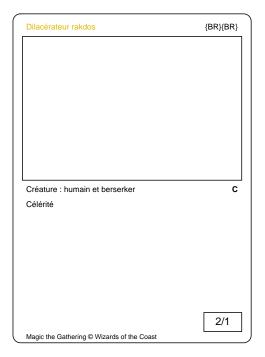
Caqueteur rakdos	{BR}
0.7.4	
Créature : diable	U
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 ne peut pas bloquer tant qu'elle a un m +1/+1 sur elle.)	sur elle. Elle
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,

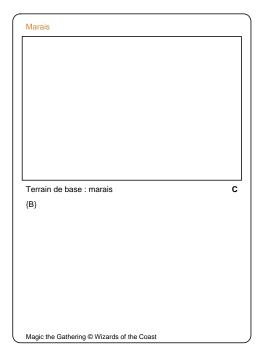


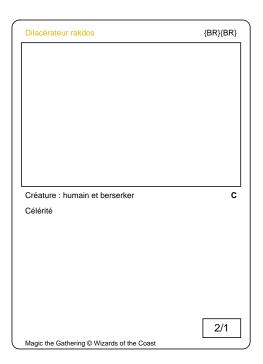


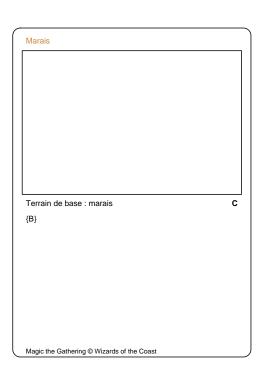












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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
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
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
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		Chute du héros	{1}{B}{B}
Terrain de base : marais C		Éphémère	U
{B}		Détruisez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gamering © Wizards of the Coast)	wagic the Gathering © Wizards of the Coast	
	`		

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
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	

Fléau biliaire	{B}{B}		Lame du destin	{1}{B}
Éphémère	U		Éphémère	U
Une créature ciblée et toutes les autres crémême nom que cette créature gagnent -3/-3			Détruisez une créature non-noire ciblée.	
la fin du tour.	3 Jusqua#039,a			
Market and Control of the Control			Maria Calabara Calabara	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fléau biliaire	{B}{B}
Éphémère	U
Une créature ciblée et toutes les autres créatures	
même nom que cette créature gagnent -3/-3 jusq	
la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du destin	{1}{B}
ful (a)	
Éphémère	U
Détruisez une créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du destin	{1}{B}		Prix ultime	{1}{B}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une créature non-noire ciblée.			Détruisez une créature monochrome ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
_ _	Prix ultime	{1}{B}
E	Éphémère	U
[Détruisez une créature monochrome ciblée.	
. 1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour annoncé	{4}{B}{B}{B}
Éphémère	R
Mettez sur le champ de bataille, sous votre carte de créature ciblée d'un cimetiè l'indestructible. Si c'est votre t	contrôle, une re. Elle acquiert
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don d'Orzhova	{1}{WB}{WB}	Don d'Orzhova	{1}{WB}{WB}
Enchantement : aura	С	Enchantement : aura	С
Enchanter : créature		Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a le vie.	e vol et le lien de	La créature enchantée gagne +1/+1 vie.	et a le vol et le lien de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Don d'Orzhova	{1}{WB}{WB
Enchantement : aura	(
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 et vie.	a le vol et le lien de
vie.	

Contrainte	{B}
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisisse carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défauss cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}	Contrainte	{B}
Rituel	c	Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d cette carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez ur carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Contrainte	{B}	Bâton du magus de mort	{3}
			_

Contrainte	{B}
Rituel	
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisisse: carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse	
cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact

A chaque fois que vous lancez un sort noir ou qu'un marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton du magus de mort	3}			Cremation	{B}
Artefact	U		-	Éphémère	С
À chaque fois que vous lancez un sort noir ou qu'un	ì			Exilez une carte ciblée d'un cimetière.	
marais arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle,				Piochez une carte.	
vous gagnez 1 point de vie.					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			Ī		

Crémation	{B}
Éphémère	
Exilez une carte ciblée d'un cimetière.	
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crémation	{B}
,	
Éphémère Exilez une carte ciblée d'un cimetière. Piochez une carte.	С

Guérison de Pharika	{B}{B}		Obscure trahison	{B}
Éphémère			Éphémère	U
La Guérison de Pharika inflige 2 blessures à une			Détruisez une créature noire ciblée.	
ciblée et vous gagnez 2 points de vie.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

<u></u>	
Obscure trahison	{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

