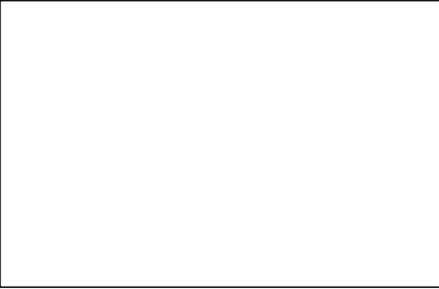


Cabot des cadavres

{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 ».)

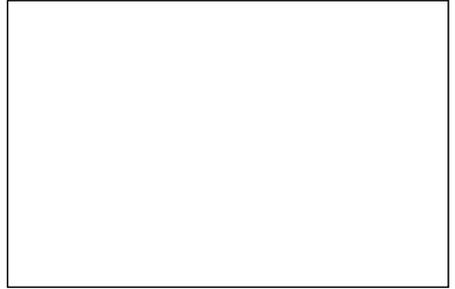
Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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 ».)

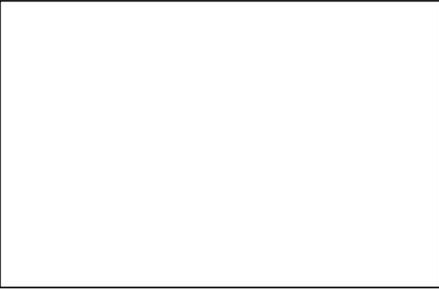
Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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 ».)

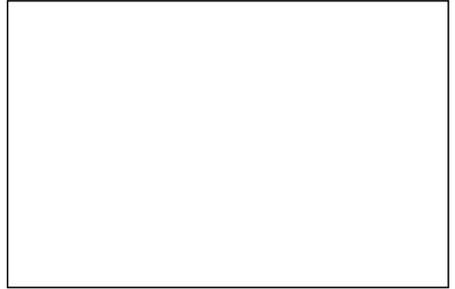
Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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 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

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

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

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

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

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

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

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

Piqueur de peste

{1}{B}

Créature : phyrexian et insecte et horreur

C

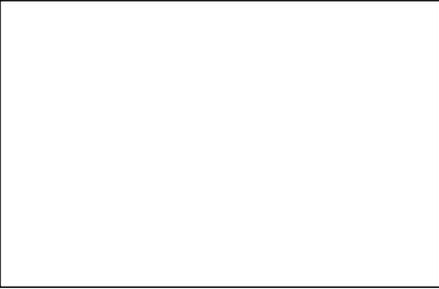
Vol

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

Piqueur de peste {1}{B}



Créature : phyrexian et insecte et horreur **C**

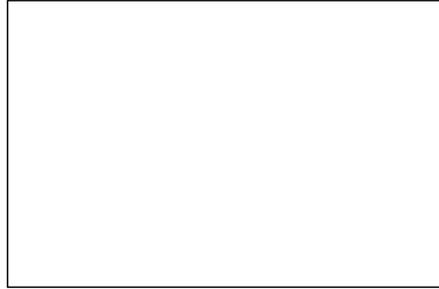
Vol

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

Piqueur de peste {1}{B}



Créature : phyrexian et insecte et horreur **C**

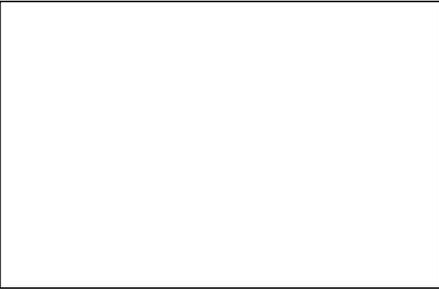
Vol

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

Piqueur de peste {1}{B}



Créature : phyrexian et insecte et horreur **C**

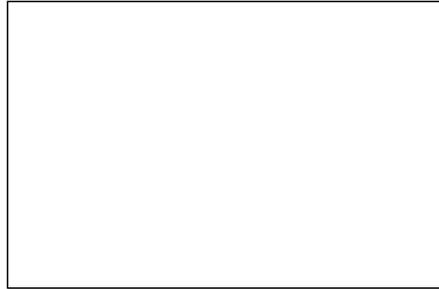
Vol

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**

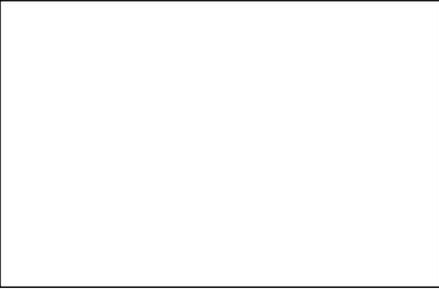
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

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

Rats de sanie {1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat U

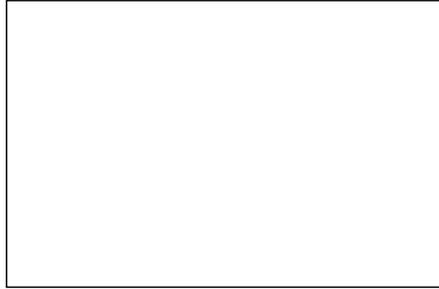
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

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

Rats de sanie {1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat U

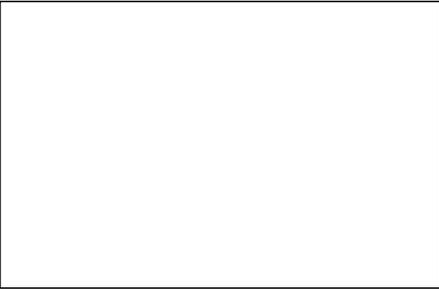
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

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

Rats de sanie {1}{B}{B}



Créature : phyrexian et rat U

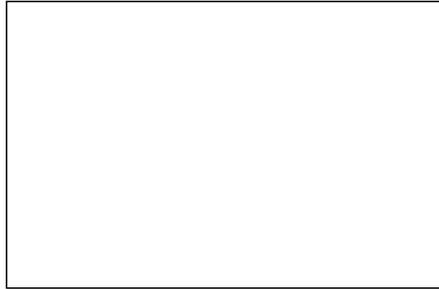
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

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

Skithiryx, le Dragon du Fléau {3}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et dragon et squelette M

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 ».)

{B} : Skithiryx, le Dragon du Fléau acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

{B}{B} : Régénérez Skithiryx.

4/4

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 ».)

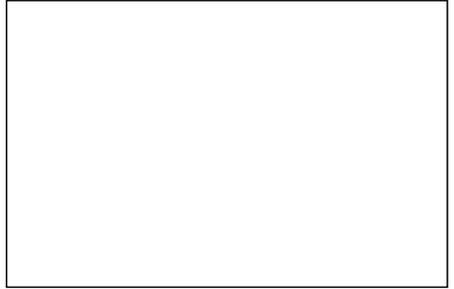
{1}{G} : Régénérez le Mamba du fléau. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de kystes

{2}{G}



Créature : phyrexian et bête

C

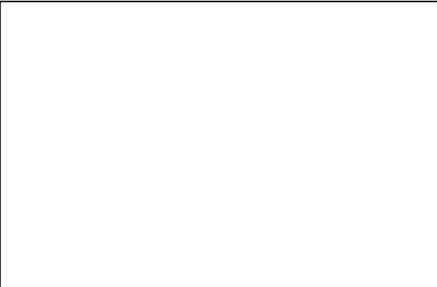
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/3

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 ».)

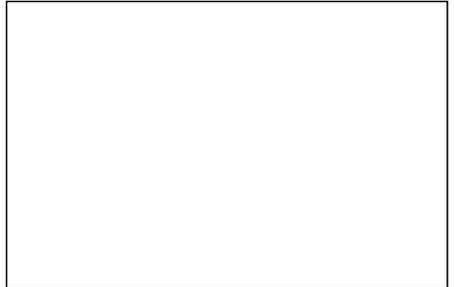
{1}{G} : Régénérez le Mamba du fléau. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de kystes

{2}{G}



Créature : phyrexian et bête

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 ».)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de kystes

{2}{G}

Créature : phyrexian et bête

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 ».)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfax

{3}{G}{G}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement, célérité

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 l'étape de fin, sacrifiez le Putréfax.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de kystes

{2}{G}

Créature : phyrexian et bête

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 ».)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfax

{3}{G}{G}

Créature : phyrexian et horreur

R

Piétinement, célérité

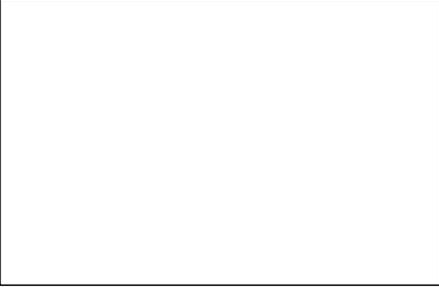
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Putréfax.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfax {3}{G}{G}



Créature : phyrexian et horreur R

Piétinement, célérité

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 l'étape de fin, sacrifiez le Putréfax.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

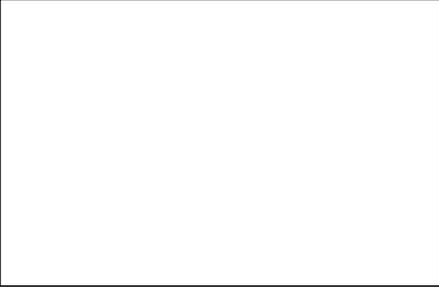
Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfax {3}{G}{G}



Créature : phyrexian et horreur R

Piétinement, célérité

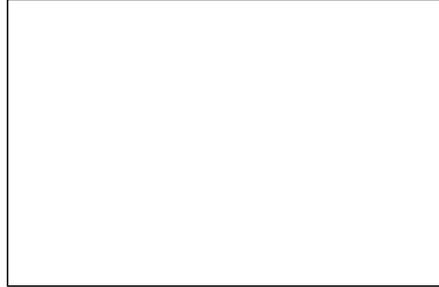
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Putréfax.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U

Défenseur

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rempart luxuriant {1}{G}



Créature : mur U
Défenseur
{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

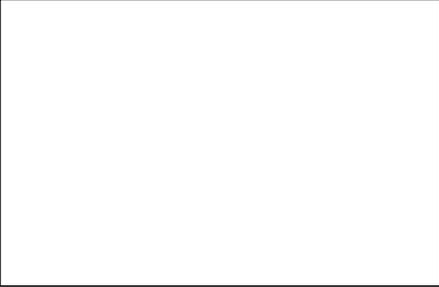
Forêt



Terrain de base : forêt C
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

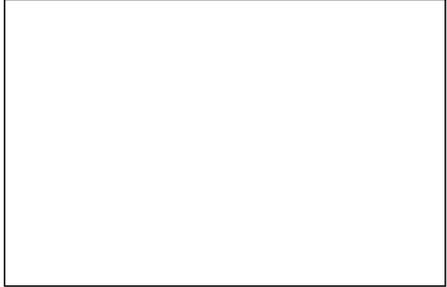
Catacombes verdoyantes



Terrain R
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

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

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

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

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

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

C

{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

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

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle. {4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine à contagion

{6}



Artefact

R

Quand la Machine à contagion arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature qu'un joueur ciblé contrôle.

{4}, {T} : Proliférez, puis proliférez à nouveau. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente. Puis recommencez.)

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

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

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

Appel aux charognards

{3}{G}



Éphémère

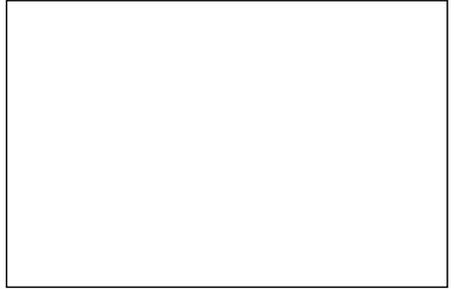
U

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

Cracheuse de fumée

{B}



Créature : phyrexian et horreur

C

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée

{B}



Créature : phyrexian et horreur

C

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée

{B}



Créature : phyrexian et horreur

C

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheur de la Filandre

{3}{G}



Créature : phyrexian et horreur

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 ».)

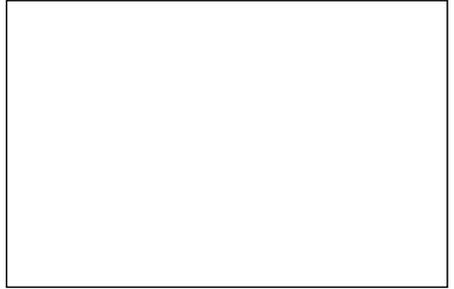
{G} : La créature ciblée bloque le Pêcheur de la Filandre ce tour-ci si possible.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trigone d'infestation

{4}



Artefact

U

Le Trigone d'infestation arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».

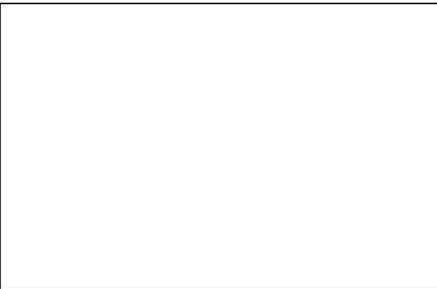
{G}{G}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Trigone d'infestation.

{2}, {T}, retirez un marqueurs « charge » du Trigone d'infestation : Créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte avec l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheur de la Filandre

{3}{G}



Créature : phyrexian et horreur

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 ».)

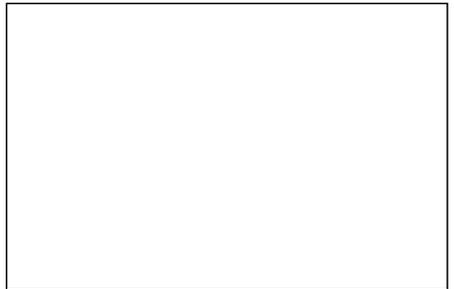
{G} : La créature ciblée bloque le Pêcheur de la Filandre ce tour-ci si possible.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trigone d'infestation

{4}



Artefact

U

Le Trigone d'infestation arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».

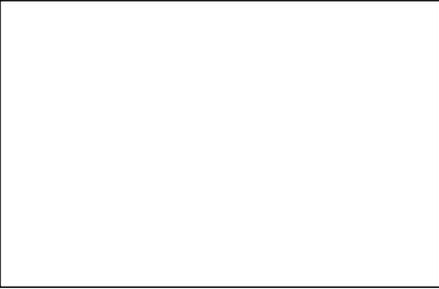
{G}{G}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Trigone d'infestation.

{2}, {T}, retirez un marqueurs « charge » du Trigone d'infestation : Créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte avec l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trigone d'infestation

{4}



Artefact

U

Le Trigone d'infestation arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».

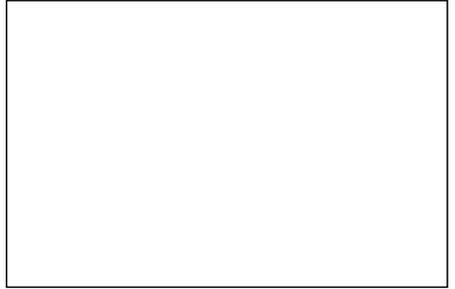
{G}{G}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Trigone d'infestation.

{2}, {T}, retirez un marqueur « charge » du Trigone d'infestation : Créez un jeton de créature 1/1 verte Insecte avec l'infection.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

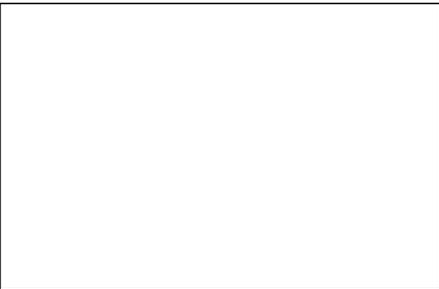
C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

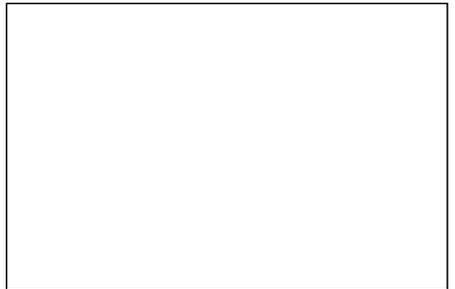
C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance insoumise

{X}{G}



Éphémère

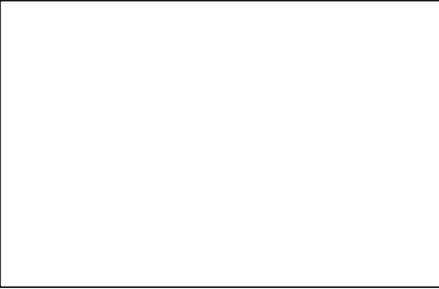
C

Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance insoumise

{X}{G}



Éphémère

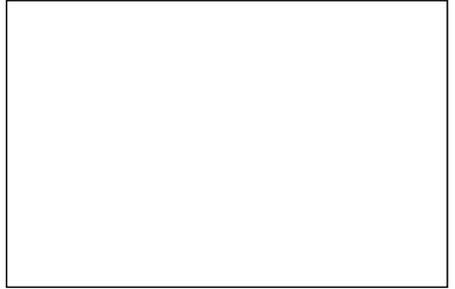
C

Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance insoumise

{X}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance insoumise

{X}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putrescence de relique

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : artefact

À chaque fois que l'artefact enchanté devient engagé, son contrôleur gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

