

Chauve-souris de démence

{4}{B}



Créature : phyrexian et chauve-souris

C

Vol

{4}{B}, sacrifiez la Chauve-souris de démence : Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiens mortis

{3}{B}



Créature : phyrexian et chien

C

À chaque fois que les Chiens mortis attaquent, ils gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Quand les Chiens mortis meurent, un joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal à leur force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chiens mortis

{3}{B}



Créature : phyrexian et chien

C

À chaque fois que les Chiens mortis attaquent, ils gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Quand les Chiens mortis meurent, un joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal à leur force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flotteur à nécrogène

{2}{B}



Créature : phyrexian et horreur

U

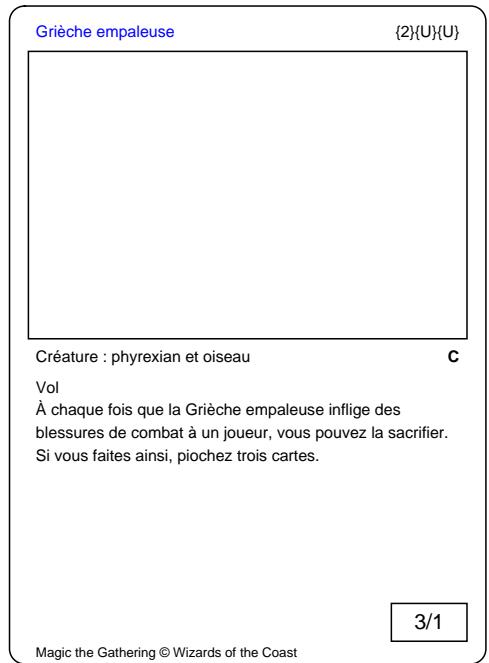
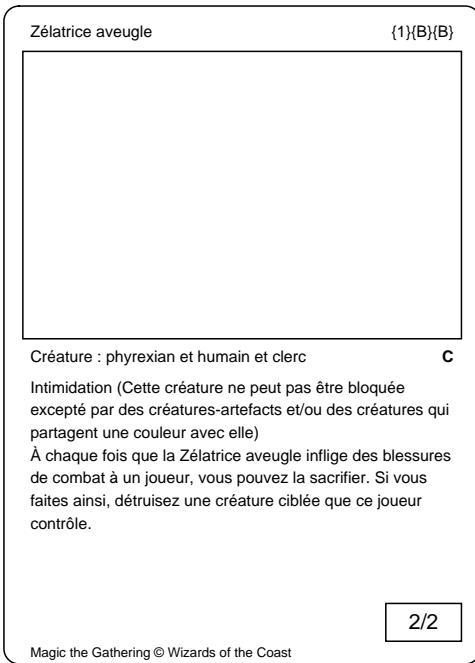
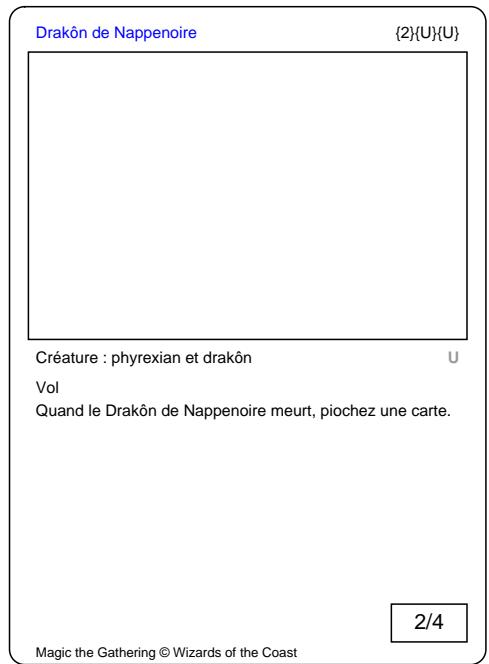
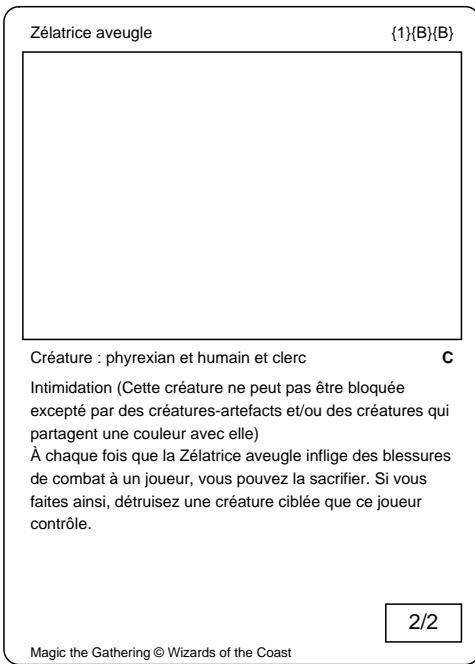
Vol

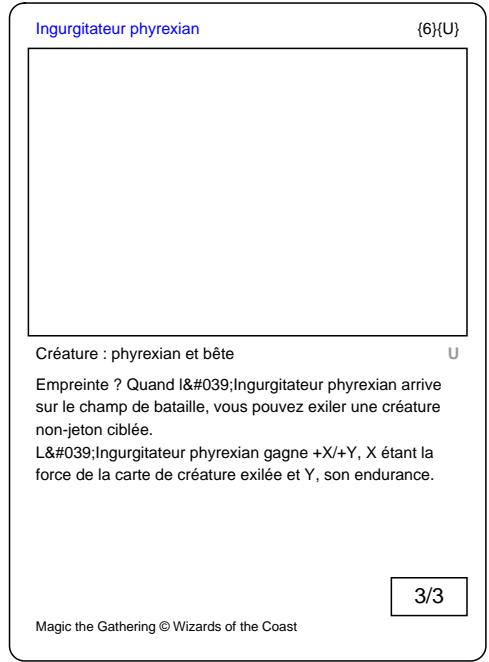
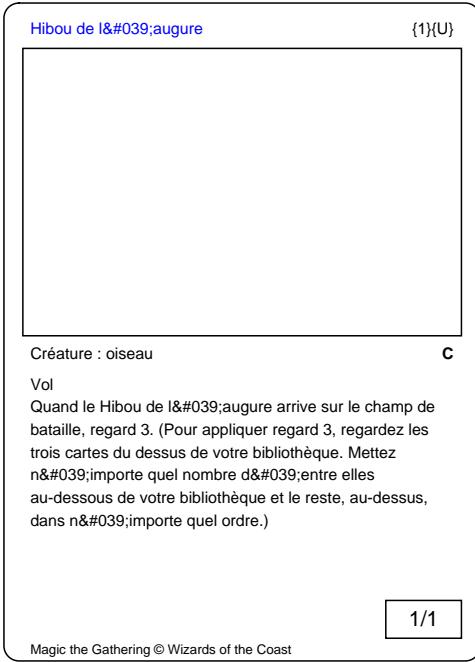
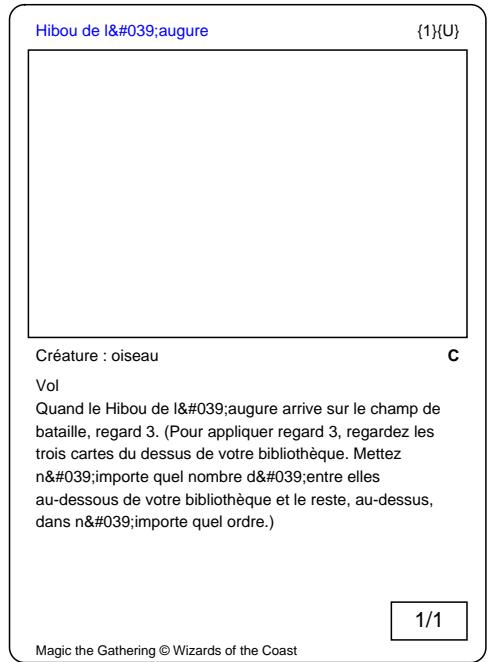
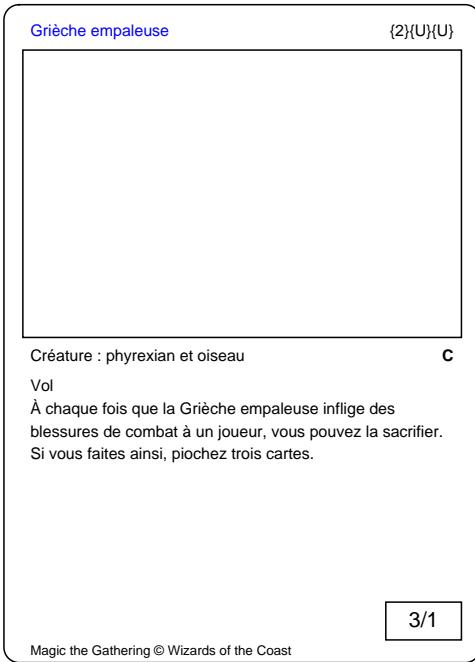
Quand le Flotteur à nécrogène arrive sur le champ de bataille, vous perdez 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Invisimancien neurok

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

L'Invisimancien neurok ne peut pas être bloqué.
Quand l'Invisimancien neurok arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant des cimes

{4}{U}



Créature : phyxian et drakôn

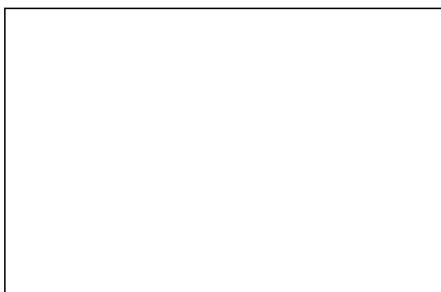
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant des cimes

{4}{U}



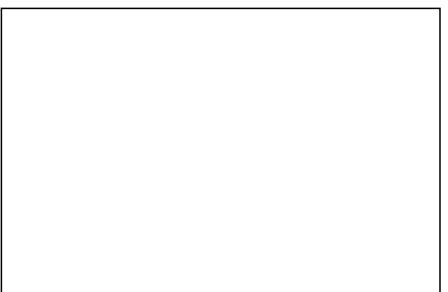
Créature : phyxian et drakôn

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Vol

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

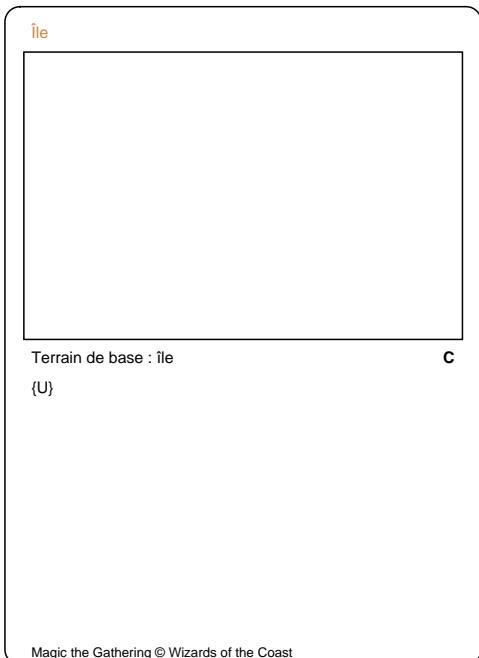


Terrain de base : île

{U}

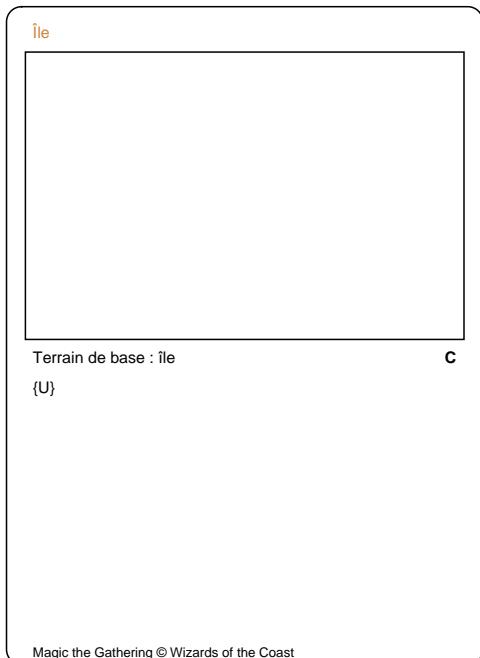
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



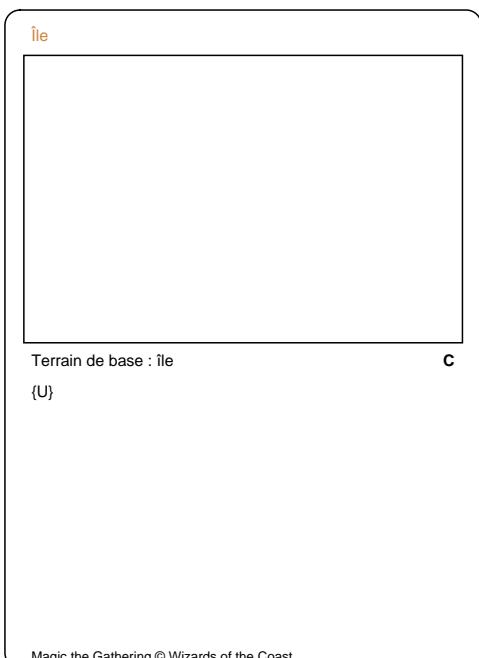
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



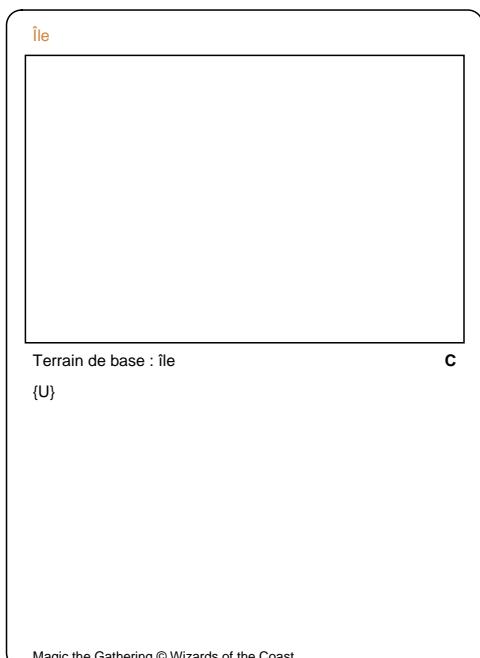
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

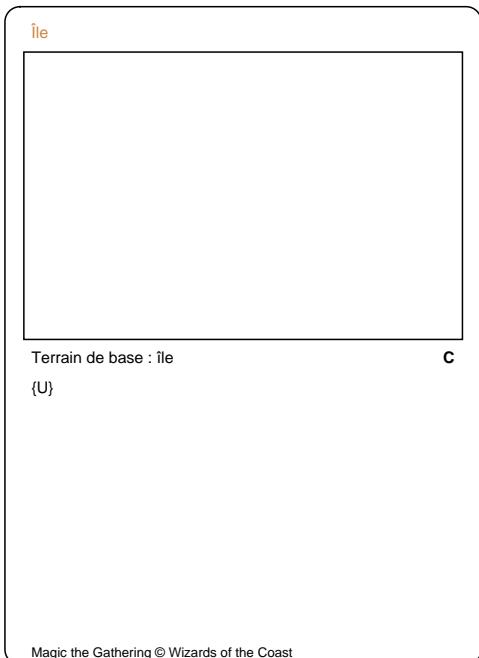
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

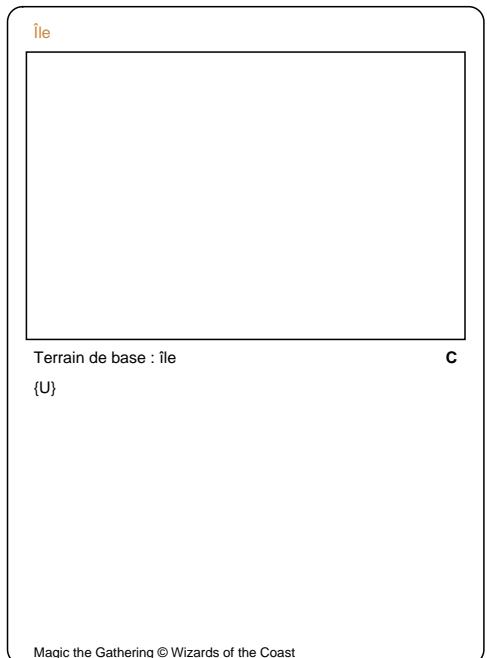
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



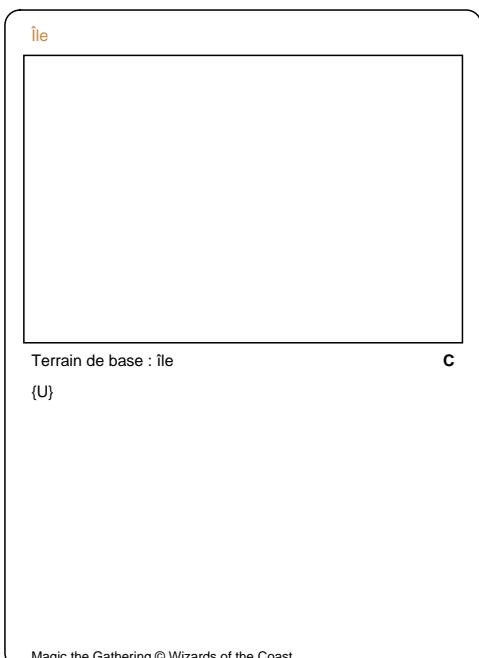
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



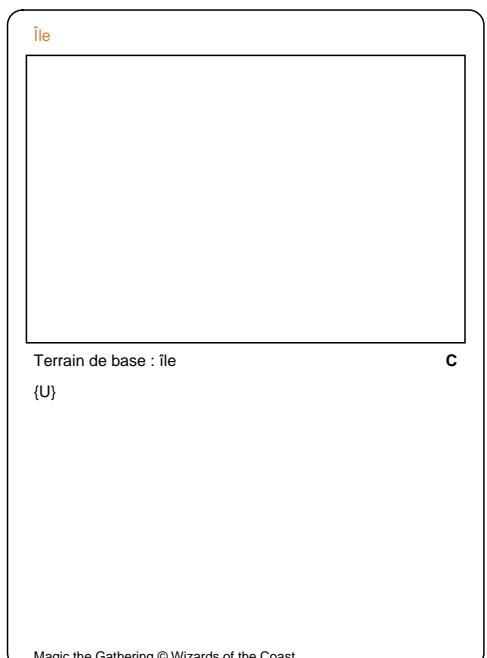
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

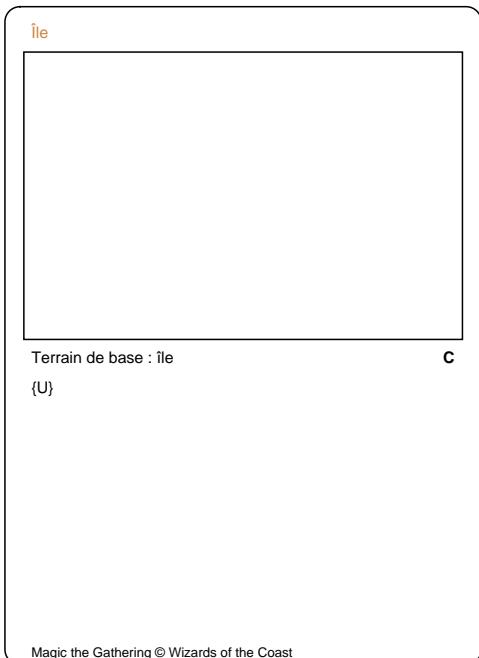
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

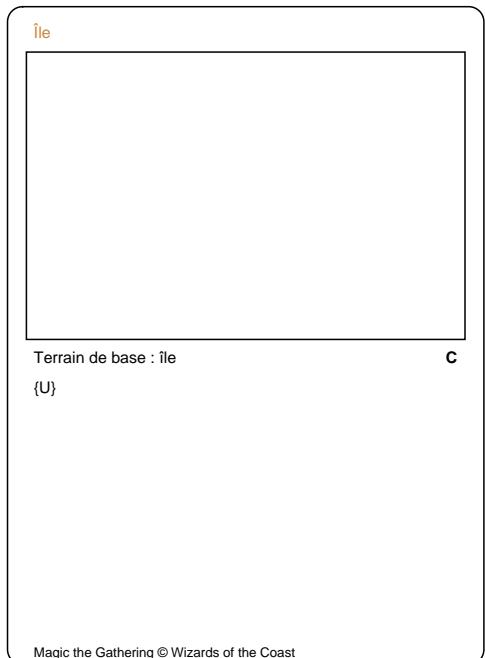
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



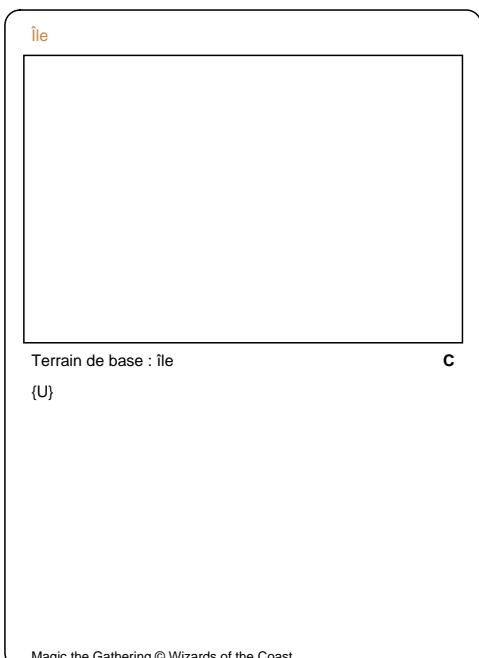
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



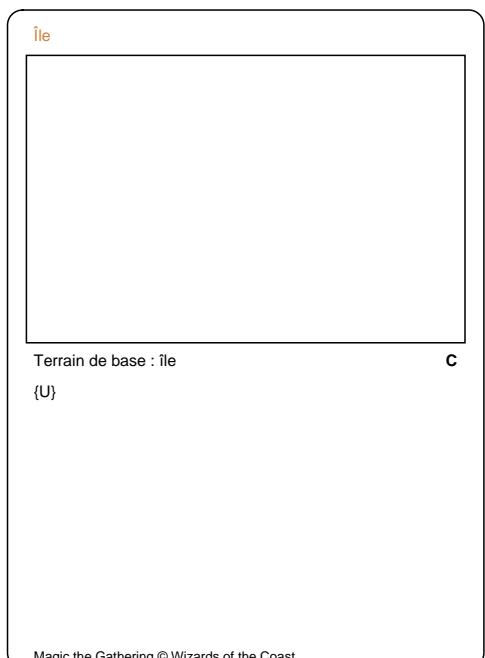
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

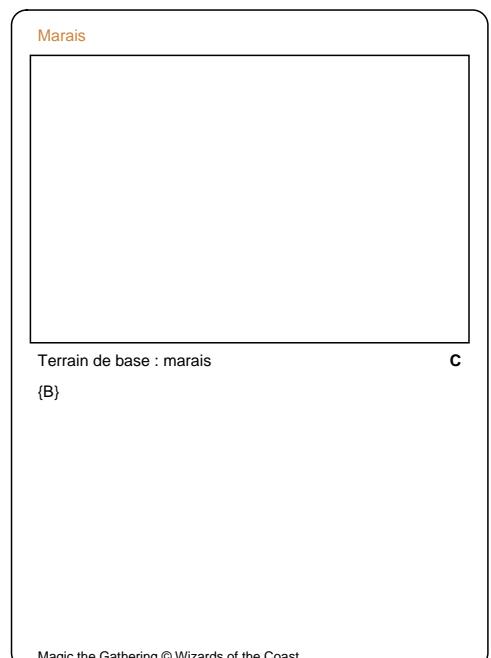
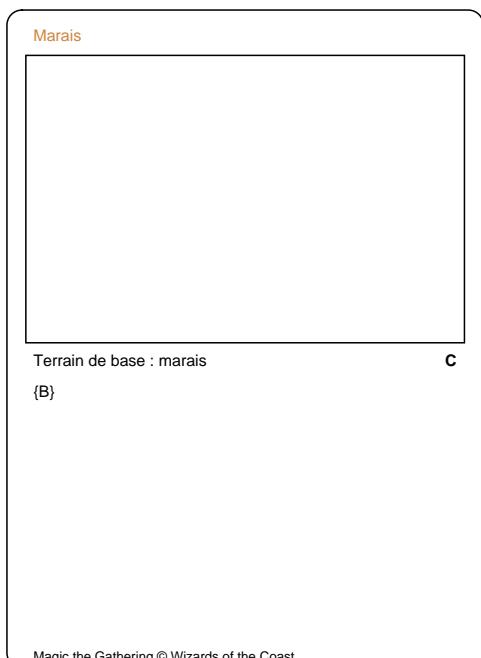
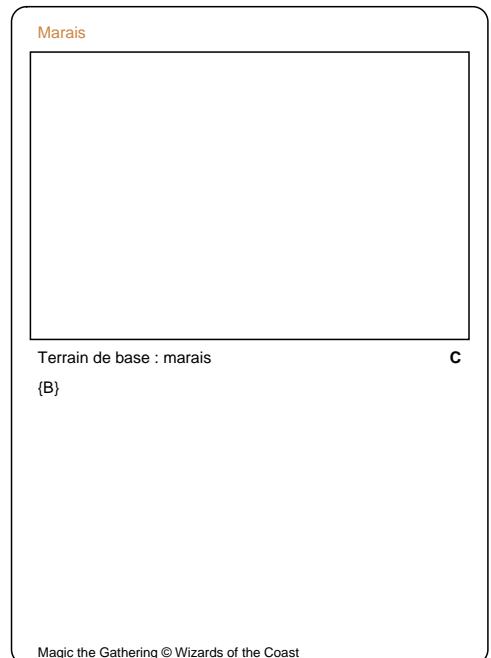
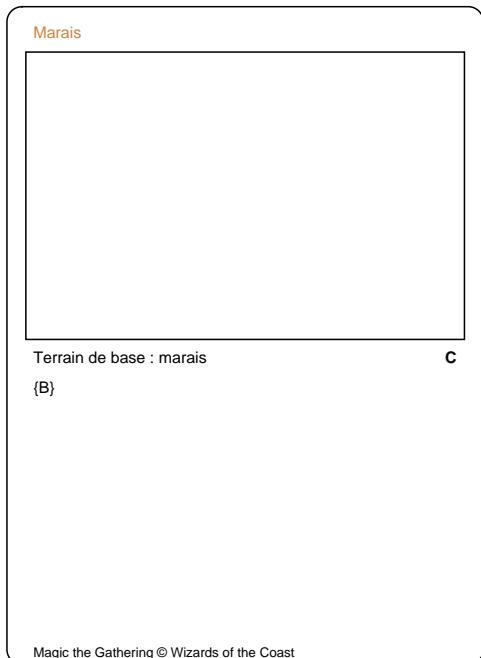
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

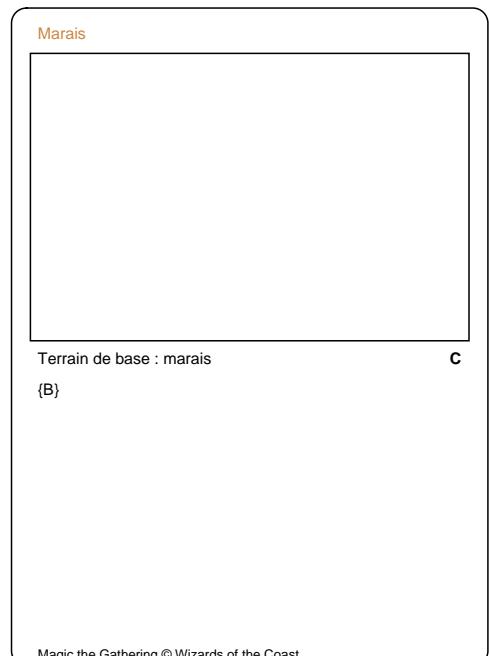
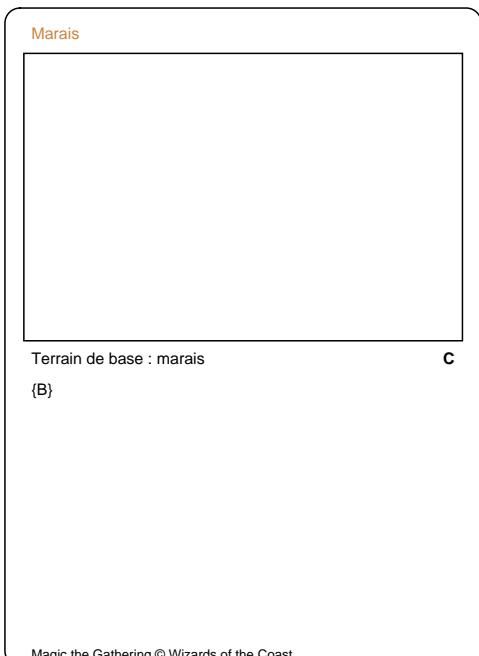
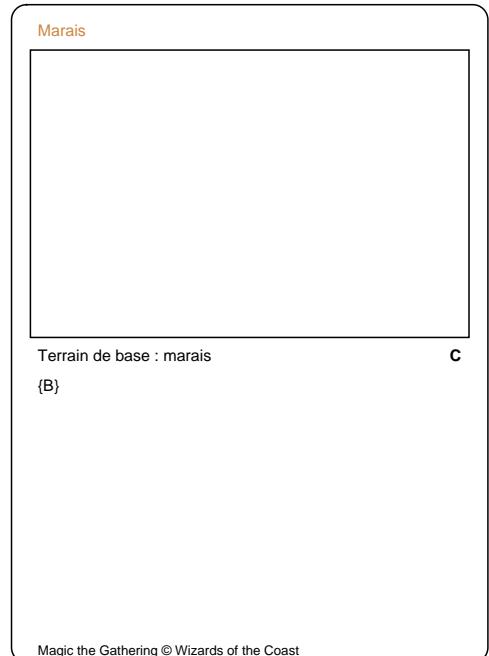
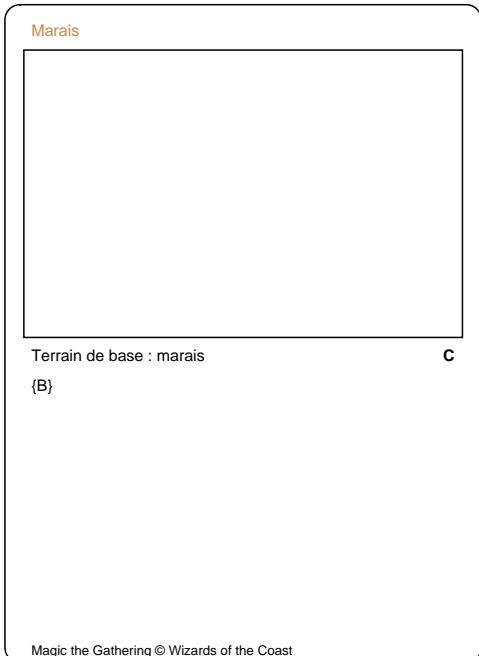


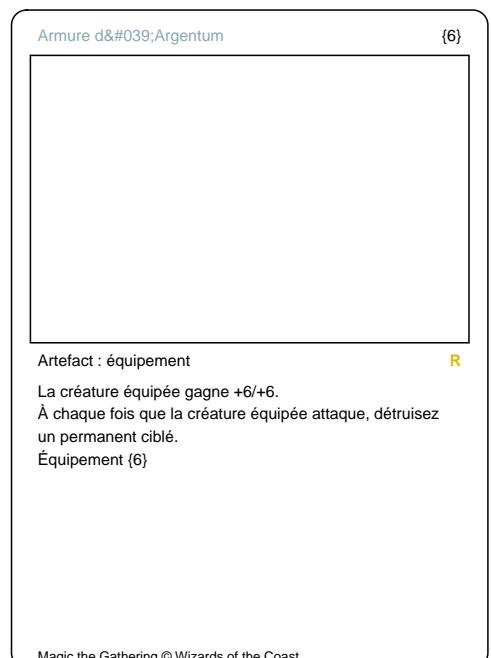
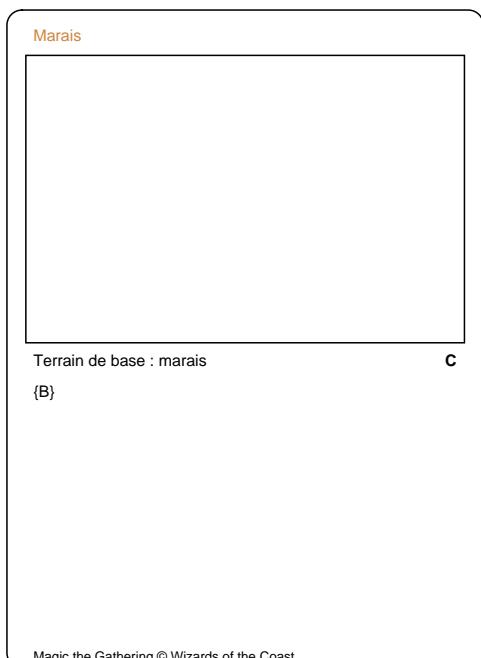
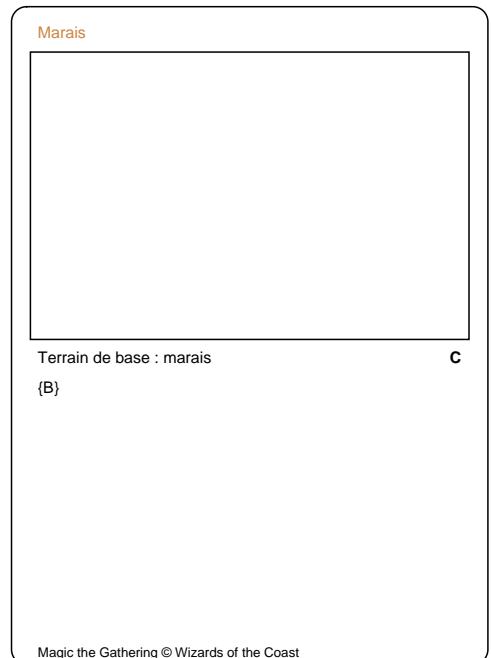
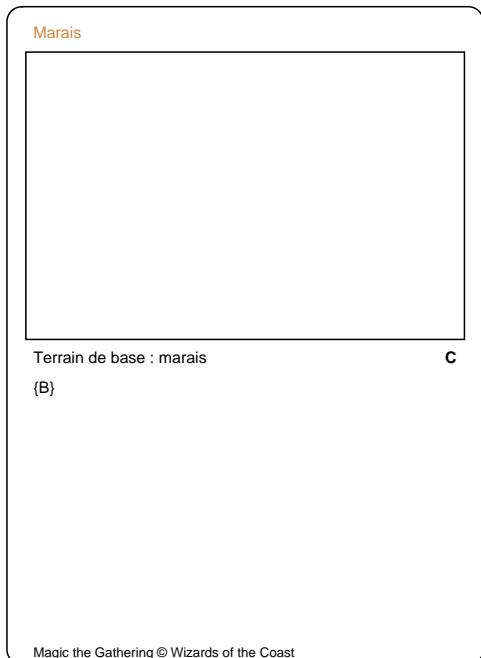
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Carapace de cuivre

{1}



Artifact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et ne peut pas bloquer.
Équipement {3} ({3}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez pas d'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffe viridiane

{2}



Artifact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0 et a l'initiative.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de cuivre

{1}



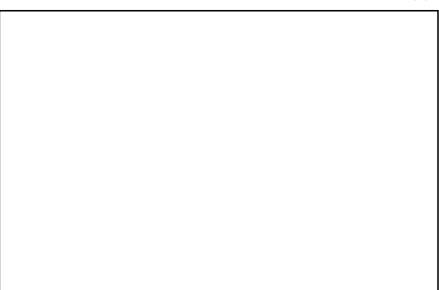
Artifact : équipement

La créature équipée gagne +2/+2 et ne peut pas bloquer.
Équipement {3} ({3}) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez pas d'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffe viridiane

{2}



Artifact : équipement

La créature équipée gagne +1/+0 et a l'initiative.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache du seigneur de guerre

{3}

Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+1.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Necrobondisseur

{6}

Artifact : équipement

U

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 +3/+1 et a la célérité.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache du seigneur de guerre

{3}

Artifact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+1.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchefaucille

{3}

Artifact : équipement

C

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 +2/+2.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

