

Myr sanigriffe

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que le Myr sanigriffe devient bloqué, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de Sheoldred

{4}{B}

Créature : phyrexian et horreur

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois qu'une source inflige des blessures au Faucheur de Sheoldred, le contrôleur de cette source gagne un marqueur « poison ».

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr sanigriffe

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que le Myr sanigriffe devient bloqué, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de Sheoldred

{4}{B}

Créature : phyrexian et horreur

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois qu'une source inflige des blessures au Faucheur de Sheoldred, le contrôleur de cette source gagne un marqueur « poison ».

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main des praetors
{3}{B}

Créature : phyrexian et zombie
R

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
Les autres créatures avec l'infection que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec l'infection, un joueur ciblé gagne un marqueur « poison ».

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur de peste
{1}{B}

Créature : phyrexian et insecte et horreur
C

Vol
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main des praetors
{3}{B}

Créature : phyrexian et zombie
R

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
Les autres créatures avec l'infection que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec l'infection, un joueur ciblé gagne un marqueur « poison ».

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur de peste
{1}{B}

Créature : phyrexian et insecte et horreur
C

Vol
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur de peste

{1}{B}

Créature : phyrexian et insecte et horreur

C

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats de sanie

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et rat

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand les Rats de sanie arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne un marqueur « poison ».

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur de peste

{1}{B}

Créature : phyrexian et insecte et horreur

C

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats de sanie

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et rat

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand les Rats de sanie arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne un marqueur « poison ».

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats de sanie

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand les Rats de sanie arrive sur le champ de bataille, chaque joueur gagne un marqueur « poison ».

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats septiques

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que les Rats septiques attaquent, si le joueur défenseur est empoisonné, ils gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats septiques

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que les Rats septiques attaquent, si le joueur défenseur est empoisonné, ils gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats septiques

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat

U

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que les Rats septiques attaquent, si le joueur défenseur est empoisonné, ils gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre chuchotant

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et spectre

U

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que le Spectre chuchotant inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez le sacrifier.

Si vous faites ainsi, ce joueur se défait d'une carte pour chaque marqueur « poison » qu'il a.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre chuchotant

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et spectre

U

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que le Spectre chuchotant inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez le sacrifier.

Si vous faites ainsi, ce joueur se défait d'une carte pour chaque marqueur « poison » qu'il a.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre chuchotant

{1}{B}{B}

Créature : phyrexian et spectre

U

Vol

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

À chaque fois que le Spectre chuchotant inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez le sacrifier.

Si vous faites ainsi, ce joueur se défait d'une carte pour chaque marqueur « poison » qu'il a.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant

{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant

{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant

{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant

{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{2}{U}{U}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{2}{U}{U}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pari de Tezzeret

{3}{UP}

Rituel

R

{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves

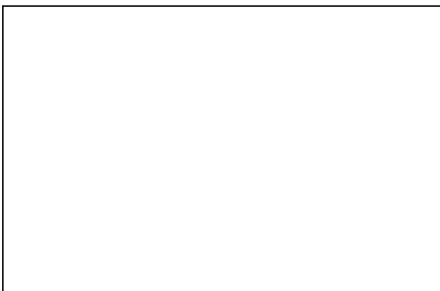
Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



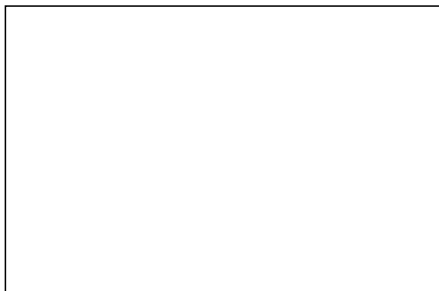
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de
base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis
mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



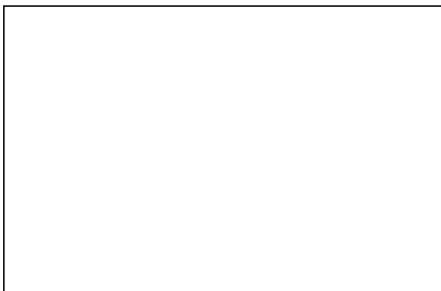
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



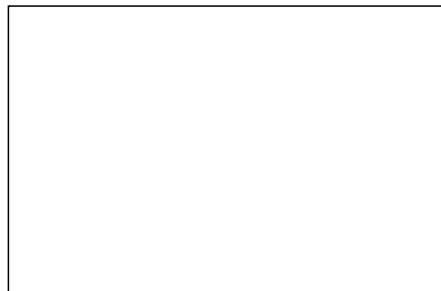
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



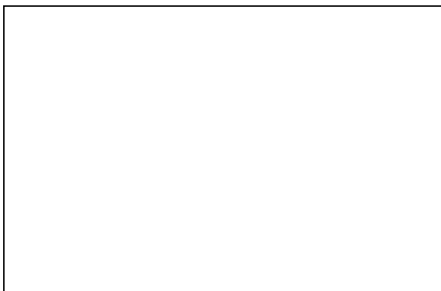
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



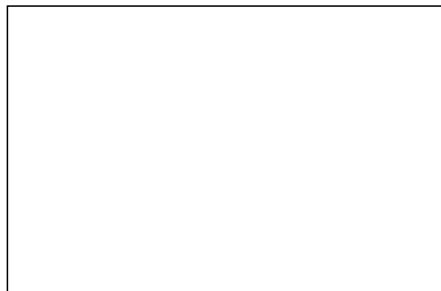
Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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



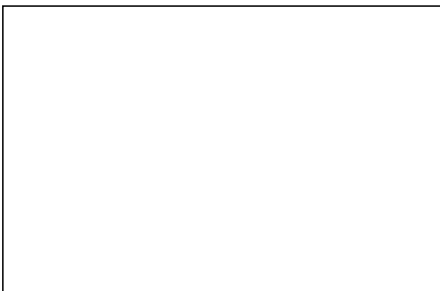
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



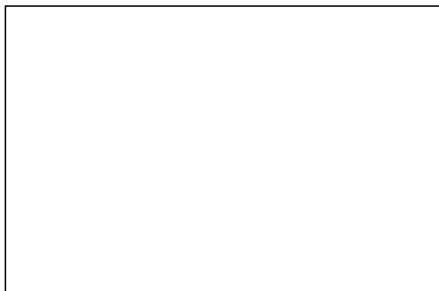
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure virulente

{B}



Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure virulente

{B}

Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure virulente

{B}

Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure virulente

{B}

Éphémère

C

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Quand cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haine

{3}{B}{B}

Éphémère

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque

{1}{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition abrupte

{B}{G}

Éphémère

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Détruisez un permanent non-terrain ciblé ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur

{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.

Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast