Banshee de minuit {3}{B}{B}{B}

Créature : esprit R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

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

Banshee de minuit {3}{B}{B}{B}

Créature : esprit R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

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

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

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.

5/5

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.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane {X}{B}{B}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé perd X points de vie.
? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.
? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandement profane {X}{B}{B}

Rituel R

Choisissez deux ?
? Un joueur ciblé perd X points de vie.
? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.
? Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.
? Jusqu'à X créatures ciblées acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption {5}{B}

Rituel U

La Corruption inflige à n'importe 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption {5}{B}

Rituel U

La Corruption inflige à n'importe 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 U

La Corruption inflige à n'importe 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 U

La Corruption inflige à n'importe 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 R

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

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

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

Fouet serpentiforme {4}

Artefact : 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme {4}

Artefact : 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}

Artefact 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}

Artefact 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}

Artefact 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

Pierre de l'esprit {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T} : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana des Royaumes obscurs {2}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

{+1} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{-3} : Une créature ciblée gagne +X/+X ou -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

{-6} : Vous gagnez un emblème avec « Les marais que vous contrôlez ont '{T} : Ajoutez {B}{B}{B}{B}.' »

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

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

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre {1}{B}{B}

Enchantement : aura **R**

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Connexions avec la pègre {1}{B}{B}

Enchantement : aura **R**

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T}, payez 1 point de vie : Piochez une carte. »

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, s'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, s'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, s'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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation {2}{B}{B}

Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge {1}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth {B}{B}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth {B}{B}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast