Carcasse phyrexiane {6}

Créature-artefact : phyrexian et golem U

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouffeur de charogne {B}

Créature : zombie C

Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer.
Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse phyrexian {7}

Créature-artefact : golem R

Le Colosse phyrexian ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement.
Payez 8 points de vie : Dégagez le Colosse phyrexian.
Le Colosse phyrexian ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

8/8

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contaminateur phyrexian {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et propagateur U

{T}, sacrifiez le Contaminateur Phyrexian : Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde sanguin {1}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie et chevalier U

Initiative
{1}{B} : Régénérez le Garde sanguin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engeangrages phyrexians {1}{B}{B}

Créature : phyrexian et mignon C

{1}, sacrifiez une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur les Engeangrages Phyrexians.

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

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

Négateur phyrexian {2}{B}

Créature : phyrexian et horreur R

Piétinement
À chaque fois que le Négateur Phyrexian subit des blessures, sacrifiez autant de permanents.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moucharmes phyrexianes {B}

Créature : phyrexian et insecte C

Vol
{B} : Ces Moucharmes phyrexianes gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois par tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de Yaugzebul {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie et chevalier U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)
À chaque fois que l'Ordre de Yaugzebul inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de Gix {2}{B}

Créature : humain et clerc et mignon U

Quand le Prêtre de Gix arrive sur le champ de bataille, ajoutez {B}{B}{B}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de la peste phyrexian {3}{B}{B}

Créature : phyrexian et propagateur R

{T}, Sacrifiez le Seigneur de la peste phyrexian : Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.
Sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtre de Gix {2}{B}

Créature : humain et clerc et mignon U

Quand le Prêtre de Gix arrive sur le champ de bataille, ajoutez {B}{B}{B}.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sycophante phyrexian {1}{B}

Créature : phyrexian et propagateur C

{T}, sacrifiez le Sycophante Phyrexian : Une créature ciblée gagne -1/-1 jusquà la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viciateur phyrexian {3}{B}

Créature : phyrexian et propagateur **C**

Vol
{T}, sacrifiez le Viciateur Phyrexian : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante {3}{B}{B}

Rituel **M**

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

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

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

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

Arche phyrexiane {3}

Artefact **U**

{2}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon à frelons {4}

Artefact U

{3}, {T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Insecte avec le vol et la célérité appelé Frelon. Détruisez-le au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisole {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils de marionnettes {3}

Artefact U

{2}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils de marionnettes {3}

Artefact U

{2}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée {3}

Artefact U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Processeur phyrexian {4}

Artefact R

Au moment où le Processeur phyrexian arrive sur le champ de bataille, payez n'importe quelle quantité de points de vie.
{4},{T} : Créez un jeton de créature X/X noire Mignon, X étant le nombre de points de vie payé au moment où le Processeur phyrexian est arrivé sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Totem de Phyrexia {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez {B}.
{2}{B} : Le Totem de Phyrexia devient une créature-artefact 5/5 noire Phyrexian et Horreur avec le piétinement jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois que le Totem de Phyrexia subit des blessures, si c'est une créature, sacrifiez autant de permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce {1}{B}{B}

Éphémère C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassinat {2}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature verte ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

Enchantement **R**

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 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