

Brimaz, gangrène d'Oreskos

{2}{W}{B}

Créature légendaire : phyrexian et chat

M

À chaque fois que vous lancez un sort de créature Phyrexian ou de créature-artefact, incubez X, X étant la valeur de mana de ce sort. (Créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)

Au début de chaque étape de fin, si un phyrexian est mort sous votre contrôle ce tour-ci, proliférez.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancienne idole de pierre

{10}

Créature-artefact : golem

R

Flash

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque créature attaquante.

Piétinement

Quand l'Ancienne idole de pierre meurt, créez un jeton de créature-artefact 6/12 incolore Construction avec le piétinement.

12/12

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme de la Nouvelle Phyrexia

{6}

Créature-artefact : phyrexian et avatar

M

Piétinement

{5} : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

{5}, exilez l'Âme de la Nouvelle Phyrexia depuis votre cimetière : Les permanents que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf bruni

{3}

Créature-artefact : élan

U

{3}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charrieur de ferraille
{3}

Créature-artefact : construction
R

À chaque fois que le Charrieur de ferraille ou un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez dans votre main une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ciblée depuis votre cimetière.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr scintillant
{3}

Créature-artefact : myr
U

Flash

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem météoritique
{7}

Créature-artefact : golem
U

Quand cette créature arrive, détruisez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prétendant à la lignée
{3}

Créature-artefact : changeforme
U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Au moment où le Prétendant à la lignée arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois qu'une autre créature du type choisi arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Prétendant à la lignée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeur psychotique

{5}

Créature-artefact : phyrexian et horreur

R

La force et l'endurance du Rampeur psychotique sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire perd 1 point de vie.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr

{7}

Créature-artefact : myr et construction

R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant

{6}

Créature-artefact : changeforme

R

Empreinte ? Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée. Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triniforme phyrexian

{9}

Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Quand le Triniforme phyrexian meurt, créez trois jetons de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Encore {12} ({12}), exilez cette carte de votre cimetière : Pour chaque adversaire, créez une copie jeton qui attaque cet adversaire ce tour-ci si possible. Elle acquiert la célérité. Sacrifiez-la au début de la prochaine étape de fin. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broyeur d'os

{2}{B}

Créature : phyrexian et mignon

U

Vol

Écho {2}{B} (Au début de votre entretien, si ce permanent est passé sous votre contrôle depuis le début de votre dernier entretien, sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'écho.)

Quand le Broyeur d'os arrive sur le champ de bataille, détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauxsoyeur

{3}{B}

Créature : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

Quand le Fauxsoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique délétaire

{4}{B}{B}

Créature-artefact : construction

M

Menace

Quand la Carcasse mécanique délétaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une autre créature ciblée.

Si une créature est détruite de cette manière, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouilleur phyrexian

{3}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie

R

Quand le Fouilleur phyrexian arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à la valeur de mana de cette carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie phyrexiane

{2}{B}

Créature : phyrexian et horreur

C

Quand la Furie phyrexiane arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantua phyrexian

{4}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur

C

Quand le Gargantua phyrexian arrive sur le champ de bataille, vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gargantua de la Première Sphère

{4}{B}{B}

Créature : phyrexian et horreur

C

Quand le Gargantua de la Première Sphère arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Exhumation {2}{B}

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Goule phyrexiane

{2}{B}

Créature : phyrexian et zombie

C

Sacrifiez une créature : La Goule Phyrexiane gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

Maître-chasseur parachevé

{2}{B}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

U

{1}, {T}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : incubez 3. (Créez un jeton Incubateur avec trois marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Keskit, le sculpteur de chair

{2}{B}

Créature légendaire : phyrexian et humain et artificier

U

{T}, sacrifiez trois autres artefacts et/ou créatures : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

Partenariat (Vous pouvez avoir deux commandants si les deux ont le partenariat.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan du fléau

{4}{B}{B}

Créature : phyrexian et géant

R

Contact mortel

À chaque fois que le Titan du fléau arrive sur le champ de bataille ou attaque, meulez deux cartes, puis incubez X, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. (Créez un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange des ruines
{5}{W}{W}

Créature-artefact : ange
R

Vol

Quand cette créature arrive, exilez jusqu'à deux cibles, artefacts et/ou enchantements.

Recyclage de plaine {2}

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse mécanique cataclysmique
{3}{W}{W}

Créature-artefact : construction
M

Vigilance

Quand la Carcasse mécanique cataclysmique arrive sur le champ de bataille, chaque joueur choisit un artefact, une créature, un enchantement et un planeswalker parmi les permanents non-terrain qu'il contrôle, puis sacrifie le reste.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange fracassé
{3}{W}{W}

Créature : phyrexian et ange
U

Vol

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire, vous pouvez gagner 3 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseur de sombracier
{6}{W}

Créature : phyrexian et artificier
R

À chaque fois que l'Épisseur de sombracier ou un autre phyrexian non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez X jetons de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem, X étant le nombre d'adversaires que vous avez.

Les golems que vous contrôlez ont l'indestructible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épisseuse de lames {2}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier R

Quand l'Épisseuse de lames arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les golems que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moissonneur vulpin {3}{W}

Créature : phyrexian et renard R

À chaque fois qu'au moins un phyrexian que vous contrôlez attaque, renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte d'artefact ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à sa force totale.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître épisseur {3}{W}

Créature : phyrexian et humain et artificier U

Quand le Maître épisseur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Golem.

Les créatures Golem que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vecteur de filigrane {3}{W}

Créature-artefact : phyrexian et construction R

Quand le Vecteur de filigrane arrive sur le champ de bataille, choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune d'elles. Choisissez n'importe quel nombre d'artefacts ciblées. Mettez un marqueur « charge » sur chacun d'eux.

{1}, {T}, sacrifiez un autre artefact : 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moira et Teshar

{3}{W}{B}

Créature légendaire : phyrexian et esprit et oiseau

M

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort historique, renvoyez sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain ciblée depuis votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin. Si elle devait quitter le champ de bataille, exilez-la à la place de la mettre autre part. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}

Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brimades

{2}{B}

Rituel

U

Choisissez deux cartes de créature ciblées dans votre cimetière. Sacrifiez une créature. Si vous faites ainsi, renvoyez, engagées, les cartes choisies sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}

Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le prix de l'ambition

{3}{B}

Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie du conspirateur

{4}{B}

Rituel

R

Chaque joueur meule deux cartes. Ensuite, vous mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature depuis un cimetière. C'est un artefact en plus de ses autres types.

Volonté des planeswalkers ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour transplanement ou chaos. Si transplanement gagne plus de votes, transplanez-vous. Si chaos gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, le chaos s'ensuit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande abjecte de Yaugzebul

{4}{B}

Rituel légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un rituel légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis un cimetière. Détruisez jusqu'à une cible, créature ou planeswalker. Exilez l'Offrande abjecte de Yaugzebul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexienne

{4}{W}{W}

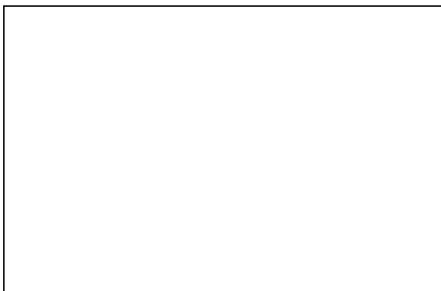
Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Phyrexien et Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



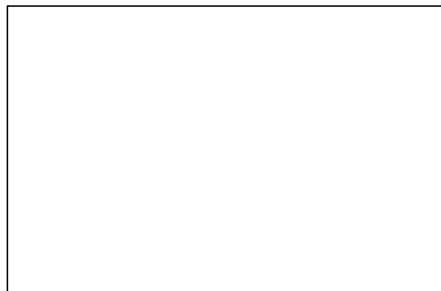
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Campus de Plumargent



Terrain

C

Le Campus de Plumargent arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.
{4}, {T} : Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Proliférez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau de l'archange



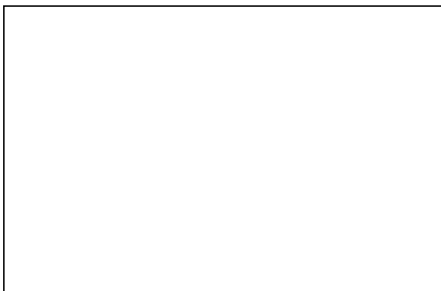
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{W}{B}, {T} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent le contact mortel et le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

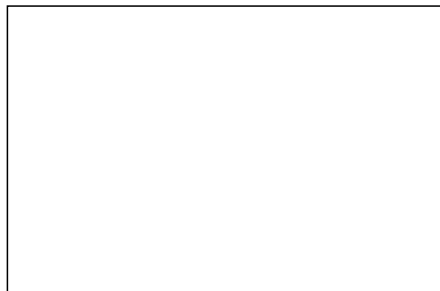
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Lacis luminombre



Terrain

R

Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande fétide



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{WB}, {T} : Ajoutez {W}{W}, {W}{B} ou {B}{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



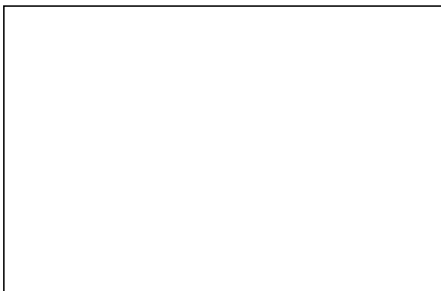
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



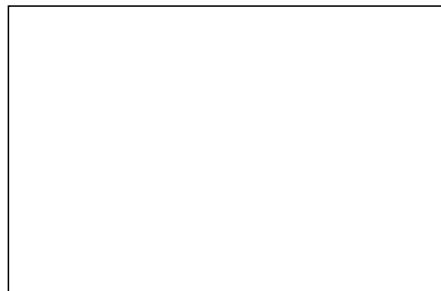
Terrain de base : marais

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



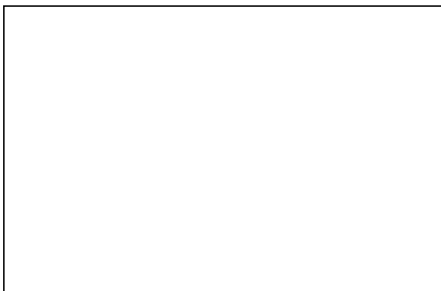
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



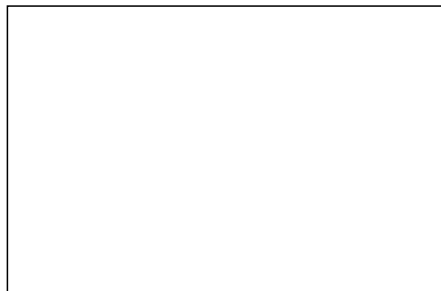
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



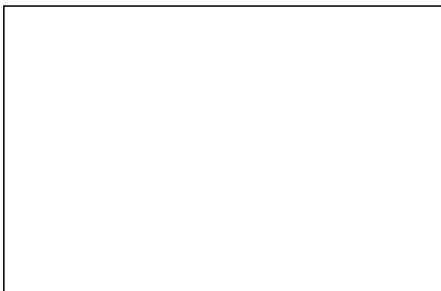
Terrain de base : plaine

C

>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

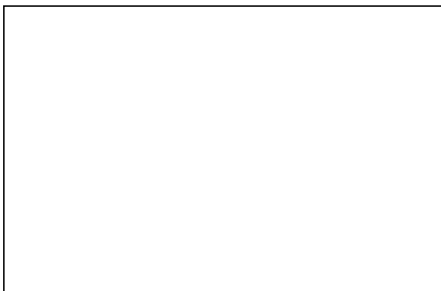


Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox=

Plaine

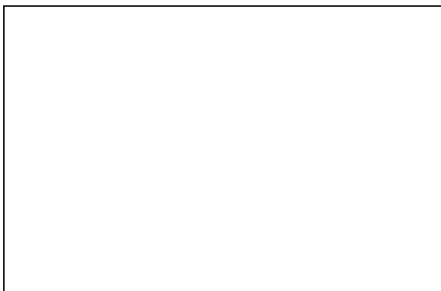


Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<align="center"
<src="graph/manas/bigW.jpg"
</center>
</p>
</div>
<div data-bbox=

Plaine



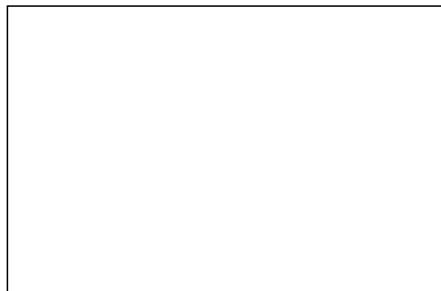
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br>&lt;align=&quot;center&quot;&lt;br>&lt;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&lt;br>&quot;&gt;&lt;center&p;>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du silence



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pont d'Ormarais



Terrain-artefact

C

Le Pont d'Ormarais arrive sur le champ de bataille engagé.

Indestructible

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de l'industrie



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez un artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier sculpteur

{3}



Artefact

R

Vous pouvez faire que l'Acier sculpteur arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quel artefact sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigrépine, animus de Nissa

{3}

Artefact légendaire : 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.

À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archive hédron

{4}

Artefact

U

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

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}

Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'Orzhov
{2}

Artefact
U

{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir de sanie
{4}

Artefact
R

Si vous deviez lancer au moins un dé planaire, à la place lancez ce nombre de dés planaires plus un et ignorez un de ces dés.
{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme
{2}

Artefact
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffe faucheuse
{5}

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.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joyau convoité

{6}

Artefact

R

Quand le Joyau convoité arrive sur le champ de bataille, piochez trois cartes.

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

À chaque fois qu'un adversaire contrôle vous attaque et n'est pas bloquée, ce joueur pioche trois cartes et acquiert le contrôle du Joyau convoité. Dégagez-le.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaillon d'Orzhov

{3}

Artefact

C

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

{WB}{WB}{WB}{WB}, {T}, sacrifiez le Médaillon d'Orzhov : Piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce fracturée

{2}

Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de hiérarchie

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Talisman de hiérarchie vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}

Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urtikyste

{3}

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 artefact et/ou enchantement que vous contrôlez.

Équipement {2}

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

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excision de l'imperfection

{1}{W}{W}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur incube X, X étant sa valeur de mana. (Il crée un jeton Incubateur avec X marqueurs +1/+1 sur lui et « {2} : Transformez cet artefact. » Il se transforme en une créature-artefact 0/0 Phyrexian.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destruction totale

{2}{W}{B}

Éphémère

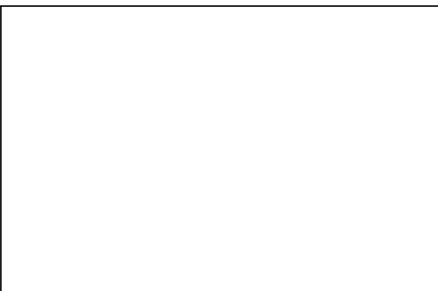
R

Exilez un permanent non-terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

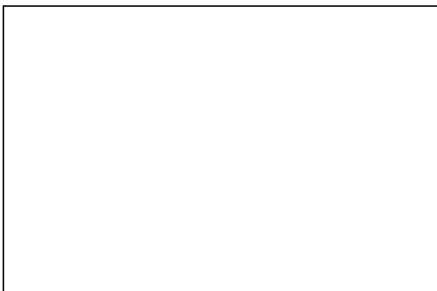
U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}



Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression d'Étincelle

{W}{B}



Éphémère

U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast