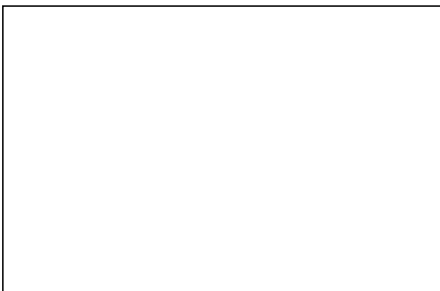


Cabot des cadavres

{4}



Créature-artefact : phyrexian et chien

C

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

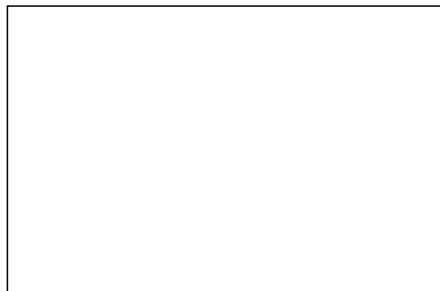
Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabot des cadavres

{4}



Créature-artefact : phyrexian et chien

C

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 le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabot des cadavres

{4}



Créature-artefact : phyrexian et chien

C

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 le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabot des cadavres

{4}



Créature-artefact : phyrexian et chien

C

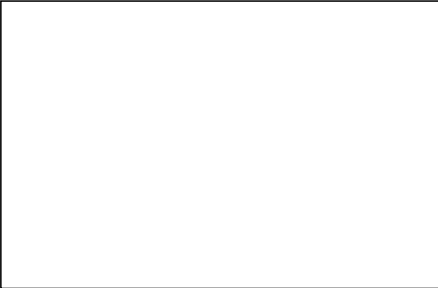
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}



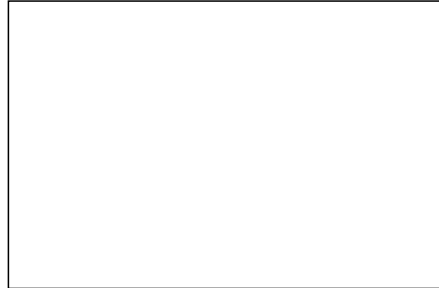
Créature-artefact : phyrexian et myr U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}




Créature-artefact : phyrexian et myr 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 ».)
{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}




Créature-artefact : phyrexian et myr 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 ».)
{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de peste {2}



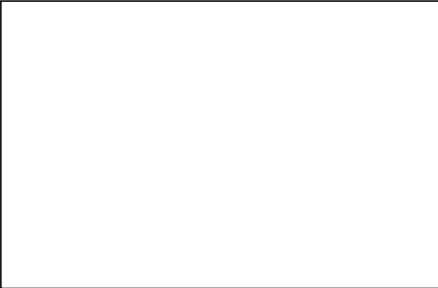
Créature-artefact : phyrexian et myr U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropède {2}



Créature-artefact : phyrexian et insecte U

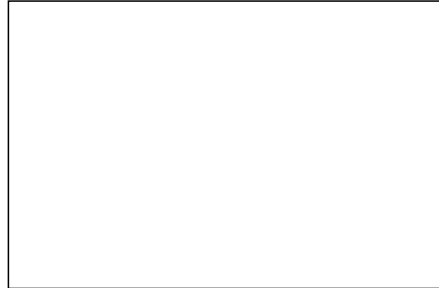
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Quand le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropède {2}



Créature-artefact : phyrexian et insecte 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 le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropède {2}



Créature-artefact : phyrexian et insecte 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 le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropède {2}



Créature-artefact : phyrexian et insecte 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 le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuvemère phyrexiane

{2}{B}{B}

Créature : horreur

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 ».)

Au début de votre entretien, vous gagnez un marqueur « poison ».

4/5

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

Cuvemère phyrexiane

{2}{B}{B}

Créature : horreur

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 ».)

Au début de votre entretien, vous gagnez un marqueur « poison ».

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs dévorantes

{3}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exiliez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs dévorantes

{3}{B}

Rituel

R

Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exiliez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}

Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination

{U}


Rituel

C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Prévision {3}{U}



Rituel C
Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Prévision {3}{U}



Rituel C
Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Prévision {3}{U}



Rituel C
Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision {3}{U}



Rituel C
Regard 4, puis piochez deux cartes.

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar



Terrain

U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : 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

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

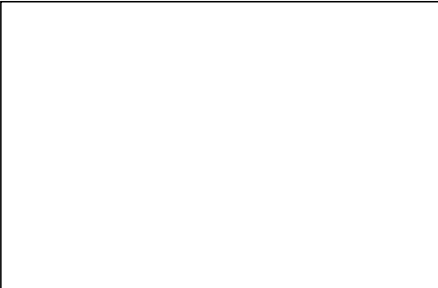
U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

U

Quand la Boucle de contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. {4}, {T} : 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

Lame du destin

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privation

{U}{U}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privation

{U}{U}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience corrompue

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée a l'infection. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience corrompue

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

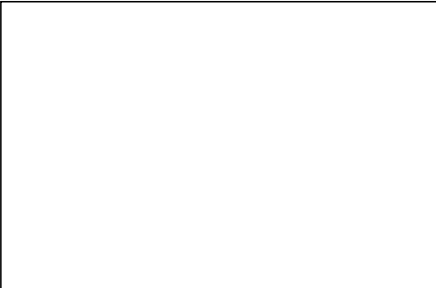
Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée a l'infection. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience corrompue

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

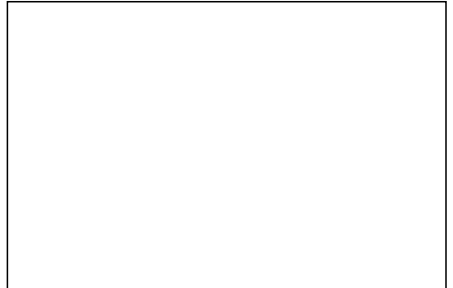
Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée a l'infection. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conscience corrompue

{3}{U}{U}



Enchantement : aura

U

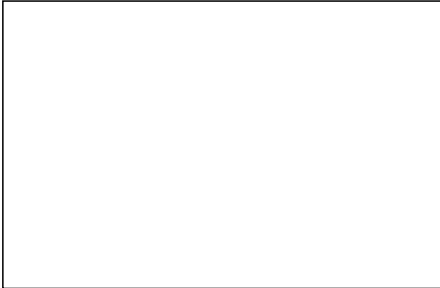
Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée a l'infection. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

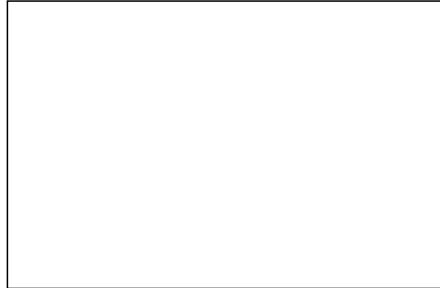
Mortemarque {B}



Rituel U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Mortemarque {B}



Rituel U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

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

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

Gel immédiat

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat

{1}{U}



Éphémère

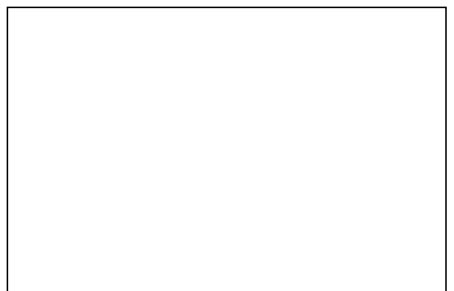
U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gel immédiat

{1}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Négation

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

