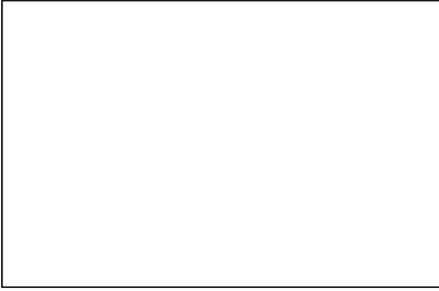


Croisé phyrexian

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

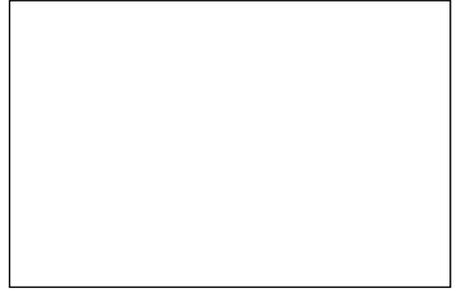
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

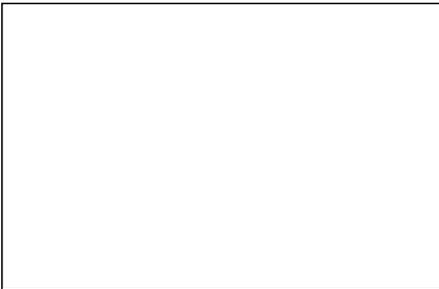
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

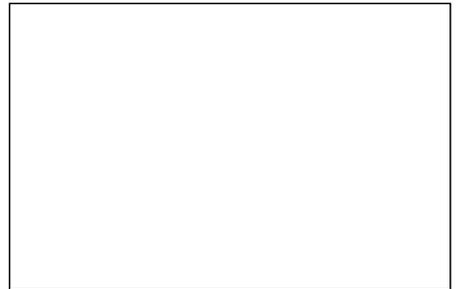
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé phyrexian

{1}{B}{B}



Créature : phyrexian et zombie et chevalier **R**

Initiative, protection contre le rouge et protection contre le blanc

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

2/2

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.

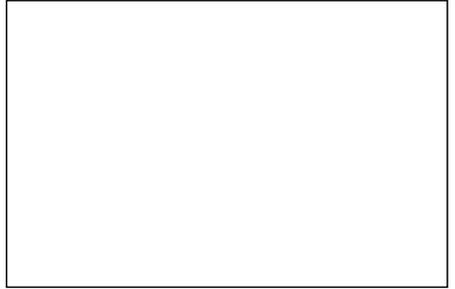
À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec l'infection, un joueur ciblé gagne un marqueur « poison ».

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**

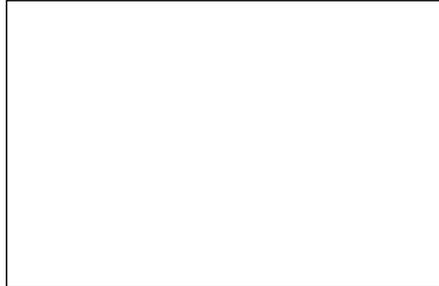
Vol

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

Skithiryx, le Dragon du Fléau {3}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette **M**

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 ».)

{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur de peste {1}{B}



Créature : phyrexian et insecte et horreur **C**

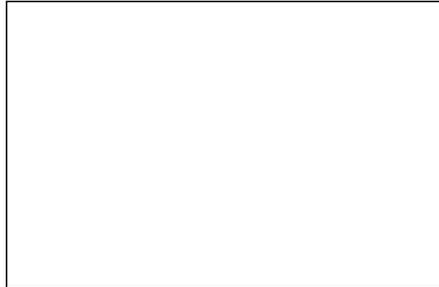
Vol

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

Skithiryx, le Dragon du Fléau {3}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette **M**

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 ».)

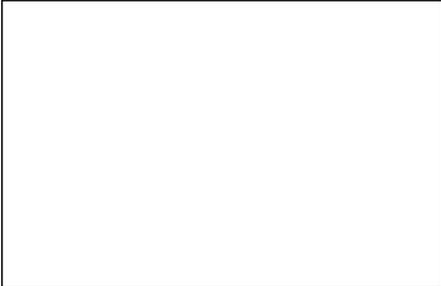
{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre chuchotant {1}{B}{B}



Créature : phyrexian et spectre U

Vol

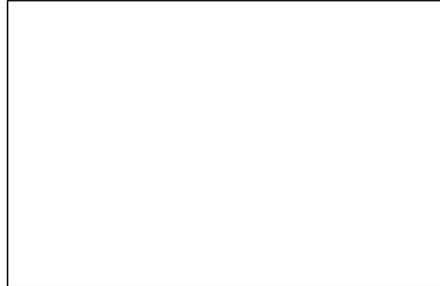
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

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 défausse 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

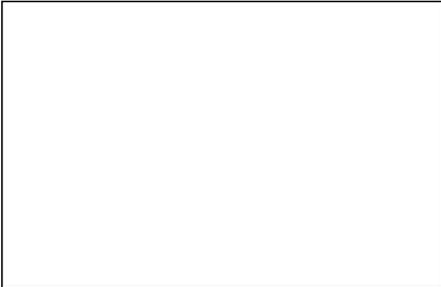
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

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 défausse 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

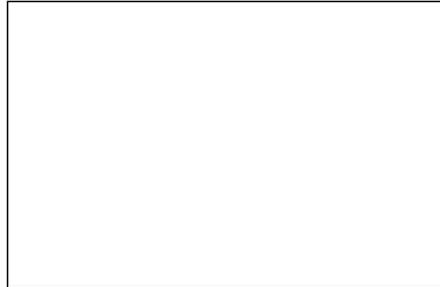
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

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 défausse d'une carte pour chaque marqueur « poison » qu'il a.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}



Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défausse de cette carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défait de cette carte.

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

Dédain {B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature ou de planeswalker. Ce joueur se défait de cette carte.

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



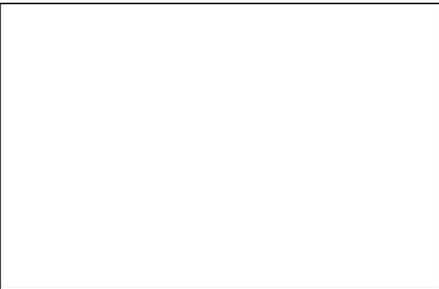
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

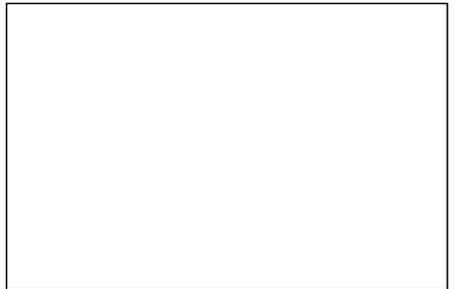


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme

{4}



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 marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme

{4}



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 marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet serpentiforme

{4}



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.)

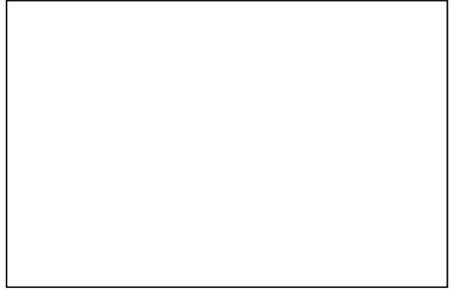
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure virulente

{B}



Éphémère

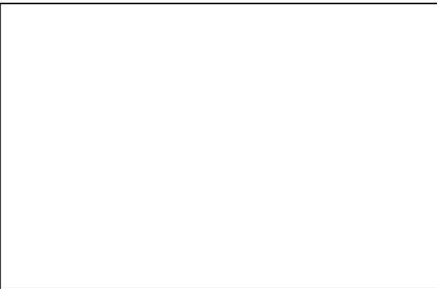
C

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

Fouet serpentiforme

{4}



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.)

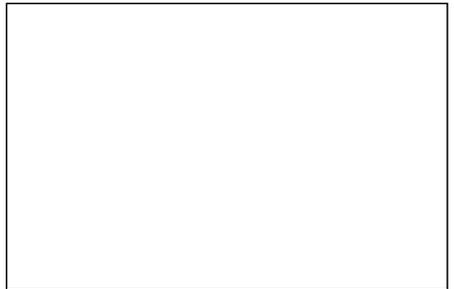
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marais que vous contrôlez.

Équipement {BP}{BP} ((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

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

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dislocation

{1}{BP}{BP}

Éphémère

U

{{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

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

Droit à la gorge

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

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

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

Survivance du mal

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivance du mal

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survivance du mal

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la survivance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueur +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

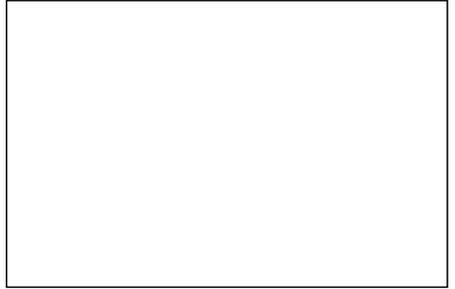
{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

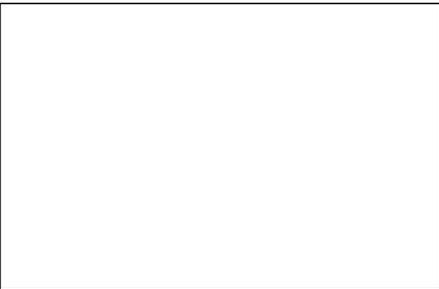
{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

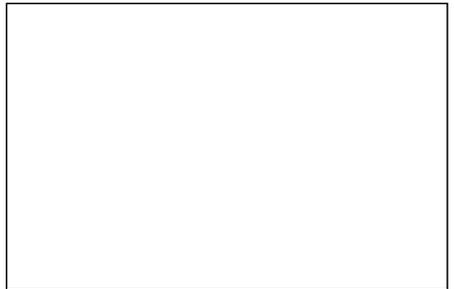
{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

{{GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

Détresse {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défouissage {B}

Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe post-mortem {X}{BP}

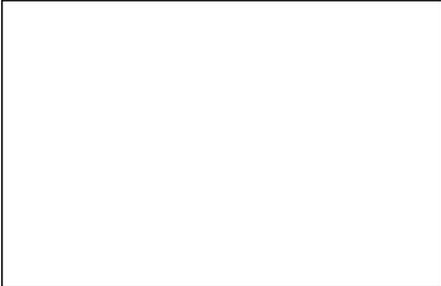
Rituel U

{BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux points de vie.)

Renvoyez sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, une carte de créature ciblée avec une valeur de mana de X. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque {B}

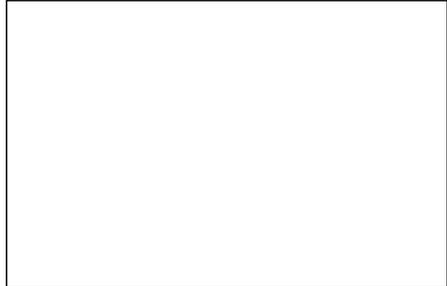


Rituel U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à rochet {2}



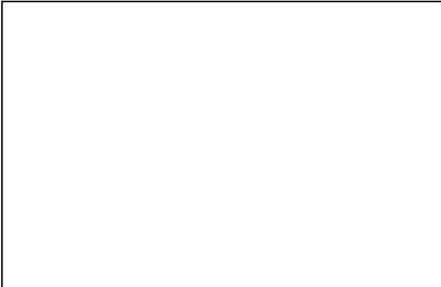
Artefact R

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Bombe à rochet.

{T}, sacrifiez la Bombe à rochet : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Bombe à rochet.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirssoleil {X}{B}{B}



Rituel R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirssoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage du fossoyeur de graf {1}



Artefact R

Les cartes de créature des cimetières et des bibliothèques ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille. Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts des cimetières ou des bibliothèques.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

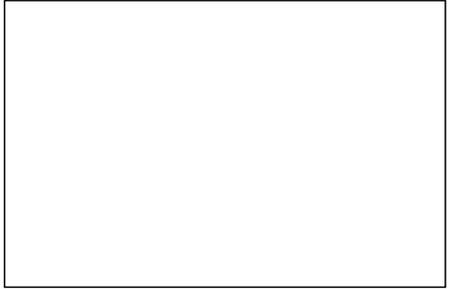
((BP) peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscure faveur

{1}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

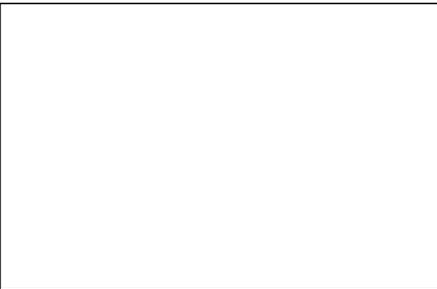
Quand l'Obscure faveur arrive sur le champ de bataille, vous perdez 1 point de vie.

La créature enchantée gagne +3/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux-pas mental

{UP}



Éphémère

U

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

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast