Korlash, héritier de Lamenoire {2}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.
{1}{B} : Régénérez Korlash.
<i>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korlash, héritier de Lamenoire {2}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.
{1}{B} : Régénérez Korlash.
<i>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korlash, héritier de Lamenoire {2}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.
{1}{B} : Régénérez Korlash.
<i>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Korlash, héritier de Lamenoire {2}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et guerrier R

Korlash, héritier de Lamenoire a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez.
{1}{B} : Régénérez Korlash.
<i>Majesté</i> ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}

Créature : spectre R

Vol
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique {1}{B}

Rituel R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie {B}

Rituel U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Yaugzebul {2}{B}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière.
Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

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

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 **C**

{B}

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 **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

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 **C**

{B}

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 **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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

Artefact **R**

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

Artefact **R**

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4}

Artefact **R**

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.
{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Venser {5}

Artefact R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de Venser {5}

Artefact R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess {3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov {3}{B}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur vampirique {B}

Éphémère **M**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement **U**

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropuissance {B}{B}{B}

Enchantement R

Sautez votre étape de pioche.
À chaque fois que vous vous défaussez d'une carte, exilez cette carte depuis votre cimetière.
Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque face cachée. Mettez cette carte dans votre main au début de votre prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Initiative
Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes du mal {2}{B}{B}

Rituel U

Détruisez toutes les plaines. Pour chaque terrain détruit de cette manière, les Miasmes du mal infligent 1 blessure au contrôleur de ce terrain à moins qu'il ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes du mal {2}{B}{B}

Rituel U

Détruisez toutes les plaines. Pour chaque terrain détruit de cette manière, les Miasmes du mal infligent 1 blessure au contrôleur de ce terrain à moins qu'il ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Langueur {2}{B}

Enchantement U

Les sorts blancs coûtent {3} de plus à lancer.
Les capacités activées des enchantements blancs coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Langueur {2}{B}

Enchantement U

Les sorts blancs coûtent {3} de plus à lancer.
Les capacités activées des enchantements blancs coûtent {3} de plus à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide {2}{B}{B}

Enchantement R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley du vide {2}{B}{B}

Enchantement R

Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves du monde souterrain {B}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les Rêves du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast