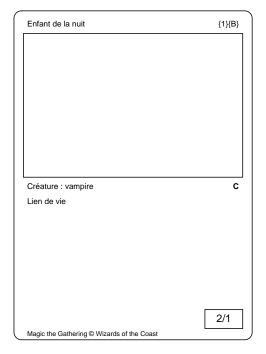
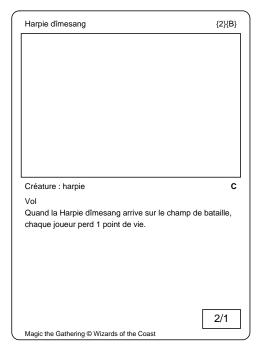
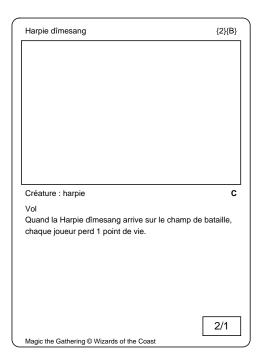
Abomination minotaure	{4}{B}{B}	Disc	sciple de Phénax	{2}{B}{B}
Créature : zombie et minotaure	с	Cré	éature : humain et clerc	
		Qua bata mai Ce j coû	and le Disciple de Phénax arrive sur le champ d laille, un joueur ciblé révèle un nombre de cartes in égal à votre dévotion au noir. Vous en choisis joueur 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	

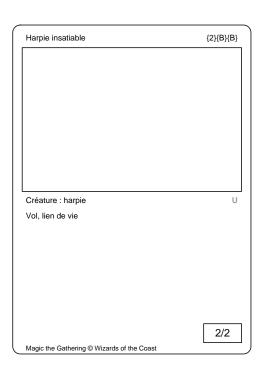
Disciple de Phénax	{2}{B}{B}
Créature : humain et clerc	С
Quand le Disciple de Phénax arrive sur bataille, un joueur ciblé révèle un nomb	ore de cartes de sa
main égal à votre dévotion au noir. Vou Ce joueur se défausse de cette carte. ( coûts de mana des permanents que vo	Chaque (B) dans les
pour votre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

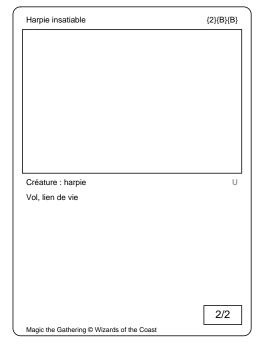
Enfant de la nuit	{1}{B}
Créature : vampire	С
Lien de vie	J
2.6.1. 4.6 1.6	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1







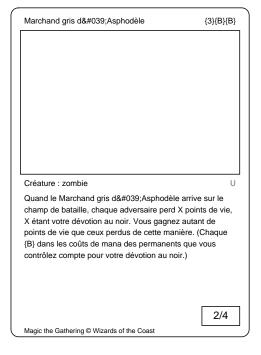




Créature : humain et berserker U
Quand le Maraudeur de Mogis arrive sur le champ de
bataille, jusqu'à X créatures ciblées acquièrent chacune l'intimidation et la célérité jusqu'à la
fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Chaque {B}
dans les coûts de mana des permanents que vous
contrôlez compte 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 chabataille, jusqu'à X créatures ciblées acq	•
chacune I'intimidation et la célérité jusqu	
fin du tour, X étant votre dévotion au noir. (Cha	
dans les coûts de mana des permanents que v contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)	
,	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u> </u>	

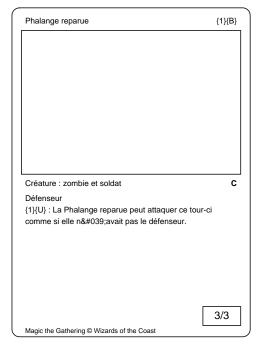
Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}
Créature : zombie	U
Quand le Marchand gris d'Asphodèle champ de bataille, chaque adversaire perd à X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez	X points de vie,
points de vie que ceux perdus de cette mani	ière. (Chaque
{B} dans les coûts de mana des permanents contrôlez compte pour votre dévotion au noi	•
	,
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

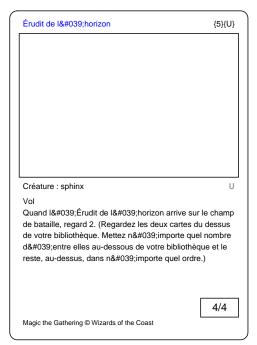


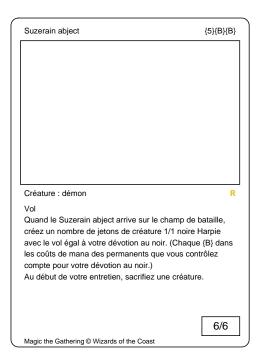
Minotaure mort-vivant	{2}{B}
On fortuna a manage in a desire advance	
Créature : zombie et minotaure	С
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Minotaure mort-vivant	{2}{B}
Créature : zombie et minotaure	С
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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.	
1	3/3







Érudit de 1'horizon

Créature : sphinx

Vol

Quand 1'Érudit de 1'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

Gorgée de ciguë	{4}{B}{B}		Marche des Reparus	{3}{B}
Pitrosi			Division	
Rituel	С		Rituel	C
Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur de vie.	perd 2 points		Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature cibli depuis votre cimetière dans votre main.	èes
de vie.			dopulo volto officiario dallo volto filani.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gorgée de ciguë	{4}{B}{B
Diteral	
Rituel	C
Détruisez une créature ciblée. Son de vie.	contrôleur perd 2 points
de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	

Aperçu de I'avenir	{2}{U}
Rituel	U
Regardez les trois cartes du dessus de votre biblio Mettez I'une d'entre elles dans votre le reste dans votre cimetière.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aperçu de I'avenir {2}	;}{U}	Île
Rituel	U	Terrain de base : île C
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèqu Mettez l'une d'entre elles dans votre main e le reste dans 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}
Rituel	U
Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées que adversaires contrôlent dans les mains de leurs	vos
propriétaires. Regard 1. (Regardez la carte du dessi	us de
votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte	
au-dessous de votre bibliothèque.)	

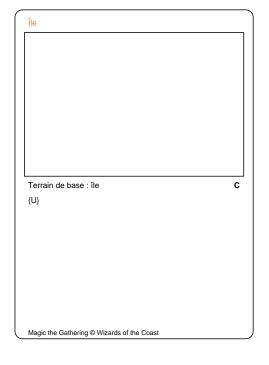
Île	
Terrain de base : île	С
	C
{U}	
Magic the Cathering @Wizards of the Coast	

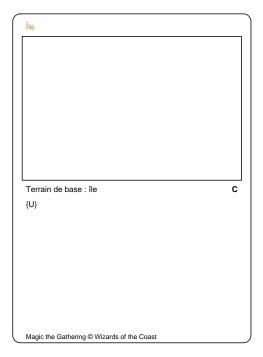


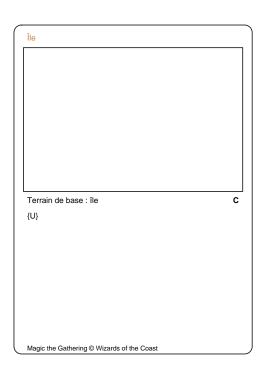


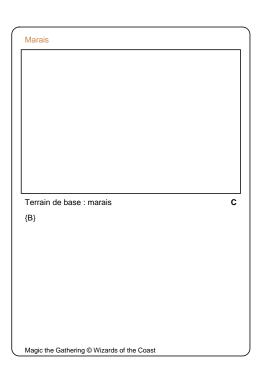












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

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	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}	i
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Fouet d'Érébos	{2}{B}{B}	Faveur d'Érébos {	B}
Artefact-enchantement légendaire	R	Éphémère	c
Les créatures que vous contrôlez ont le lien de vie. {2}{B}{B}, {T}: Renvoyez une carte de créature cibi depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la procha étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bata exilez-la à la place de la mettre autre part. N' que lorsque vous pourriez lancer un rituel.	lée e ine ille,	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	С
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 cr ciblée et vous gagnez 2 points de vie.	éature
дад р	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sauvetage dans le Monde souterrain {4}{E	}	Turbulences {3}-	{U}
Éphémère	J	Éphémère	
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.		Mettez une créature ciblée au-dessus de la bibliothèque e son propriétaire.	eb
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	de
votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte	
au-dessous de votre bibliothèque.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épreuve de Thassa

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 I'Épreuve de
Thassa.
Quand vous sacrifiez I'Épreuve de Thassa, piochez
deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

