

Âme tourmentée {B}

Créature : esprit C
L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'infamie {1}{B}	Chevalier de l'infamie {1}{B}
Créature : humain et chevalier U	Créature : humain et chevalier U
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.) Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)	Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.) Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

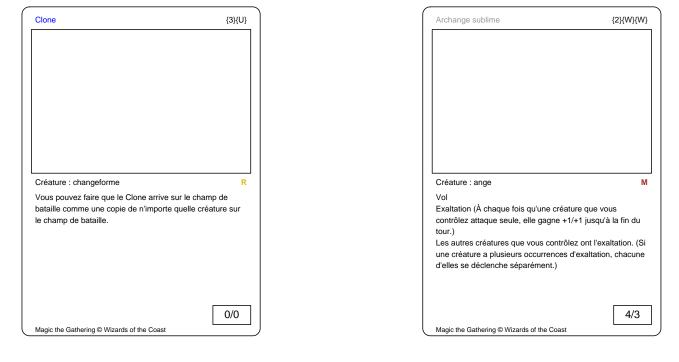
Chevalier de l'infamie	{1}{B}
Créature : humain et chevalier	U
Protection contre le blanc (Cette créature ne peu	
bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi de blanc.)	que ce soit
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vo	
contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à tour.)	à la fin du
,	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·

U
pas être ıe ce soit
s la fin du
2/1

Agent gangrené	{1}{U}	Agent gangrené	{1}{U}
Créature : phyrexian et humain et gredin		Créature : phyrexian et humain et gredin	
Infection (Cette créature inflige des blessures aux o sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs so forme de marqueurs « poison ».) L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.		Infection (Cette créature inflige des blessures aux cré sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous forme de marqueurs « poison ».) L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Agent gangrené	{1}{U}
Créature : phyrexian et humain et gredin	С
Infection (Cette créature inflige des blessures au sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs forme de marqueurs « poison ».)	
L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	{1}{U}
Créature : phyrexian et humain et gredin	С
Infection (Cette créature inflige des blessur sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux jo	
forme de marqueurs « poison ».) L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.	
L'Agent gangrene ne peut pas etre bioque.	



Clone	{3}{U}
Créature : changeforme	R
Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ bataille comme une copie de n'importe quelle créat le champ de bataille.	
F	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Archange sublime	{2}{W}{W}
Créature : ange	M
Vol	
Exaltation (À chaque fois qu'une c contrôlez attaque seule, elle gagn tour.)	
Les autres créatures que vous cor	ntrôlez ont l'exaltation. (Si
une créature a plusieurs occurrend	
d'elles se déclenche séparément.)	
	4/3
	4/3

Archange sublime {2}	{W}{W}	Chevalier de la gloire {1}{W}
Créature : ange	М	Créature : humain et chevalier U
Vol Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la tour.) Les autres créatures que vous contrôlez ont l'exaltati une créature a plusieurs occurrences d'exaltation, ch d'elles se déclenche séparément.)	ion. (Si	Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.) Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

А	archange sublime	{2}{W}{W}
C	Créature : ange	М
٧	/ol	
C	Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vou contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à	
L	our.) .es autres créatures que vous contrôlez ont l'exal	•
	ne créature a plusieurs occurrences d'exaltation. l'elles se déclenche séparément.)	chacune
ű		
		4/3
М	flagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalier de la gloire	{1}{W}
Créature : humain et chevalier	U
Protection contre le noir (Cette créature bloquée, ciblée, blessée ou enchantée p	
de noir.) Exaltation (À chaque fois qu'une créatur	e que vous
contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+	
tour.)	
	2/1

Chevalier de la gloire	{1}{W}	Catacombes noyées
Créature : humain et chevalier	U	Terrain R
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que de noir.) Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la tour.) Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	être ce soit	Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}. Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Chevalier de la gloire	{1}{W}
Créature : humain et chevalier	U
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que de noir.)	
Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la	fin du
tour.)	
_	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

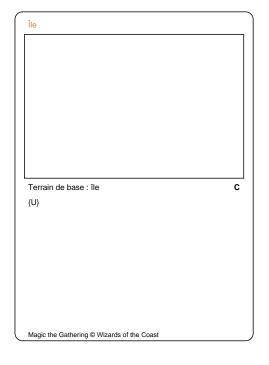
Catacombes noyées	Cathédrale de la Guerre
Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain R La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) {T}: Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Catacombes noyées	Cathédrale de la Guerre
Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) {T}: Ajoutez {C}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

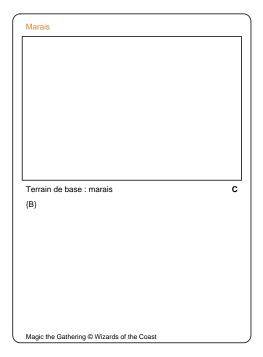
Cambidration do la Guerre Promis Cambidration de la Guerre arrive sur la champ de basialle Cambidration de la Guerre arrive sur la champ de basialle espanye fois qu'une cédute que vous contribez atraque soule, olle giagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour (1): Ajoutez (C). Cambidration de la Guerre Cambidration Cambidration de la Guerre Cambidration Cambidration de la Guerre Cambidration Cambidr		
La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (A chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) (T) : Ajoutez (G): Cathédrale de la Guerre Cathédrale de la Guerre	Cathédrale de la Guerre	Étendues sauvages en évolution
Cathédrale de la Guerre Terrain R La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous controlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) (T) : Ajoutez (C).	La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)	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
Terrain La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) (T): Ajoutez (C).	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) (T): Ajoutez (C).		
La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) (T): Ajoutez {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.	Cathédrale de la Guerre	Étendues sauvages en évolution
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	La Cathédrale de la Guerre arrive sur le champ de bataille engagée. Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) {T}: Ajoutez {C}.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

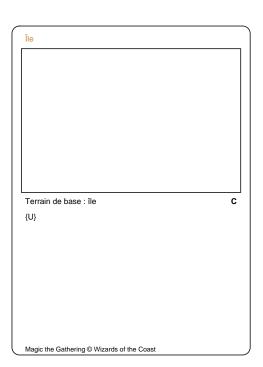
Forteresse glaciaire	Forteresse glaciaire
Terrain R La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain R La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forteresse glaciaire Terrain R La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille	Forteresse glaciaire Terrain R La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille.
La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.

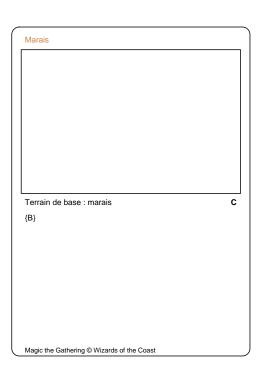
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





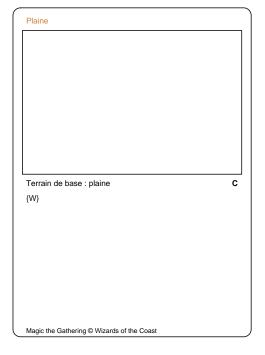


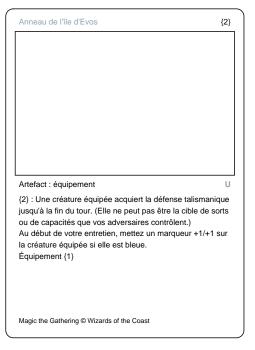


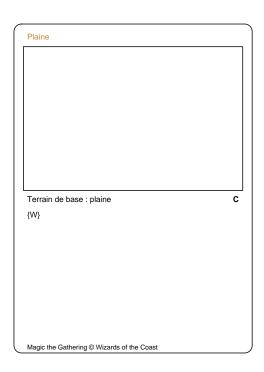
Nexus des encrimites		Nexus des encrimites
Terrain R		Terrain R
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. 		 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient 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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact1/1 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-artefact1/1 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







Allifeau de FIIE d'EVOS	{2}
Artefact : équipement	U
• •	
(2) : Une créature équipée acquiert la défense talis	
jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible	e de sorts
ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)	. 4 / . 4
Au début de votre entretien, mettez un marqueur -	+1/+1 Sur
la créature équipée si elle est bleue. Équipement {1}	
Equipement (1)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau de l'île d'Evos	{2}	Frappe souillée {	(B)
Artefact : équipement {2} : Une créature équipée acquiert la défense talismanic jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de so ou de capacités que vos adversaires contrôlent.) Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 s la créature équipée si elle est bleue. Équipement {1}	rts	Éphémère Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)	c
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau de l'île d'Evos	{2
Artefact : équipement	l
{2}: Une créature équipée acquiert la défens jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la ou de capacités que vos adversaires contrôle	a cible de sorts ent.)
Au début de votre entretien, mettez un marqu la créature équipée si elle est bleue. Équipement {1}	Jeur +1/+1 sur

Frappe souillée	{B}	
Éphémère		
Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige des blessure aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)	es	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Homicide	{1}{B}{B}	Homicide	{1}{B}{B}
Éphémère		Éphémère	
Détruisez une créature ciblée.		Détruisez une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Homicide	{1}{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pétrole luisant {B	}{B}
Enchantement : aura	R
Enchanter: créature La créature enchantée a l'infection. Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 si la créature enchantée. Quand le Pétrole luisant est mis dans un cimetière depu le champ de bataille, renvoyez le Pétrole luisant dans la main de son propriétaire.	is
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pétrole luisant	$\{B\}\{B\}$		Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement : aura	R		Enchantement	U
Enchanter : créature La créature enchantée a l'infection. Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/- la créature enchantée. Quand le Pétrole luisant est mis dans un cimetière de le champ de bataille, renvoyez le Pétrole luisant dans main de son propriétaire.	epuis		Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le exilez un autre permanent non-terrain Quand le Cercle de l'oubli quitte le chrenvoyez, sous le contrôle de son pro exilée sur le champ de bataille.	ciblé. amp de bataille,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli {2	}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille	Θ,
exilez un autre permanent non-terrain ciblé.	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte	
exilée sur le champ de bataille.	

Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le exilez un autre permanent non-terrair	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le ch	
renvoyez, sous le contrôle de son pro exilée sur le champ de bataille.	priétaire, la carte

