

Sorin le morose

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/3 noire Vampire avec le vol et le lien de vie.

{-7} : Sorin le morose inflige 13 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 13 points de vie.

4/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sorin le morose

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/3 noire Vampire avec le vol et le lien de vie.

{-7} : Sorin le morose inflige 13 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 13 points de vie.

4/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sorin le morose

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/3 noire Vampire avec le vol et le lien de vie.

{-7} : Sorin le morose inflige 13 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 13 points de vie.

4/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sorin le morose

{2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Sorin

{+1} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler cette carte et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

{-2} : Créez un jeton de créature 2/3 noire Vampire avec le vol et le lien de vie.

{-7} : Sorin le morose inflige 13 blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez 13 points de vie.

4/

Magic the Gathering - Wizards of the Coast