Écuyer d'airain {3}

Créature-artefact : myr U

{T} : Attachez un équipement ciblé que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur du four {3}

Créature-artefact : phyrexian et construction U

À chaque fois que le Marcheur du four attaque, il gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer d'airain {3}

Créature-artefact : myr U

{T} : Attachez un équipement ciblé que vous contrôlez à une créature ciblée que vous contrôlez.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}

Créature-artefact : myr **C**

Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}

Créature-artefact : myr **C**

Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}

Créature-artefact : myr **C**

Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Zélatrice aveugle {1}{B}{B}

Créature : phyrexian et humain et clerc **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle)
À chaque fois que la Zélatrice aveugle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de Nappenoire {2}{U}{U}

Créature : phyrexian et drakôn **U**

Vol
Quand le Drakôn de Nappenoire meurt, piochez une carte.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zélatrice aveugle {1}{B}{B}

Créature : phyrexian et humain et clerc **C**

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle)
À chaque fois que la Zélatrice aveugle inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, détruisez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grièche empaleuse {2}{U}{U}

Créature : phyrexian et oiseau **C**

Vol
À chaque fois que la Grièche empaleuse inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grièche empaleuse {2}{U}{U}

Créature : phyrexian et oiseau C

Vol
À chaque fois que la Grièche empaleuse inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez la sacrifier. Si vous faites ainsi, piochez trois cartes.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingurgitateur phyrexian {6}{U}

Créature : phyrexian et bête U

Empreinte ? Quand l'Ingurgitateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.
L'Ingurgitateur phyrexian gagne +X/+Y, X étant la force de la carte de créature exilée et Y, son endurance.

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 **C**

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 : phyrexian et drakôn **C**

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 : phyrexian et drakôn **C**

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

Armure d'Argentum {6}

Artefact : équipement **R**

La créature équipée gagne +6/+6.
À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé.
Équipement {6}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de cuivre {1}

Artefact : équipement C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffe viridiane {2}

Artefact : équipement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carapace de cuivre {1}

Artefact : équipement C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffe viridiane {2}

Artefact : équipement U

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}

Artefact : équipement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Necrobondisseur {6}

Artefact : 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}

Artefact : équipement U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranchefauciile {3}

Artefact : 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

Tranchefaucille {3}

Artefact : 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

Accroc de vapeur {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin {1}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur {U}

Éphémère **C**

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast