

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.

Majesté ? 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

Oblitérateur phyrexian

{B}{B}{B}{B}



Créature : phyrexian et horreur

M

Piétinement

À chaque fois qu'une source inflige des blessures à l'Oblitérateur phyrexian, le contrôleur de cette source sacrifie autant de permanents.



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.

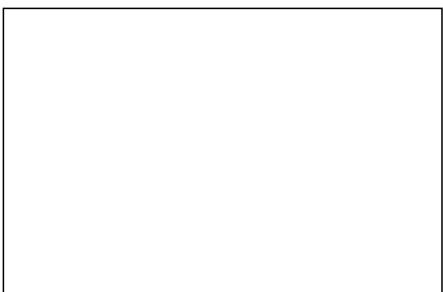
Majesté ? Défaussez-vous d'une autre carte appelée Korlash, héritier de Lamenoire : Cherchez jusqu'à deux cartes de marais dans votre bibliothèque, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Divinité de la Fierté

{WB}{WB}{WB}{WB}{WB}



Créature : esprit et avatar

R

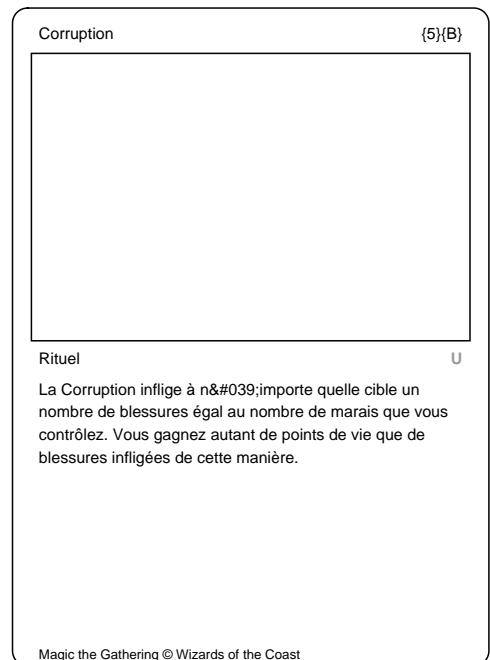
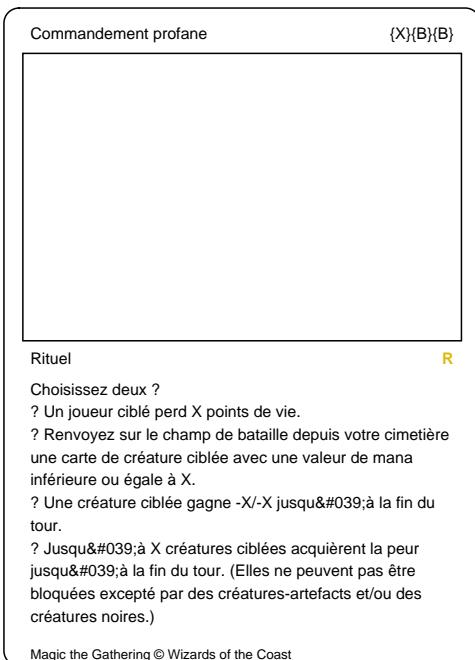
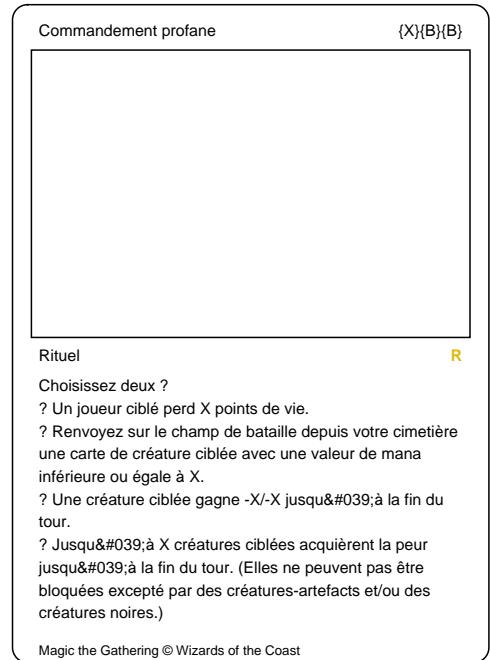
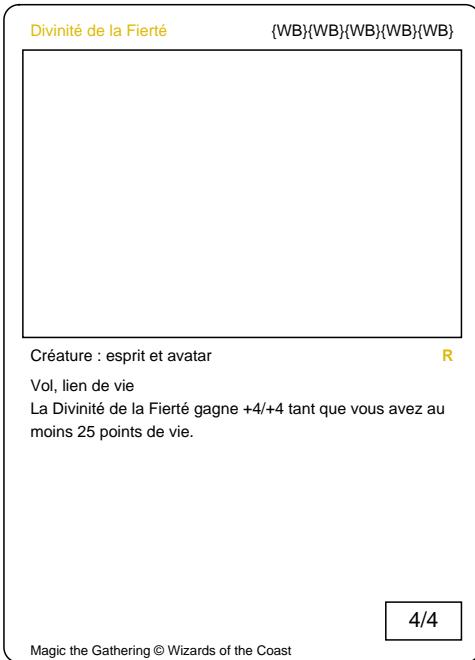
Vol, lien de vie

La Divinité de la Fierté gagne +4/+4 tant que vous avez au moins 25 points de vie.



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Corruption

{5}{B}

Rituel

La Corruption inflige à nimporte quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

La Corruption inflige à nimporte quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}

Rituel

La Corruption inflige à nimporte quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion cauchemardesque

{5}{B}

Rituel

Cherchez dans la bibliothèque du joueur ciblé jusqu'à X cartes, X étant le nombre de marais que vous contrôlez, et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



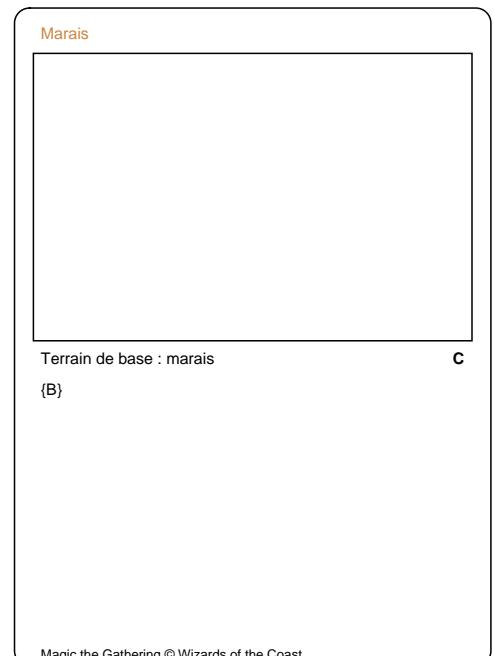
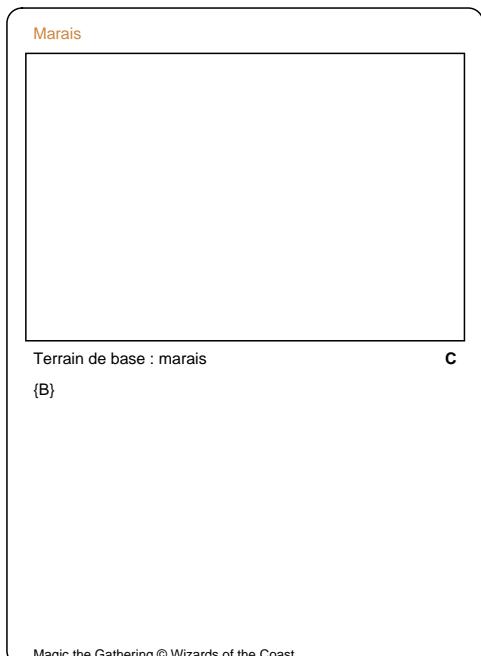
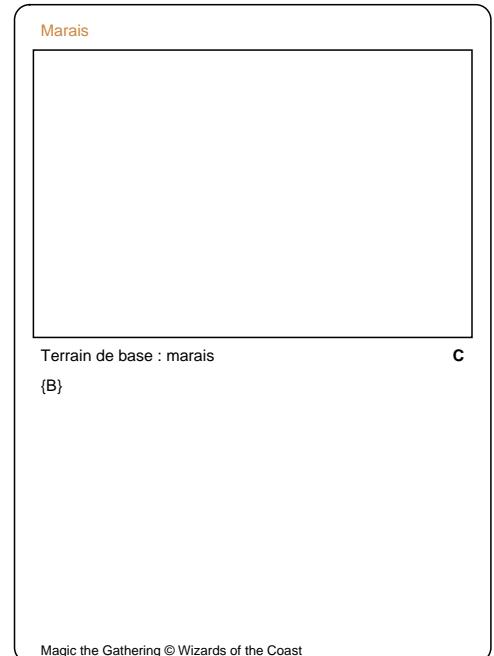
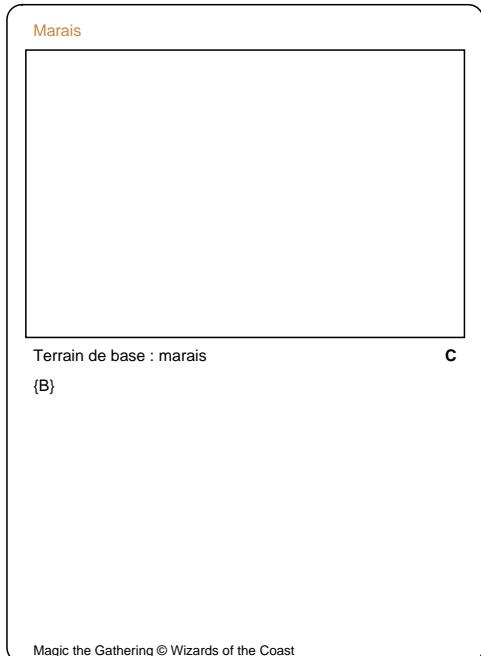
Terrain de base : marais

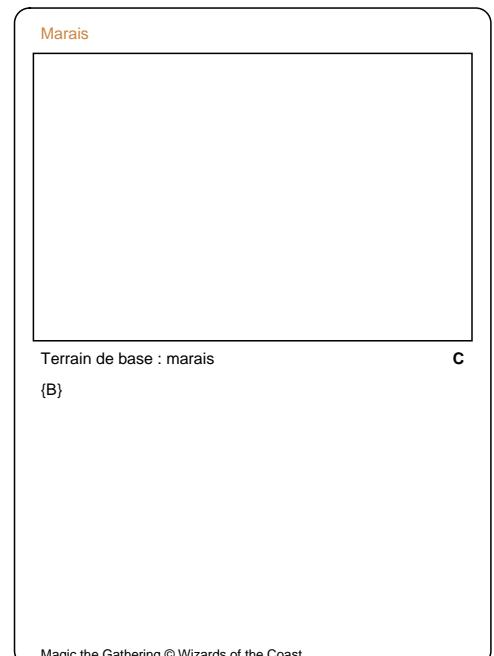
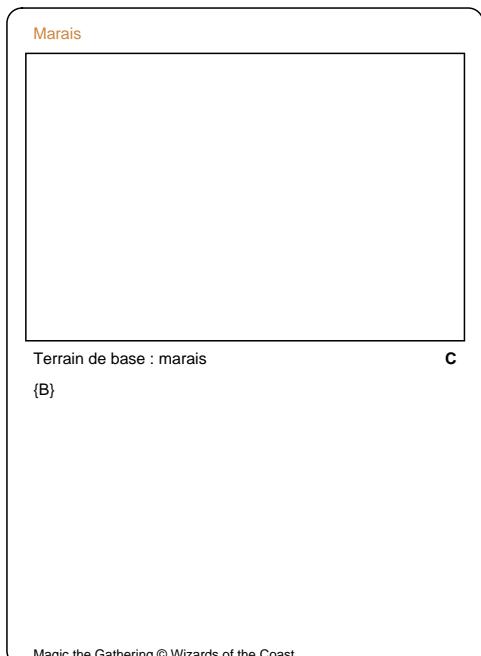
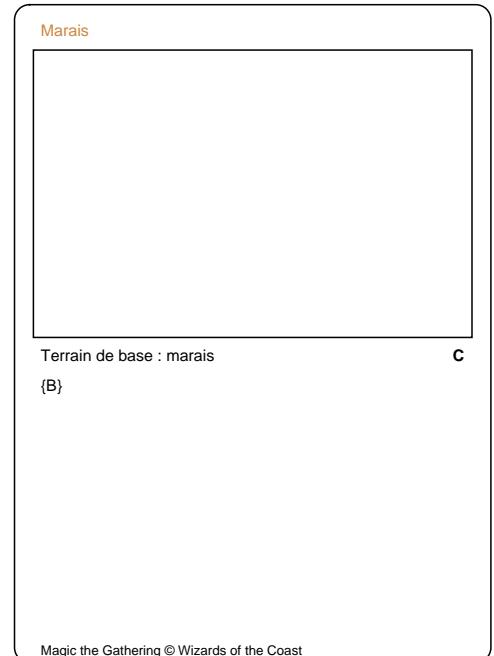
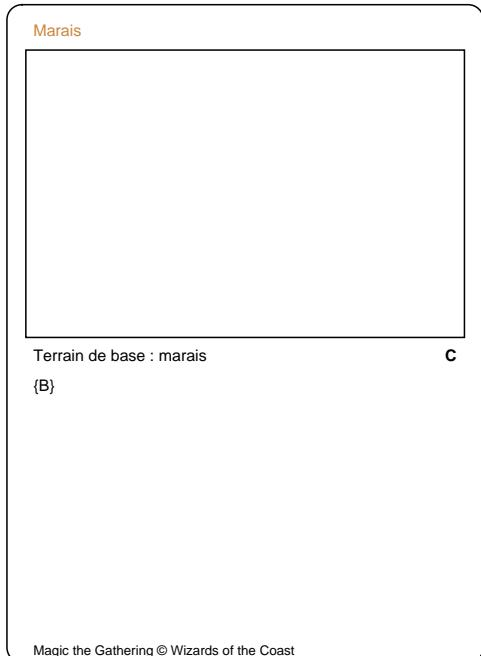
C

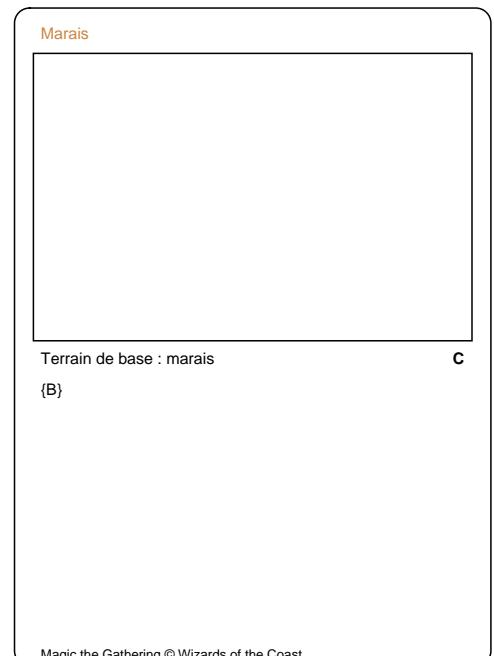
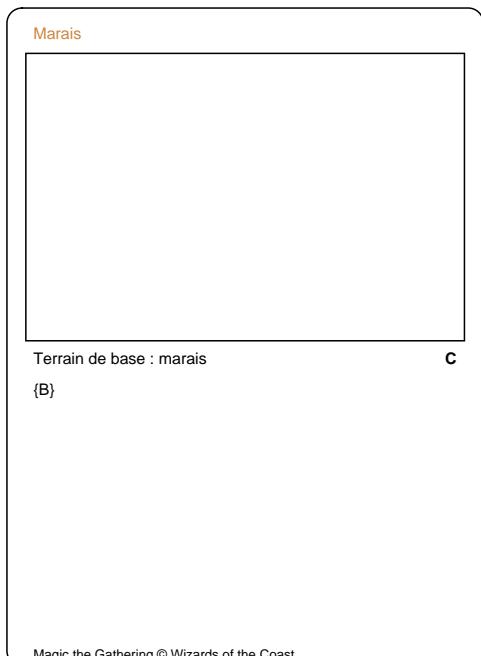
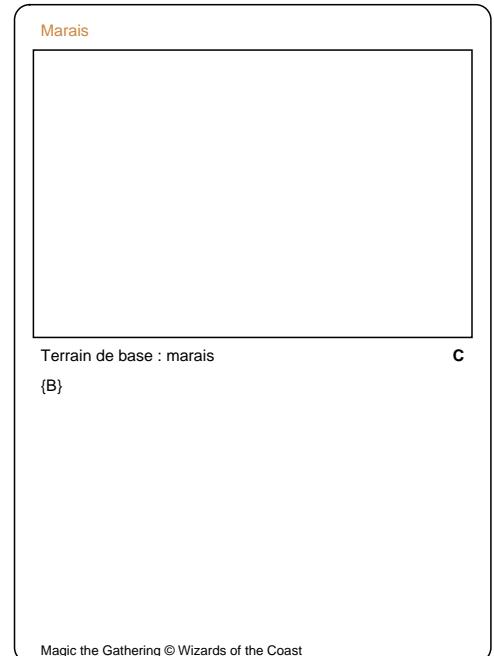
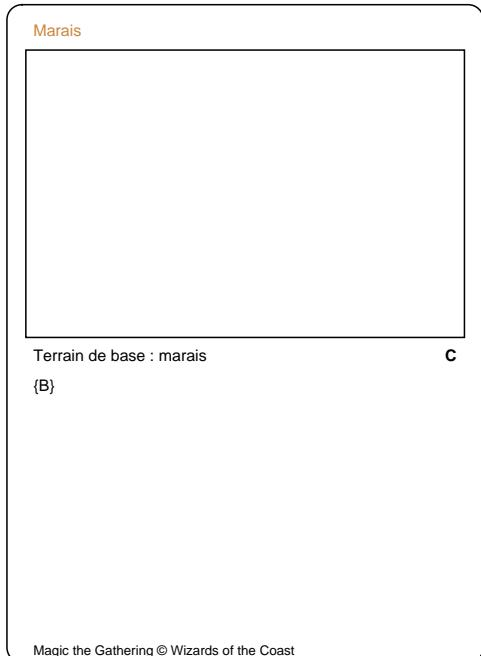
{B}

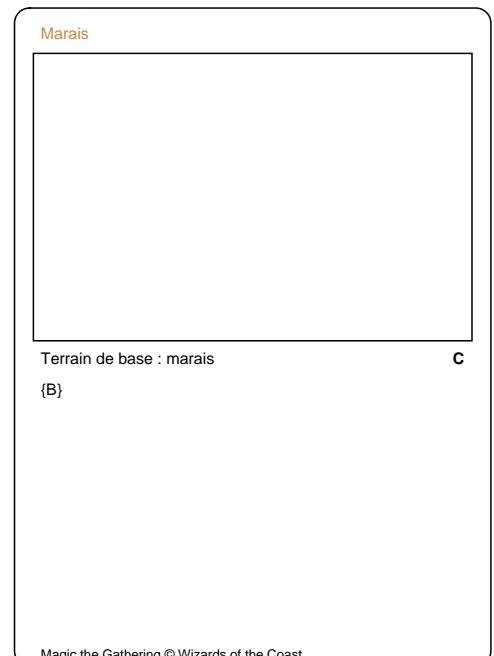
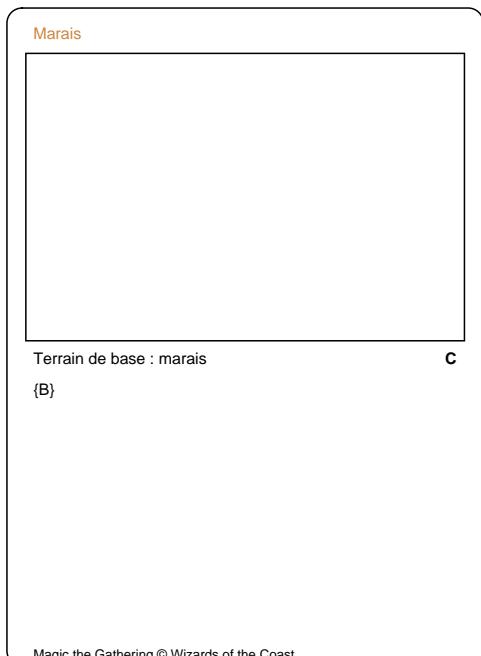
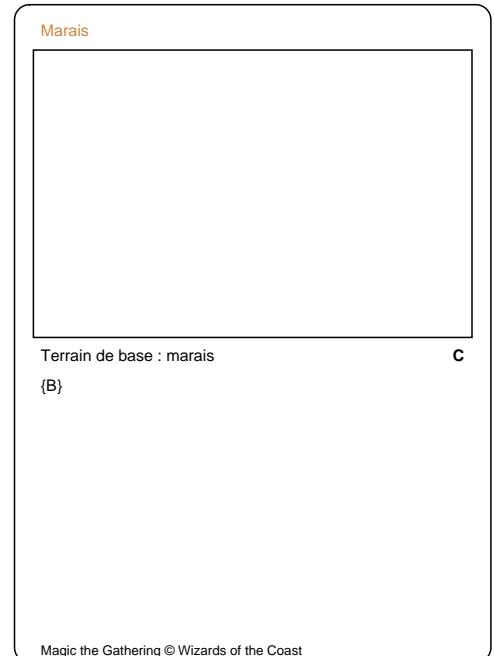
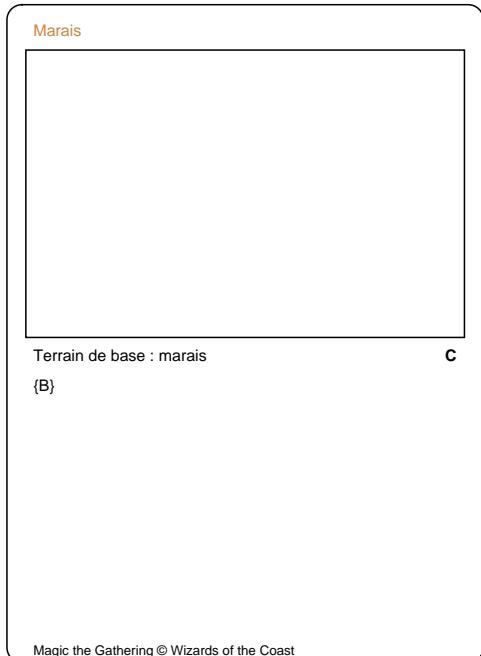
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

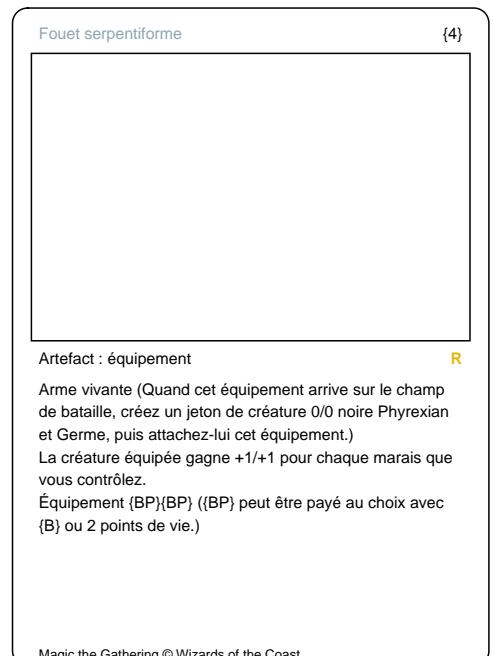
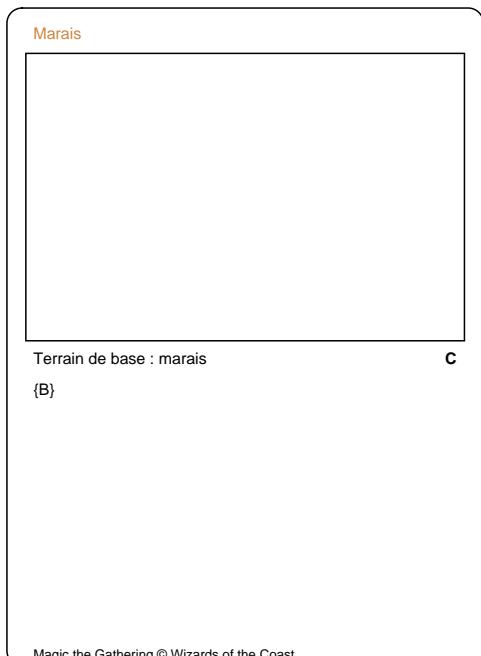
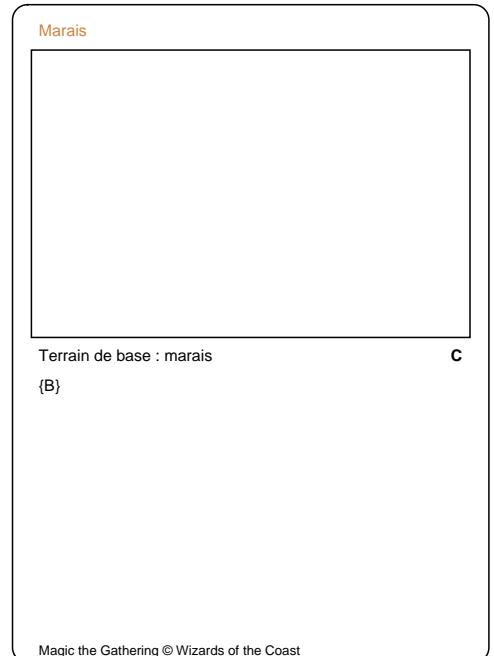
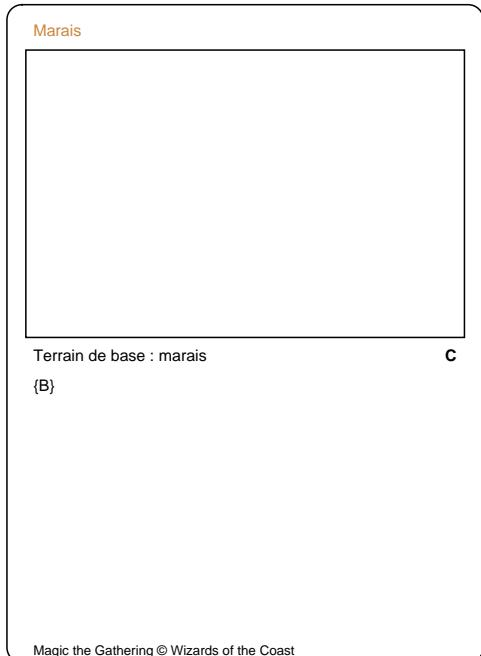
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





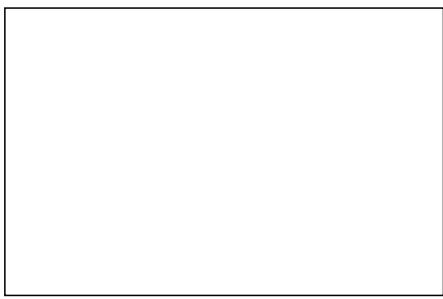






Fouet serpentiforme

{4}



Artifact : équipement

R

Arme vivante (Quand cet équipement arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 0/0 noire Phyrexian et Germe, puis attachez-lui cet équipement.)

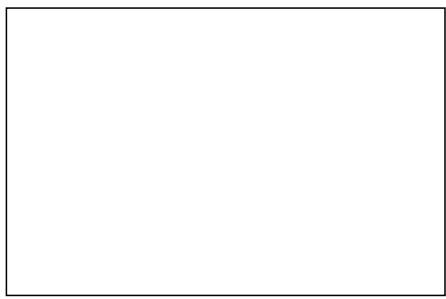
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ({BP}) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirari

{5}



Artifact légendaire

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mirari

{5}



Artifact légendaire

R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer {3}. Si vous faites ainsi, copiez ce sort. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artifact

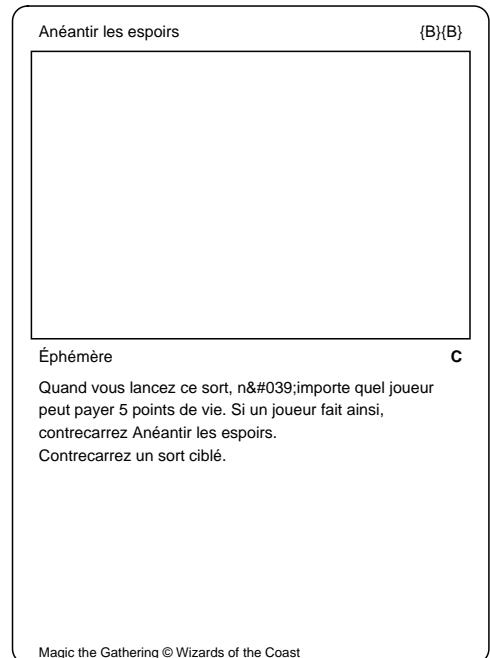
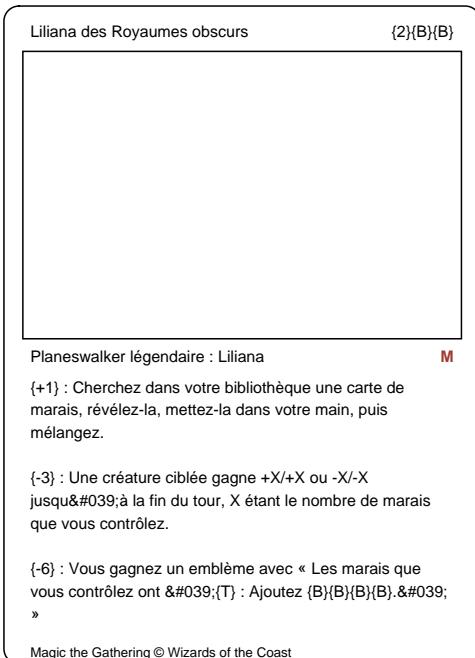
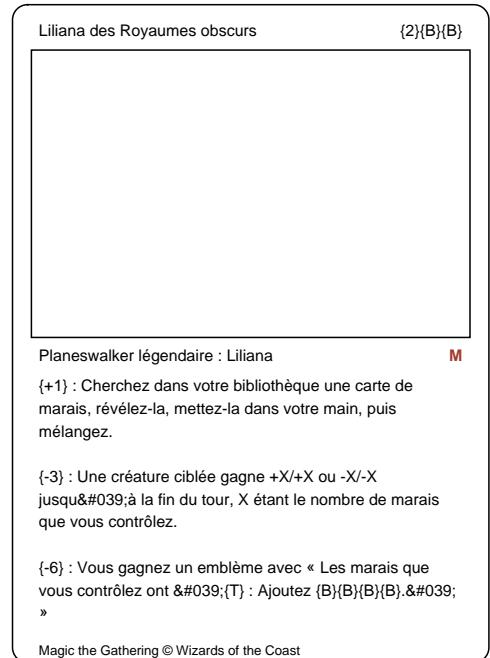
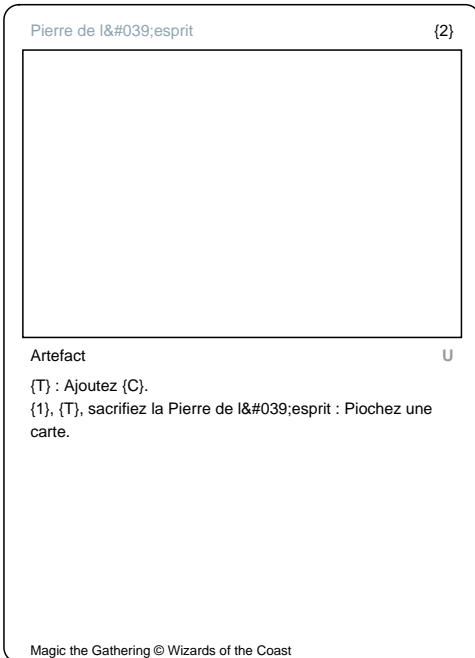
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

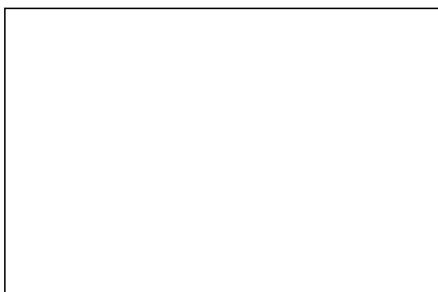
C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les espoirs

{B}{B}



Éphémère

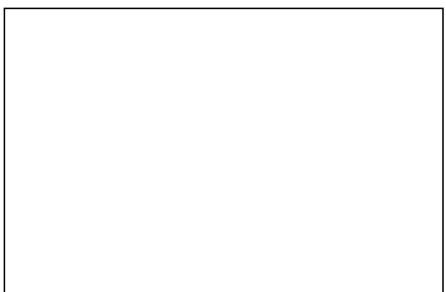
C

Quand vous lancez ce sort, n'importe quel joueur peut payer 5 points de vie. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez Anéantir les espoirs.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



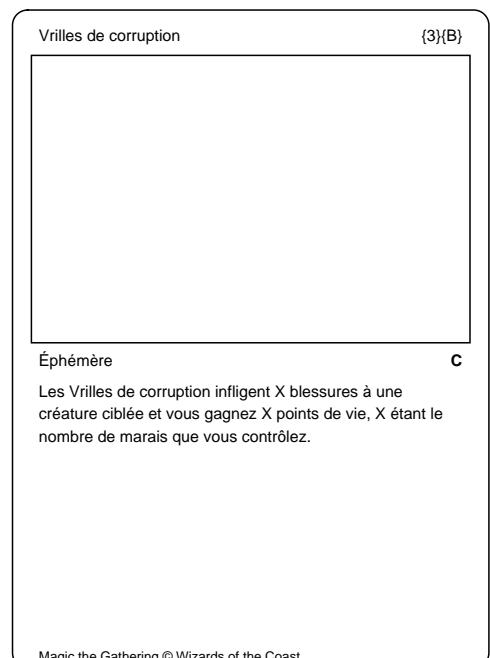
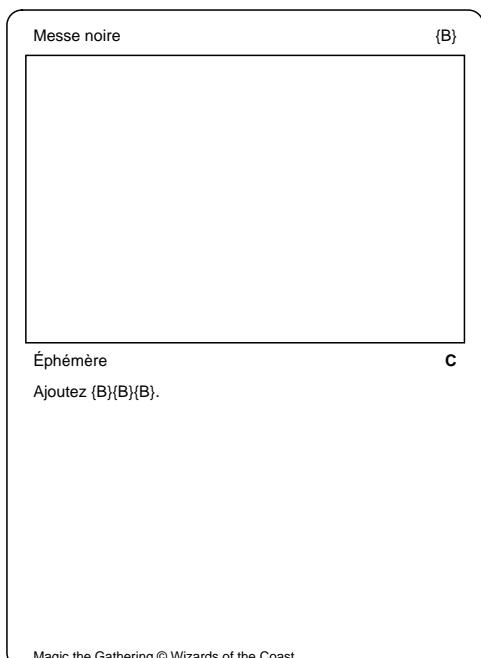
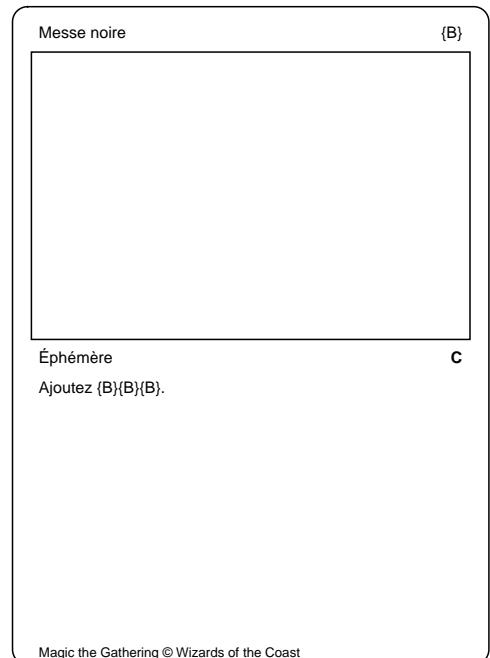
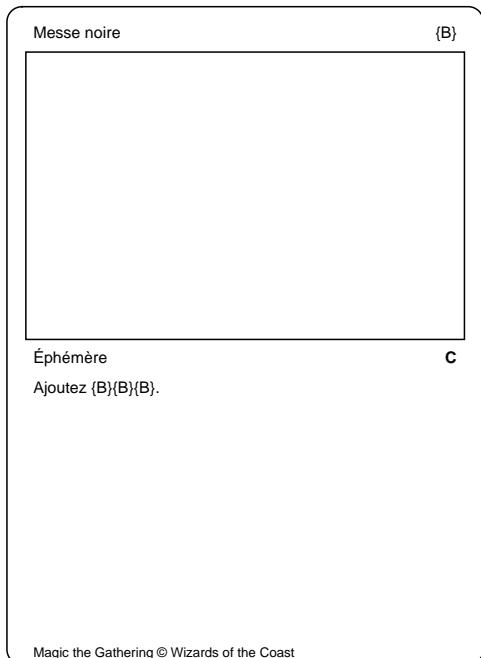
Éphémère

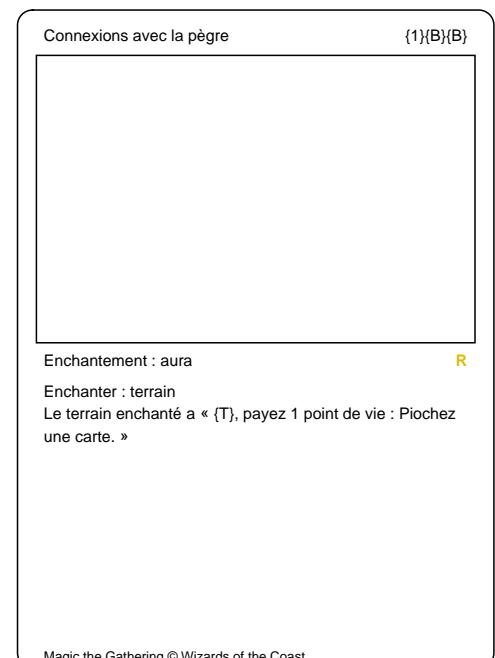
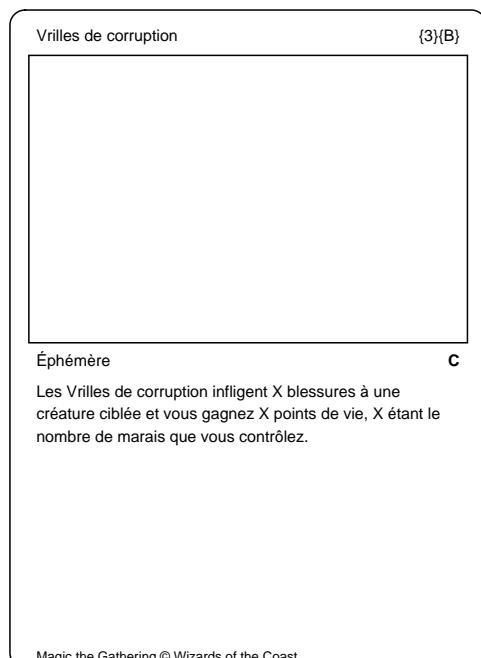
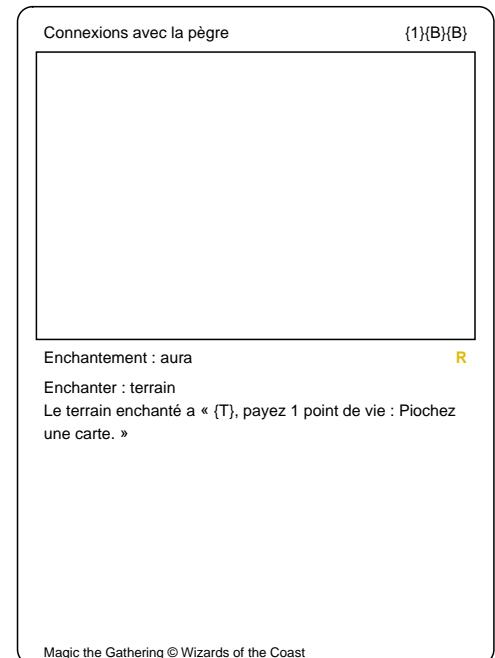
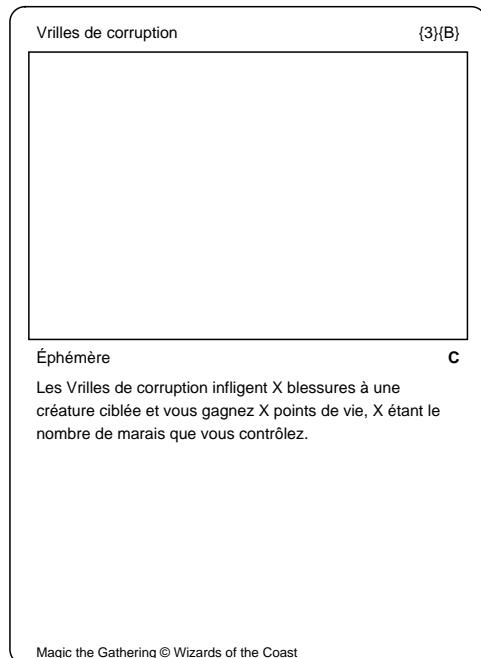
C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

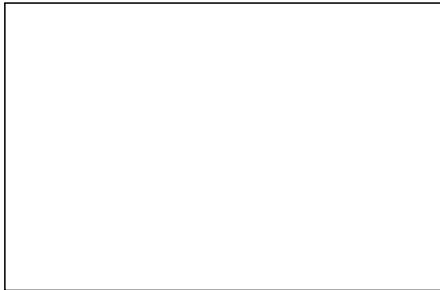
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Josu Vess, chevalier liche

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et chevalier

R

Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Menace

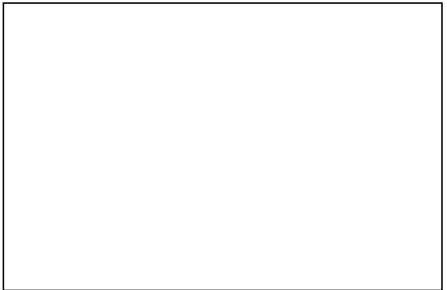
Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le champ de bataille, il a été kické, créez huit jetons de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Josu Vess, chevalier liche

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et chevalier

R

Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Menace

Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le champ de bataille, il a été kické, créez huit jetons de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Josu Vess, chevalier liche

{2}{B}{B}



Créature légendaire : zombie et chevalier

R

Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Menace

Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le champ de bataille, il a été kické, créez huit jetons de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}



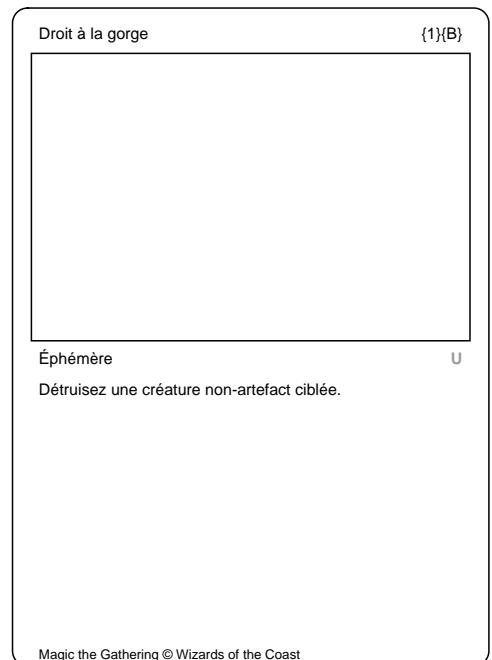
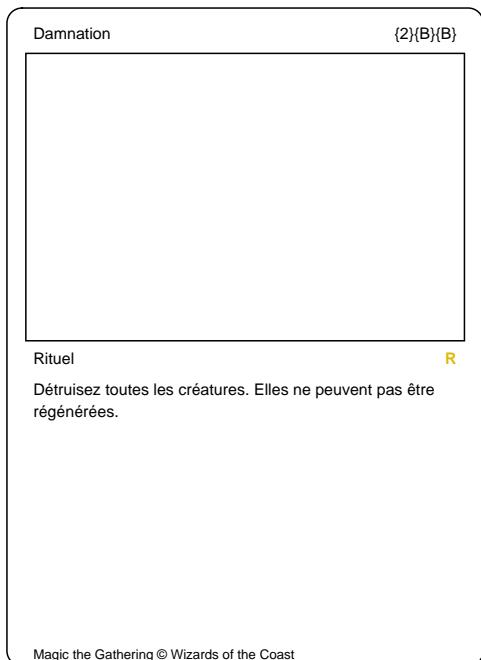
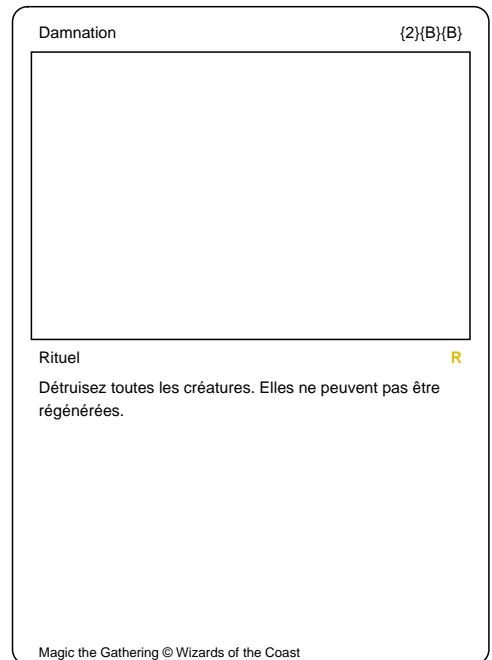
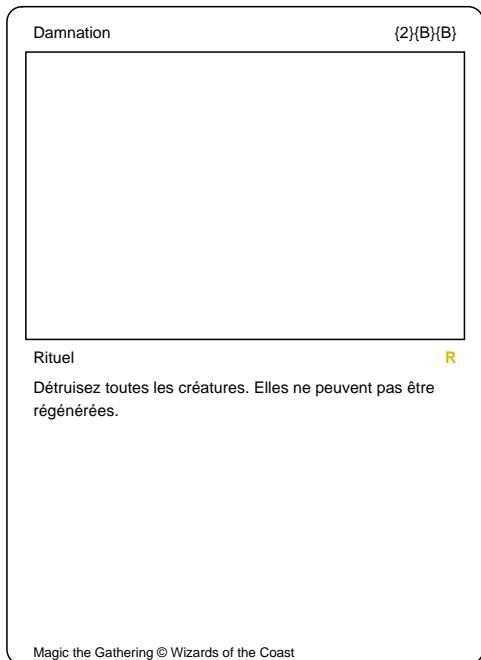
Rituel

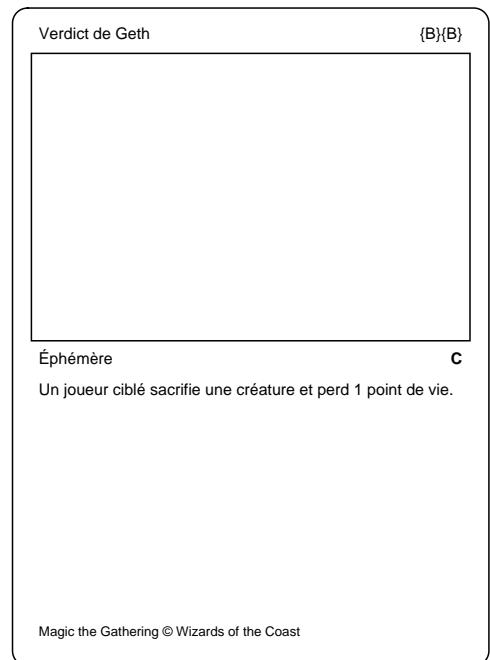
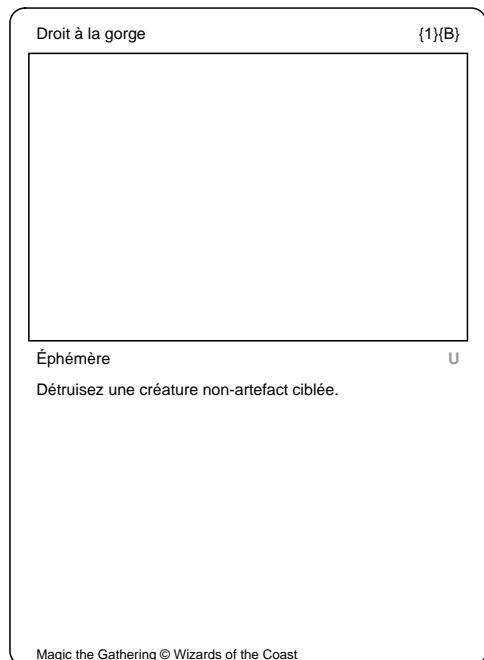
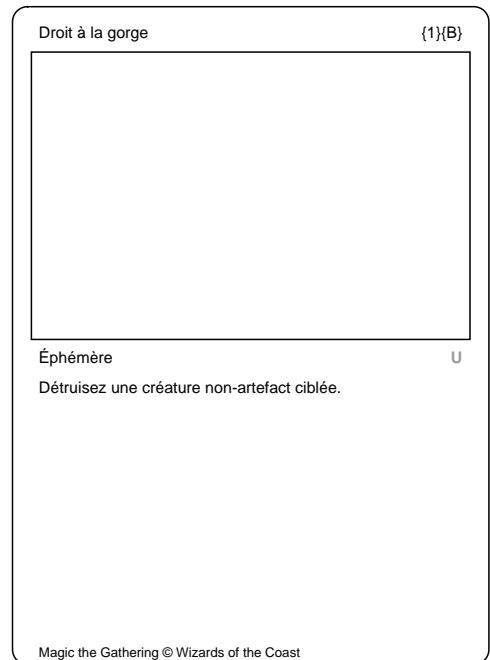
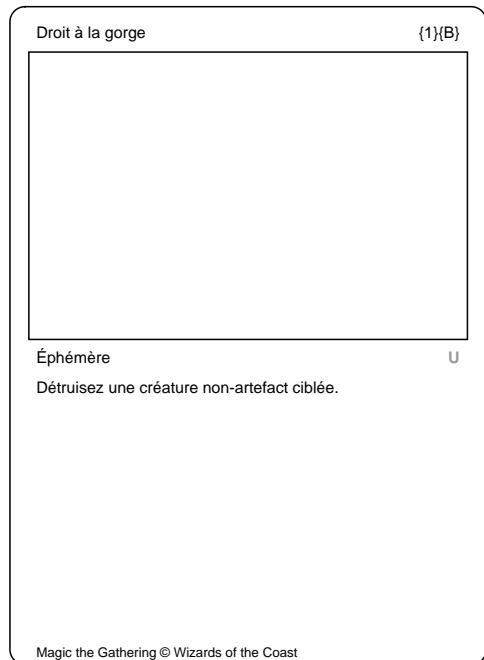
R

Détrouisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

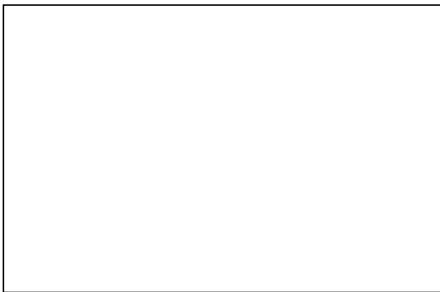
C

Un joueur ciblé sacrifice une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifice une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifice une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast