

Apparition des rues{3}{B}{B}

Créature : apparitionC

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues{3}{B}{B}

Créature : apparitionC

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues{3}{B}{B}

Créature : apparitionC

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition des rues{3}{B}{B}

Créature : apparitionC

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin de diplotaxis

{2}{B}

Créature : diablotin

C

Vol

À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature.

Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez meuler cinq cartes à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion de balustrade{3}{B}

Créature : vampire et gredinC

Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion de balustrade{3}{B}

Créature : vampire et gredinC

Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion de balustrade{3}{B}

Créature : vampire et gredinC

Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espion de balustrade{3}{B}

Créature : vampire et gredinC

Vol

Quand l'Espion de balustrade arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à révéler une carte de terrain, puis il met ces cartes dans son cimetière.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étrangleur golgari

{1}{B}

Créature : humain et guerrier

U

Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessus de votre bibliothèque.

Dragage 4

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griselbrand

{4}{B}{B}{B}{B}

Créature légendaire : démon

M

Vol, lien de vie

Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ichoride

{3}{B}

Créature : horreur

R

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Ichoride.

Au début de votre entretien, si l'Ichoride est dans votre cimetière, vous pouvez exiler une carte de créature noire dans votre cimetière autre que l'Ichoride. Si vous faites ainsi, renvoyez l'Ichoride sur le champ de bataille.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ichoride

{3}{B}

Créature : horreur

R

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Ichoride.

Au début de votre entretien, si l'Ichoride est dans votre cimetière, vous pouvez exiler une carte de créature noire dans votre cimetière autre que l'Ichoride. Si vous faites ainsi, renvoyez l'Ichoride sur le champ de bataille.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ichoride

{3}{B}

Créature : horreur

R

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Ichoride.

Au début de votre entretien, si l'Ichoride est dans votre cimetière, vous pouvez exiler une carte de créature noire dans votre cimetière autre que l'Ichoride. Si vous faites ainsi, renvoyez l'Ichoride sur le champ de bataille.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ichoride

{3}{B}

Créature : horreur

R

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Ichoride.

Au début de votre entretien, si l'Ichoride est dans votre cimetière, vous pouvez exiler une carte de créature noire dans votre cimetière autre que l'Ichoride. Si vous faites ainsi, renvoyez l'Ichoride sur le champ de bataille.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mânes infernaux

{B}{B}

Créature : esprit

R

Célérité

Au début de votre entretien, si les Mânes infernaux sont dans votre cimetière avec au moins trois cartes de créature au dessus d'eux, vous pouvez mettre les Mânes infernaux sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mânes infernaux

{B}{B}

Créature : esprit

R

Célérité

Au début de votre entretien, si les Mânes infernaux sont dans votre cimetière avec au moins trois cartes de créature au dessus d'eux, vous pouvez mettre les Mânes infernaux sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mânes infernaux

{B}{B}

Créature : esprit

R

Célérité

Au début de votre entretien, si les Mânes infernaux sont dans votre cimetière avec au moins trois cartes de créature au dessus d'eux, vous pouvez mettre les Mânes infernaux sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mânes infernaux
{B}{B}

Créature : esprit
R

Célérité

Au début de votre entretien, si les Mânes infernaux sont dans votre cimetière avec au moins trois cartes de créature au dessus d'eux, vous pouvez mettre les Mânes infernaux sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasmagorien
{5}{B}{B}

Créature : horreur
U

Quand vous lancez le Phantasmagorien, n'importe quel joueur peut se défausser de trois cartes. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez le Phantasmagorien.

Défaussez-vous de trois cartes : Renvoyez le Phantasmagorien depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasmagorien
{5}{B}{B}

Créature : horreur
U

Quand vous lancez le Phantasmagorien, n'importe quel joueur peut se défausser de trois cartes. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez le Phantasmagorien.

Défaussez-vous de trois cartes : Renvoyez le Phantasmagorien depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasmagorien
{5}{B}{B}

Créature : horreur
U

Quand vous lancez le Phantasmagorien, n'importe quel joueur peut se défausser de trois cartes. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez le Phantasmagorien.

Défaussez-vous de trois cartes : Renvoyez le Phantasmagorien depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phantasmagorien

{5}{B}{B}

Créature : horreur

U

Quand vous lancez le Phantasmagorien, n'importe quel joueur peut se défausser de trois cartes. Si un joueur fait ainsi, contrecarrez le Phantasmagorien.

Défaussez-vous de trois cartes : Renvoyez le Phantasmagorien depuis votre cimetière dans votre main.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll des tombes golgari

{4}{G}

Créature : troll et squelette

R

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.

Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll des tombes golgari

{4}{G}

Créature : troll et squelette

R

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.

Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll des tombes golgari

{4}{G}

Créature : troll et squelette

R

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.

Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Troll des tombes golgari

{4}{G}

Créature : troll et squelette

R

Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

{1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari.

Dragage 6

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe

{1}{U}

Créature : illusion

R

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur des Liendefiel

{5}{R}

Créature : diable

R

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

À chaque fois que l'Écorcheur des Liendefiel ou qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille depuis votre cimetière, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe

{1}{U}

Créature : illusion

R

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe

{1}{U}

Créature : illusion

R

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancelière de l'Annexe

{4}{W}{W}{W}

Créature : phyrexian et ange

R

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, quand chaque adversaire lance son premier sort de la partie, contrecarrez ce sort à moins que ce joueur ne paie {1}.

Vol

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, contrecarrez ce sort à moins que ce joueur ne paie {1}.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narcoamibe

{1}{U}

Créature : illusion

R

Vol

Quand la Narcoamibe est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, vous pouvez la mettre sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé

{1}{U}{B}

Créature : zombie

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé

{1}{U}{B}

Créature : zombie

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé

{1}{U}{B}

Créature : zombie

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amalgame prisé

{1}{U}{B}

Créature : zombie

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si elle est arrivée ou que vous l'avez lancée depuis votre cimetière, renvoyez sur le champ de bataille, engagé, l'Amalgame prisé depuis votre cimetière au début de la prochaine étape de fin.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante

{1}{B}{G}

Créature : plante et zombie

C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace chavirante

{1}{B}{G}

Créature : plante et zombie

C

Sacrifiez la Carapace chavirante : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Dragage 3

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélateur sangpyre

{1}{R}{R}{W}

Créature : élémental et berserker

U

Quand le Zélateur sangpyre arrive sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Progénitus

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}

Créature légendaire : hydre et avatar

M

Protection contre tout

Si Progénitus devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révélez Progénitus et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

10/10

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

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 défait de toutes les cartes avec ce nom.

Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

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

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

Sonde gitaxienne {UP}

Rituel C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont des enfers

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des enfers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont des enfers

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des enfers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont des enfers

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des enfers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont des enfers

{B}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Quand une créature est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis le champ de bataille, si le Pont des enfers est dans votre cimetière, exilez le Pont des enfers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredinC

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredinC

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredinC

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Færie macabre{1}{B}{B}

Créature : peuple fée et gredinC

Vol

Défaussez-vous de la Færie macabre : Exilez jusqu'à deux cartes ciblées dans des cimetières.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Banc maladif

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

R

Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc maladif

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

R

Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc maladif

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

R

Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc maladif

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

R

Vous pouvez exiler une carte noire avec un coût converti de mana de X de votre main au lieu de payer le coût de mana de ce sort.

La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contagion

{3}{B}{B}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte noire de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez deux marqueurs -2/-1 entre un ou deux créatures ciblées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

