

Annonciateur de l'Aube noire

{7}{B}{B}



Créature : annonciateur

R

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana de ce sort.

Piétinement

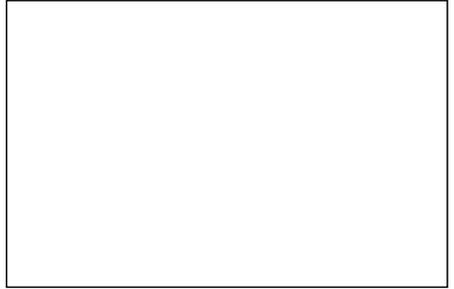
Au début de votre entretien, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus d'elle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}



Créature : zombie et insecte

C

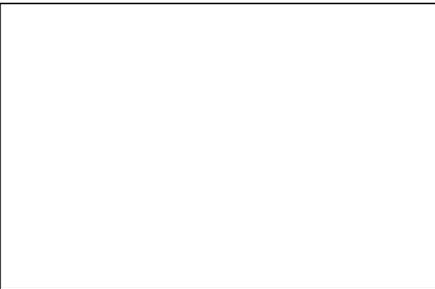
Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciateur de l'Aube noire

{7}{B}{B}



Créature : annonciateur

R

Vous pouvez payer {W}{U}{B}{R}{G} à la place du coût de mana de ce sort.

Piétinement

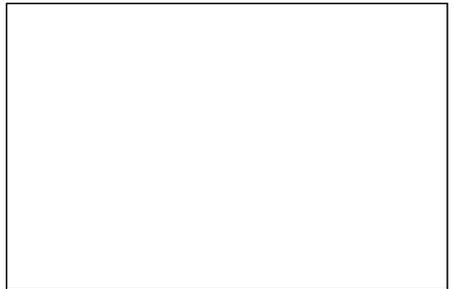
Au début de votre entretien, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus d'elle.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko

{2}{B}



Créature : zombie et insecte

C

Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de nantuko {2}{B} C

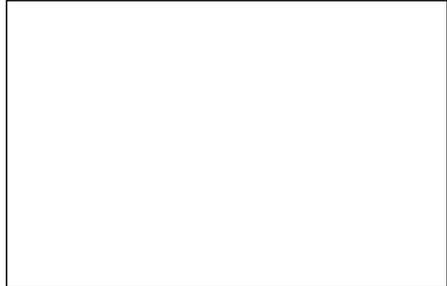


Créature : zombie et insecte C  
 Sacrifiez une créature : La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris sinistreserre {1}{B} C



Créature : chauve-souris C  
 Vol  
 {B}, Payez 1 point de vie : Les Chauves-souris sinistreserre gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris sinistreserre {1}{B} C

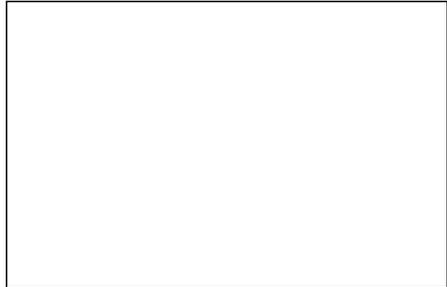


Créature : chauve-souris C  
 Vol  
 {B}, Payez 1 point de vie : Les Chauves-souris sinistreserre gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris sinistreserre {1}{B} C

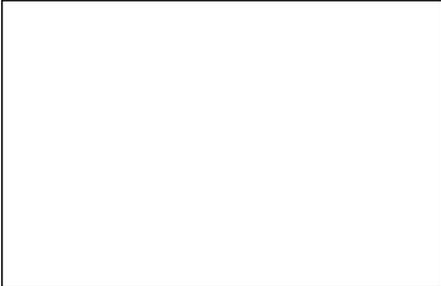


Créature : chauve-souris C  
 Vol  
 {B}, Payez 1 point de vie : Les Chauves-souris sinistreserre gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Chauves-souris sinistreserre** {1}{B}



Créature : chauve-souris **C**

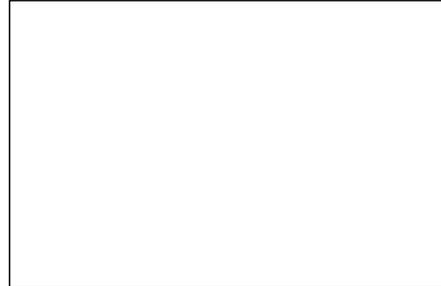
Vol

{B}, Payez 1 point de vie : Les Chauves-souris sinistreserre gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Grand moissonneur** {2}{B}{B}{B}



Créature : horreur **R**

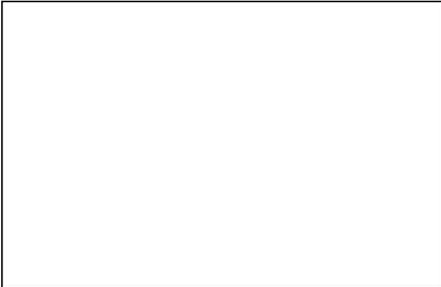
Au début de votre entretien, sacrifiez un permanent.

À chaque fois que le Grand moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie deux permanents.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Grand moissonneur** {2}{B}{B}{B}



Créature : horreur **R**

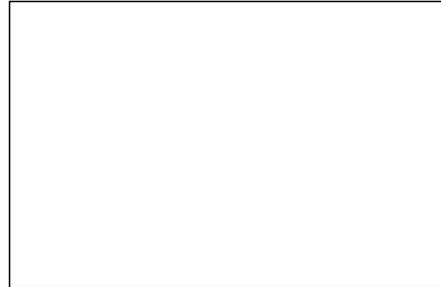
Au début de votre entretien, sacrifiez un permanent.

À chaque fois que le Grand moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie deux permanents.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Kokusho, l'étoile du soir** {4}{B}{B}



Créature légendaire : dragon et esprit **M**

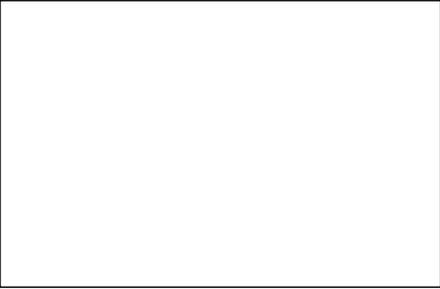
Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de Mephidross {1}{B}{B}



Créature : horreur R

Protection contre le blanc

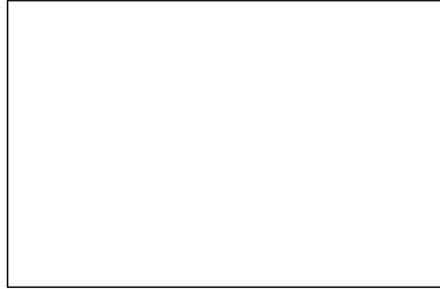
Au début de votre étape de fin, vous perdez 4 points de vie.

À chaque fois qu'une créature meurt, vous gagnez 2 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de Mephidross {1}{B}{B}



Créature : horreur R

Protection contre le blanc

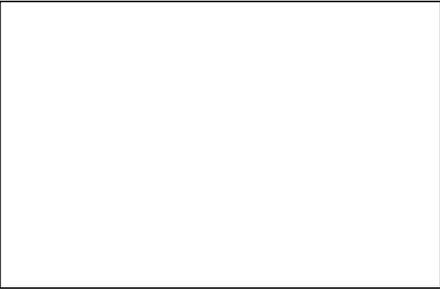
Au début de votre étape de fin, vous perdez 4 points de vie.

À chaque fois qu'une créature meurt, vous gagnez 2 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur de Mephidross {1}{B}{B}



Créature : horreur R

Protection contre le blanc

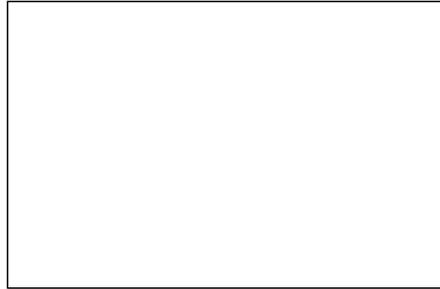
Au début de votre étape de fin, vous perdez 4 points de vie.

À chaque fois qu'une créature meurt, vous gagnez 2 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patriarche de la Coterie {3}{B}{B}{B}



Créature légendaire : humain et sorcier U

{2}{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

{2}{B}, exilez une carte de créature de votre cimetière : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable

{3}{B}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et mignon

M

Quand Phage l'Intouchable arrive sur le champ de bataille, si vous ne l'avez pas lancée depuis votre main, vous perdez la partie.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

À chaque fois que Phage l'Intouchable inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visara la redoutable

{3}{B}{B}{B}

Créature légendaire : gorgonoïde

R

Vol

{T} : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}

Rituel

U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Absorption de l'esprit

{X}{1}{B}



Rituel

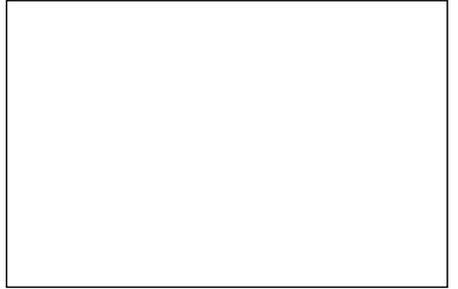
U

Ne dépensez que du mana noir pour X.  
L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe  
quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}{B}



Rituel

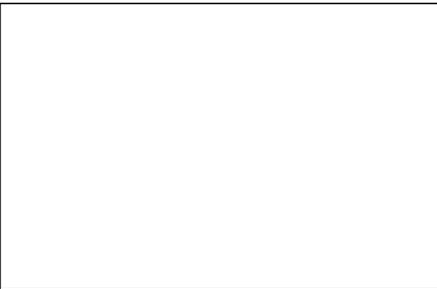
R

Chaque joueur perd X points de vie, se défausse de X  
cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}{B}



Rituel

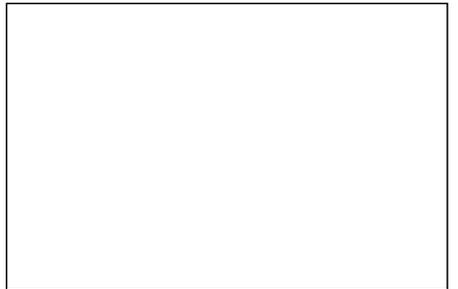
R

Chaque joueur perd X points de vie, se défausse de X  
cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de pouvoir

{2}{B}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?  
? Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie.  
? Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol,  
X étant le nombre de cartes dans votre main.  
Union {4} (Choisissez les deux si vous payez le coût  
d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Promesse de pouvoir

{2}{B}{B}{B}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

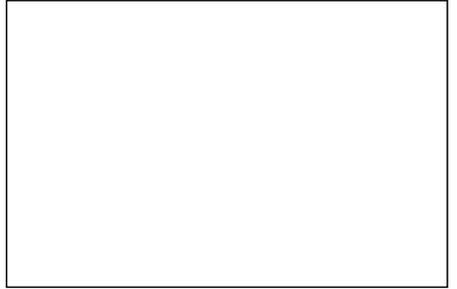
? Vous piochez cinq cartes et vous perdez 5 points de vie.

? Créez un jeton de créature X/X noire Démon avec le vol, X étant le nombre de cartes dans votre main.

Union {4} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



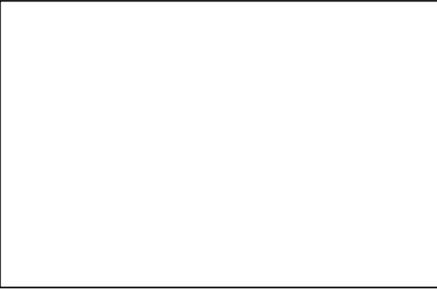
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



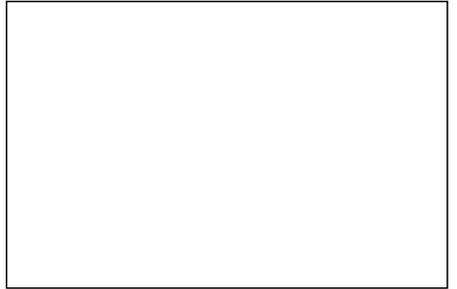
Terrain de base : marais

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  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais C  
 {B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

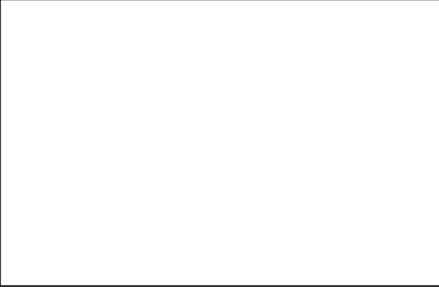
Couvoir orochi {X}{X}



Artefact R  
 Le Couvoir orochi arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.  
 {5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur « charge » sur le Couvoir orochi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

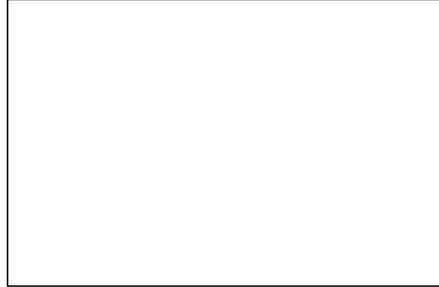
Couvoir orochi {X}{X}



Artefact R  
 Le Couvoir orochi arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.  
 {5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur « charge » sur le Couvoir orochi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvoir orochi {X}{X}



Artefact R  
 Le Couvoir orochi arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.  
 {5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur « charge » sur le Couvoir orochi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}



Artefact

M

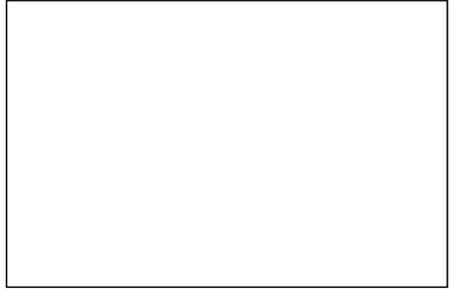
Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lentille extraplanaire

{3}



Artefact

M

Empreinte ? Quand la Lentille extraplanaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler le terrain ciblé que vous contrôlez.

À chaque fois qu'un terrain avec le même nom que la carte exilée est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de n'importe quel type produit par ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

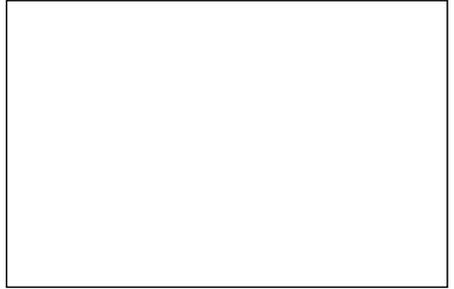
Ajoutez {B}{B}{B}.

Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

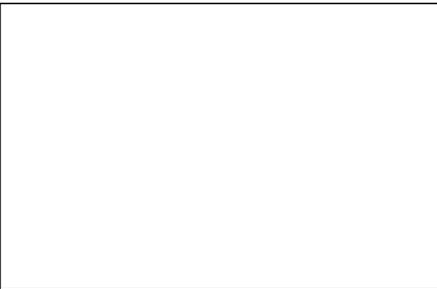
Ajoutez {B}{B}{B}.

Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

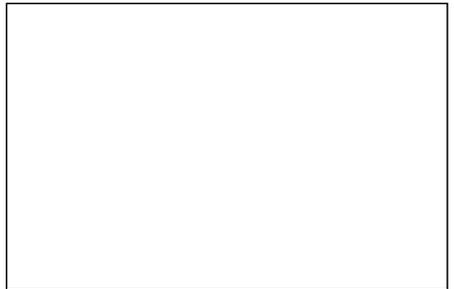
Ajoutez {B}{B}{B}.

Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie

{1}{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane

{1}{B}{B}



Enchantement

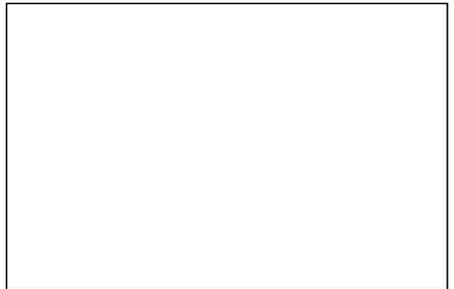
R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

