Myr périlleux {2}

Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Simulacre solennel {4}

Créature-artefact : golem **R**

Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite de maléfice {1}

Créature-artefact : phyrexian et insecte **R**

{X}{BP} : Retirez jusqu'à X marqueurs du permanent ciblé. Pour chaque marqueur retiré de cette manière, le Parasite de maléfice gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. ({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr {7}

Créature-artefact : myr et construction **R**

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de Morkrut {3}{B}{B}

Créature : esprit U

Morbidité ? Quand la Banshee de Morkrut arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse de veillée {2}{B}

Créature : humain et shamane C

Morbidité ? Quand la Danseuse de veillée arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danseuse de veillée {2}{B}

Créature : humain et shamane C

Morbidité ? Quand la Danseuse de veillée arrive sur le champ de bataille, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démon d'offresang {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
Au début de votre entretien, le joueur ciblé pioche une carte et perd 1 point de vie.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écorcheur de peau {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et zombie U

Quand l'Écorcheur de peau arrive sur le champ de bataille, mettez trois marqueurs -1/-1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie phyrexiane {2}{B}

Créature : phyrexian et horreur C

Quand la Furie phyrexiane arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée lance-dard {4}{G}

Créature : araignée U

Portée
Quand l'Araignée lance-dard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire une créature ciblée avec le vol.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrupteur viridian {1}{G}{G}

Créature : phyrexian et elfe et shamane 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 Corrupteur viridian arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boue acide {3}{G}{G}

Créature : limon U

Contact mortel
Quand la Boue acide arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact, enchantement ou terrain.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian {1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclaireur C

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian {1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclaireur **C**

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian {1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclaireur **C**

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire viridian {1}{G}

Créature : phyrexian et elfe et éclaireur **C**

Quand l'Émissaire viridian meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exarque brutaliseur {5}{G}

Créature : phyrexian et clerc **U**

Quand l'Exarque brutaliseur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélanger et mettez cette carte au-dessus d'elle.
? Mettez un permanent non-créature ciblé au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geist étrangleracine {G}{G}

Créature : esprit U

Célérité
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}

Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

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

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

Sinistre forêt sauvage

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{B}{G}, {T}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortiépode {2}

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 +0/+1 et a « Sacrifiez cette créature : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cosse de gestation {3}{GP}

Artefact R

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

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Cosse de gestation {3}{GP}

Artefact R

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

{1}{GP}, {T}, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature ayant une valeur de mana égale à 1 plus la valeur de mana de la créature sacrifiée, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

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

Exarque fossoyeur {2}{B}{B}

Créature : phyrexian et clerc U

Quand l'Exarque fossoyeur arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?
? Renvoyez une carte de créature ciblé de votre cimetière dans votre main.
? Un adversaire ciblé révèle sa main, vous y choisissez une carte non-créature. Ce joueur se défausse de cette carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père des myrs {2}

Créature-artefact : phyrexian et myr C

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fossoyeur {3}{B}

Créature : zombie U

Quand le Fossoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée à toile acide {3}{G}{G}

Créature : araignée U

Portée
Quand l'Araignée à toile acide arrive sur le champ de bataille, vous pouvez détruire un équipement ciblé.

3/5

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

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.

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

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

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

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

Réveiller la bête {2}{G}

Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne {G}

Éphémère U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne {G}

Éphémère U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'automne {G}

Éphémère U

Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés par des sorts bleus ou noirs ce tour-ci, et les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts bleus ou noirs ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast