

Ixhel, scion d'Atraxa

{1}{W}{B}{G}



Créature légendaire : phyrexian et ange

M

Vol, vigilance, toxique 2

<i>Corrompu</i> ? Au début de votre étape de fin, chaque adversaire qui a au moins trois marqueurs « poison » exile la carte du dessus de sa bibliothèque face cachée.

Vous pouvez regarder et jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et vous pouvez dépenser du mana comme s'il s'agissait de mana de n'importe quelle couleur pour lancer ces sorts.

2/5

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

Converti myr

{2}



Créature-artefact : phyrexian et myr

U

Toxique 1 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».)

{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr sanigriffe

{2}



Créature-artefact : phyrexian et myr

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 ».)

À chaque fois que le Myr sanigriffe devient bloqué, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crânoglydte biliaire {B}



Créature : phyrexian et insecte U


Contact mortel

Toxique 1 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat au ventre de peste {1}{B}



Créature : phyrexian et rat C

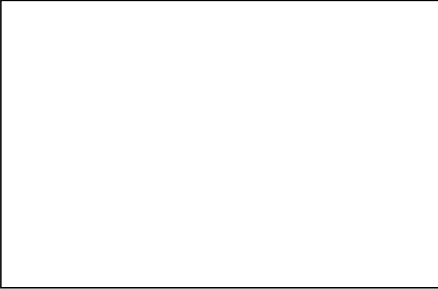
Toxique 1 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».)

Quand le Rat au ventre de peste meurt, 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.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur de peste {1}{B}



Créature : phyrexian et insecte et horreur C

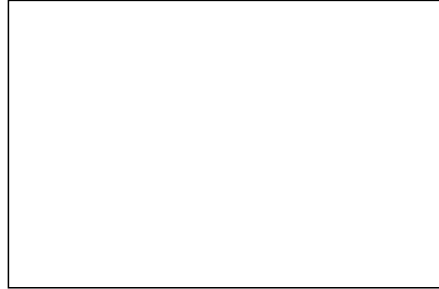
Vol

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

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

Siphonneur pestiféré

{1}{B}

Créature : phyrexian et insecte

C

Vol

Toxique 1 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chancreflore

{1}{G}

Créature : phyrexian et fungus

U

{1}, sacrifiez le Chancreflore : Choisissez l'un ?

? Détruisez un artefact ciblé.

? Détruisez un enchantement ciblé.

? 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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brutaliseur venimeux

{2}{G}{G}

Créature : phyrexian et chevalier

U

Toxique 3 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi trois marqueurs « poison ».)

Quand le Brutaliseur venimeux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{G}. Si vous faites ainsi, 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.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrupteur viridien

{1}{G}{G}

Créature : phyrexian et elfe et shaman

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 viridien arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux de mycosynthèse

{2}{G}

Créature : phyrexian et horreur

U

Le Fielleux de mycosynthèse gagne +1/+1 pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon nécrophage

{1}{G}

Créature : limon

R

{G} : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Si c'était une carte de créature, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et vous gagnez 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffeur de polluants

{4}{G}

Créature : phyrexian et druide

R

Piétinement, toxique 1

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à au moins un joueur, proliférez.

<i>Corrompu ? Au début de votre étape de fin, si un adversaire a au moins trois marqueurs « poison », piochez une carte, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mamba du fléau

{1}{G}

Créature : phyrexian et serpent

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 ».)

{1}{G} : Régénérez le Mamba du fléau. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur de Glissa

{5}{G}

Créature : phyrexian et bête

R

Célérité, toxique 3 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi trois marqueurs « poison ».)

Le Récupérateur de Glissa ne peut pas être bloqué par les créatures de force inférieure ou égale à 2.

Corrompu ? Quand le Récupérateur de Glissa meurt, exilez-le. Quand vous faites ainsi, renvoyez dans votre main jusqu'à X cartes ciblées depuis votre cimetière, X étant le nombre d'adversaires qui ont au moins trois marqueurs « poison ».

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur d'essaim phyrexian

{4}{G}{G}

Créature : phyrexian et insecte et 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, créez un jeton de créature 1/1 verte Phyrexian et Insecte avec l'infection pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution

{2}{G}

Créature : elfe et druide

U

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, 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.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition reconnaissante

{1}{W}

Créature : esprit

U

Vol

À chaque fois que l'Apparition reconnaissante inflige des blessures de combat à un joueur ou un planeswalker, 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre de chapelle de Norn

{3}{W}{W}

Créature : phyrexian et ange

R

Vol, initiative

À chaque fois qu'un commandant que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille ou attaque, 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.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vishgraz, l'essaim de la mort

{2}{W}{B}{G}

Créature légendaire : phyrexian et insecte

M

Menace, toxique 1 (Les joueurs qui subissent des blessures de combat de cette créature gagnent aussi un marqueur « poison ».)

Quand Vishgraz, l'essaim de la mort arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Puce avec toxique 1 et « Cette créature ne peut pas bloquer ».

Vishgraz gagne +1/+1 pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des vents

{3}{W}

Créature : esprit

R

Vol

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Phyrexia

{3}{B}{B}

Rituel

U

Un joueur ciblé pioche trois cartes, perd 3 points de vie et gagne trois marqueurs « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émergence de la cuve

{4}{B}



Rituel

U

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. 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

Flambée de phyrésie

{2}{B}



Rituel

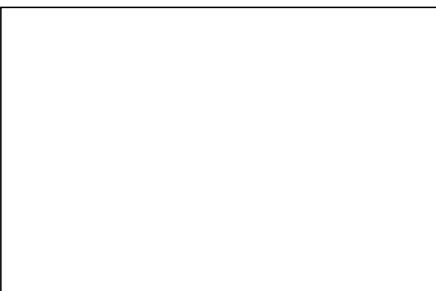
R

Chaque adversaire gagne un marqueur « poison ». Puis, chaque créature que vos adversaires contrôlent gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marqueur « poison » que son contrôleur a.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enquête infectieuse

{2}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie. Chaque adversaire gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir l'infection

{3}{B}



Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie. <>Corrompu</i> ? Chaque adversaire qui a au moins trois marqueurs « poison » perd 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de Geth

{2}{B}{B}



Rituel

R

Renvoyez jusqu'à une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.
<i>Corrompu</i> ? Pour chaque adversaire qui a au moins trois marqueurs « poison » au moment où vous lancez ce sort, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, jusqu'à une carte de créature ciblée depuis le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaut délétaire

{3}{G}{G}



Rituel

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois qu'une créature bloque ce tour-ci, son contrôleur gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérités douloureuses

{2}{B}



Rituel

R

<i>Convergence</i> ? Vous piochez X cartes et vous perdez X points de vie, X étant le nombre de couleurs de mana dépensé pour lancer ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

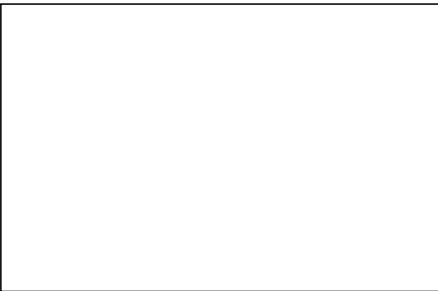
C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extension de la sphère

{3}{G}



Rituel

U

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez jusqu'à deux cartes de terrain parmi elles sur le champ de bataille, engagées, et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Si vous mettez moins de deux terrains sur le champ de bataille de cette manière, proliférez un nombre de fois égal à la différence. (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

Tremblement de guivre

{4}{G}{G}



Rituel

R

Corrompu ? Créez un jeton de créature X/X verte Phyrexian et Guivre avec le piétinement et toxique 1, X étant la quantité de mana dépensée pour lancer ce sort. Puis, pour chaque adversaire avec au moins trois marqueurs « poison », vous créez un autre de ces jetons. Flashback {8}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration surnaturelle

{1}{G}



Rituel

U

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

Fumigation

{3}{W}{W}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renaissance phyrexiane

{4}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures, puis créez un jeton de créature-artefact X/X incolore Phyrexian et Horreur, X étant le nombre de créatures détruites de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel sacrificiel

{2}{B}{G}

Rituel

R

Détruisez chaque permanent non-terrain ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Ajoutez {B} ou {G} pour chaque permanent détruit de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expulsion Impitoyable

{4}{W}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?
? Exilez tous les artefacts.
? Exilez toutes les créatures.
? Exilez tous les enchantements.
? Exilez tous les planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion de Karn

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{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

Temple du silence



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W}, {B}, ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

R

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis luminombre



Terrain

R

Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.
(T) : Ajoutez (W) ou (B).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis nécrofleuret



Terrain

R

Au moment où le Lacis nécrofleuret arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis nécrofleuret arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

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
{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

Marécage de Bojuka



Terrain

C

Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
(T) : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orée de la Krosia



Terrain

U

L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la maladie



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié



Terrain

R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atlas phyrexian

{3}



Artefact

C

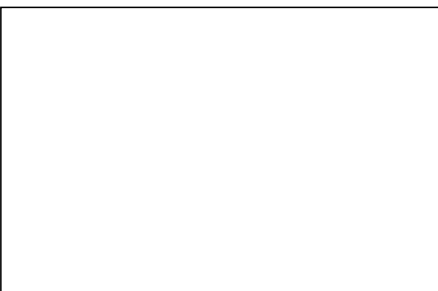
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

<i>Corrompu</i> ? À chaque fois que l'Atlas phyrexian devient engagé, chaque adversaire qui a au moins trois marqueurs « poison » perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de pionnier

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la traversée des terrains non-base. (Elle ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un terrain non-base.)

Équipement {2}

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

Cachet de Golgari

{2}



Artefact

C

{1}, {T} : Ajoutez {B}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exosquelette greffé

{4}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2 et 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 ».)

À chaque fois que l'Exosquelette greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Sacrifiez cet artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère luisante

{3}



Artefact

R

La Sphère luisante arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Sphère luisante arrive sur le champ de bataille, proliférez.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

<>Corrompu</i> ? {T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix. N'activez que si un adversaire a au moins trois marqueurs « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annexe de Norn

{3}{WP}{WP}

Artefact

R

{{WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {WP} pour chacune de ces créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel aux charognards

{3}{G}

Éphémère

U

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Phyrexian et Insecte avec l'infection. (Ils infligent 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

Chute de Vraska

{2}{B}

Éphémère

C

Chaque adversaire sacrifie une créature ou un planeswalker et gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation dé létère

{GP}

Éphémère

U

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

Mettez une carte ciblée depuis un cimetière au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

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

Mortification

{1}{W}{B}



Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décret de Norn

{2}{W}



Enchantement

R

À chaque fois qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle vous inflige des blessures de combat, cet adversaire gagne un marqueur « poison ».
À chaque fois qu'un joueur attaque, si au moins un joueur qui est attaqué est empoisonné, le joueur attaquant pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reboisement de moisellerie

{3}{B}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, vous gagnez 1 point de vie et vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast