Âme d'Innistrad {4}{B}{B}

Créature : avatar M

Contact mortel
{3}{B}{B} : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créatures ciblées depuis votre cimetière dans votre main.
{3}{B}{B}, exilez l'Âme d'Innistrad depuis votre cimetière : Renvoyez jusqu'à trois cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal {1}{B}{B}

Créature : humain et assassin R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice sinistre {2}{B}

Créature : humain et sorcier R

Mue {B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avatar du malheur {6}{B}{B}

Créature : avatar M

S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tous les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.
Peur
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blême des cryptes {3}{B}

Créature : esprit R

Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vous pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points de vie.)

À chaque fois que vous engagez un marais pour du mana, ajoutez un {B} supplémentaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cruelle sadique {B}

Créature : humain et assassin R

{B}, {T}, payez 1 point de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur la Cruelle sadique.
{2}{B}, {T}, retirez X marqueurs +1/+1 de la Cruelle sadique : Elle inflige X blessures à une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de Laquatus {4}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur R

Quand le Champion de Laquatus arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 6 points de vie.
Quand le Champion de Laquatus quitte le champ de bataille, ce joueur gagne 6 points de vie.
{B}: Régénérez le Champion de Laquatus.

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon de la porte de la mort {6}{B}{B}{B}

Créature : démon M

Vous pouvez payer 6 points de vie et sacrifier trois créatures noires à la place du coût de mana de ce sort.
Vol, piétinement

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drana, chef de sang des Kalastria {3}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et shamane R

Vol
{X}{B}{B} : Une créature ciblée gagne -0/-X jusqu'à la fin du tour et Drana, chef de sang des Kalastria gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éventreuse impitoyable {B}

Créature : humain et assassin U

Contact mortel
Mue ? Révélez une carte noire dans votre main. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand l'Éventreuse impitoyable est retournée face visible, un joueur ciblé perd 2 points de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de l'abysse {3}{B}{B}{B}

Créature : démon M

Vol
<i>Morbidité</i> ? Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, détruisez une créature non-Démon ciblée.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucon de nuit vampire {1}{B}{B}

Créature : vampire et shamane U

Vol
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau des vivants {2}{B}{B}

Créature : insecte R

Mue {X}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)
Quand le Fléau des vivants est retourné face visible, toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu follet {B}

Créature : esprit R

Vol
{B} : Régénérez le Feu follet.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre du massacre {3}{B}{B}{B}

Créature : phyrexian et guivre M

Quand la Guivre du massacre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ce joueur perd 2 points de vie.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit {1}{B}{B}

Créature-enchantement : horreur R

Grâce {2}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiku, fleur de la nuit {B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin R

{2}{B}{B}, {T} : Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kalitas, chef de sang des Ghet {5}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et guerrier M

{B}{B}{B}, {T} : Détruisez une créature ciblée. Si cette créature meurt de cette manière, créez un jeton de créature noire Vampire. Sa force est égale à la force de cette créature et son endurance est égale à l'endurance de cette créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage des coffres {4}{B}

Créature : humain et sorcier R

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur d'âmes {4}{B}{B}

Créature : démon R

Contact mortel
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez piocher une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ob Nixilis, libéré de ses chaînes {4}{B}{B}

Créature légendaire : démon R

Vol, piétinement
À chaque fois qu'un adversaire cherche dans sa bibliothèque, ce joueur sacrifie une créature et perd 10 points de vie.
À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Ob Nixilis, libéré de ses chaînes.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nefarox, suzerain de Grixis {4}{B}{B}

Créature légendaire : démon R

Vol
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que Nefarox, suzerain de Grixis attaque seul, le joueur défenseur sacrifie une créature.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phage l'Intouchable {3}{B}{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régente de la nécropole {3}{B}{B}{B}

Créature : vampire M

Vol
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armée des damnés {5}{B}{B}{B}

Rituel M

Créez treize jetons de créature 2/2 noire Zombie engagés.

Flashback {7}{B}{B}{B} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur du vide {4}{B}{B}{B}

Créature : démon M

Vol
À chaque fois que le Seigneur du vide inflige des blessures de combat à un joueur, exilez les sept cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur puis mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature parmi celles-ci.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension des Royaumes obscurs {7}{B}{B}

Rituel M

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Le grand final {4}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures, puis cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé jusqu'à trois cartes de créature et mettez-les dans son cimetière. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumier bouillonnant {B}

Rituel C

Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'un joueur engage un marais pour du mana, il produit un {B} supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la Coterie {9}{B}

Rituel R

Un joueur ciblé sacrifie la moitié des permanents qu'il contrôle, arrondie à l'unité inférieure.
Suspension 2 ? {2}{B}{B}
Au début de l'entretien de chaque joueur, si la Malédiction de la Coterie est en suspension, ce joueur peut sacrifier un permanent. Si le joueur fait ainsi, mettez deux marqueurs « temps » sur la Malédiction de la Coterie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

Rituel R

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil {X}{B}{B}

Rituel R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

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

Fondrière polluée

Terrain C

La Fondrière polluée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B}.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte d'Agadeem

Terrain R

La Crypte d'Agadeem arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} à votre réserve.
{2}, {T} : Ajoutez {B} à votre réserve pour chaque carte de créature noire dans votre cimetière.

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

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

Marécage de Bojuka

Terrain C

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Place forte d'Ébên

Terrain U

La Place forte d'Ébên arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B}.
{T}, sacrifiez la Place forte d'Ébên : Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau du péril {4}

Artefact M

{5}, {T}, exilez le Caveau du péril : Exilez tous les permanents non-terrain.

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

Diamant du charbon {2}

Artefact C

Le Diamant du charbon arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elbrus, la Lame d'emprisonnement {7}

Artefact légendaire : équipement M

La créature équipée gagne +1/+0.
Quand la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, détachez Elbrus, la Lame d'emprisonnement, puis transformez-la.
Équipement {1}

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

Fleur de lotus {2}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « pétale » sur la Fleur de lotus.
{T}, Sacrifiez la Fleur de lotus : Ajoutez X manas d'une couleur unique, X étant le nombre de marqueurs « pétale » sur la Fleur de lotus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande cheminée {4}

Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « suie » sur la Grande cheminée.
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie un permanent pour chaque marqueur « suie » sur la Grande cheminée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire des morts {4}

Artefact légendaire M

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Mettez un marqueur « étude » sur le Grimoire des morts.
{T}, retirez trois marqueurs « étude » du Grimoire des morts et sacrifiez-le : Mettez toutes les cartes de créature de tous les cimetières sur le champ de bataille sous votre contrôle. Ce sont des zombies noirs en plus de leurs autres couleurs et de leurs autres types.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée {3}

Artefact U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du chef de sang {1}

Artefact : équipement R

À chaque fois qu'une créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée. Si la créature équipée est un vampire, mettez sur elle deux marqueurs +1/+1 à la place.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré {5}

Artefact R

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}.' »

3/

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

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

Déliquescence soudaine {1}{B}{B}

Éphémère R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation {1}{BP}{BP}

Éphémère U

({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entaille meurtrière {4}{B}

Éphémère U

Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis votre cimetière en lançant ce sort paie {1}.)
Détruisez une créature 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

Fatale glissade {B}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
<i>Morbidité</i> ? Cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Homicide {1}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre affamée {B}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire les croyants au silence {2}{B}{B}

Éphémère R

<i>Obstination</i> ? Ce sort coûte {2}{B} de plus à lancer pour chaque cible après la première.
Exilez n'importe quel nombre de créatures ciblées et toutes les auras qui leur sont attachées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Défrichement phyrexian {B}

Enchantement U

{1}{B}, payez 2 points de vie : Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Descente dans la folie {3}{B}{B}

Enchantement M

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « désespoir » sur la Descente dans la folie, puis chaque joueur exile X permanents qu'il contrôle et/ou cartes de sa main, X étant le nombre de marqueurs « désespoir » sur la Descente dans la folie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast