

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 ».)

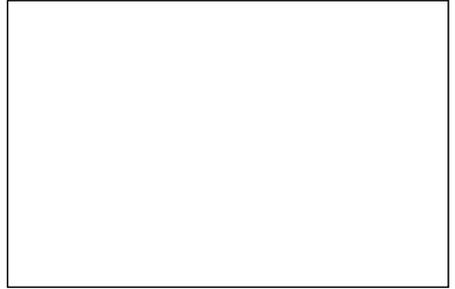
Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature avec l'infection ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

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.

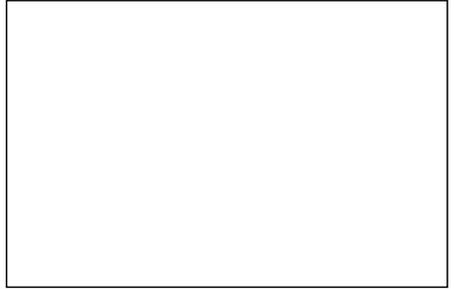
À chaque fois que vous lancez un sort de créature avec l'infection, un joueur ciblé gagne un marqueur « poison ».

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

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**

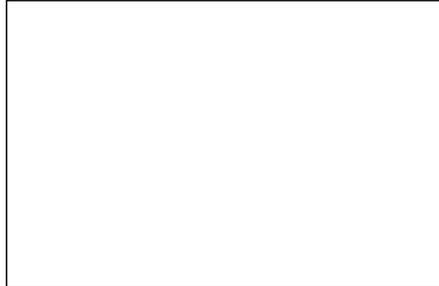
Vol

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**

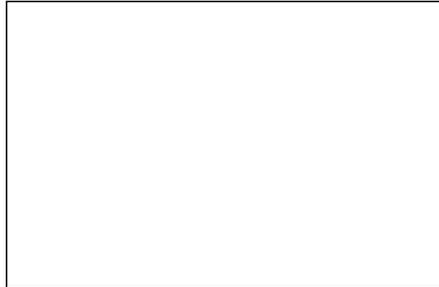
Vol

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

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

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

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

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 ».)

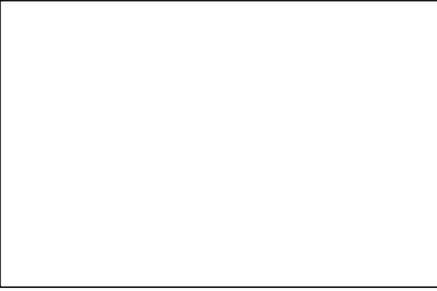
{G} : La créature ciblée bloque le Pêcheur de la Filandre ce tour-ci si possible.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 ».)

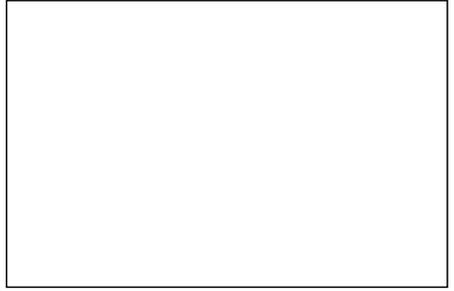
{G} : La créature ciblée bloque le Pêcheur de la Filandre ce tour-ci si possible.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de kystes

{2}{G}



Créature : phyrexian et bête

C

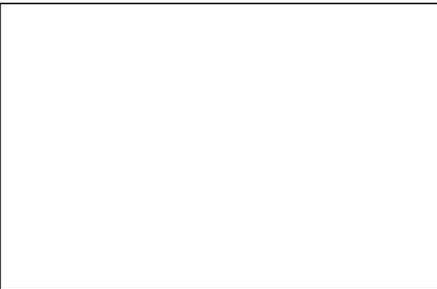
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de kystes

{2}{G}



Créature : phyrexian et bête

C

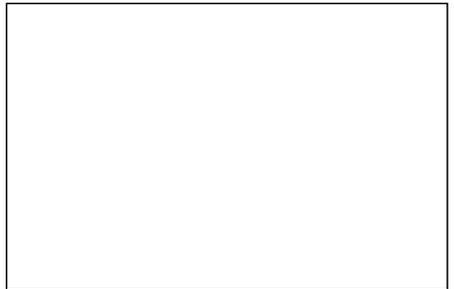
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Forêt

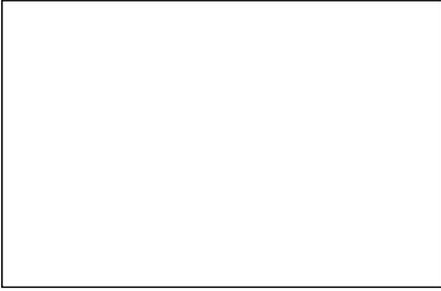
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



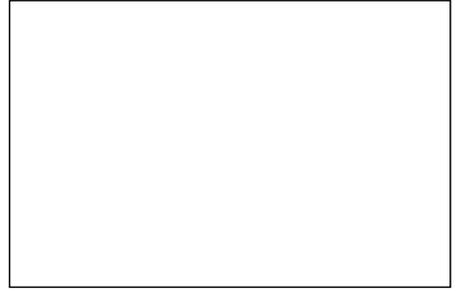
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



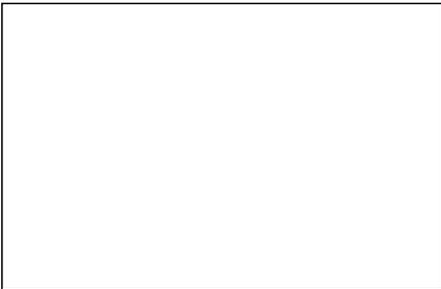
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



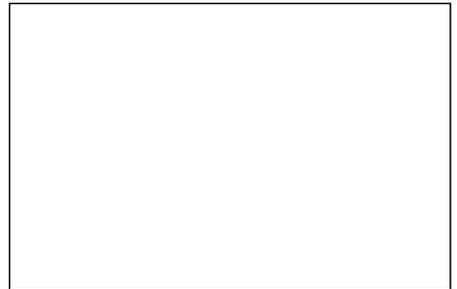
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



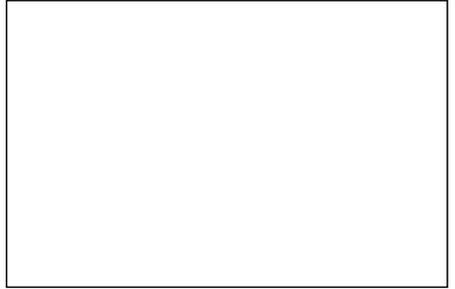
Terrain de base : forêt

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

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
{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

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

Boucle de contagion

{2}



Artefact

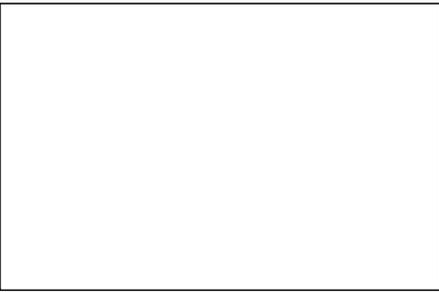
U

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

Pinions à lames

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée a le vol et l'initiative.
Équipement {2}

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

Pinions à lames

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée a le vol et l'initiative.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype {4}



Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype {4}



Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype {4}



Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype {4}



Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.

{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

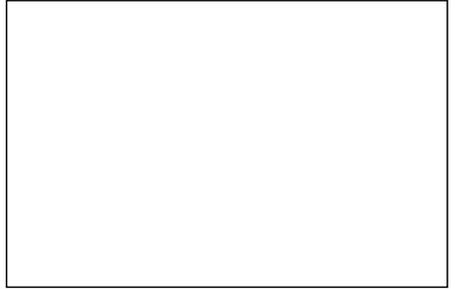
U

{T}, sacrifiez un artefact : 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

Couper en deux

{2}{G}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth

{2}



Artefact

U

{T}, sacrifiez un artefact : 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

Couper en deux

{2}{G}{G}



Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couper en deux

{2}{G}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

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

Couper en deux

{2}{G}{G}

Éphémère

U

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Piochez une carte.

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

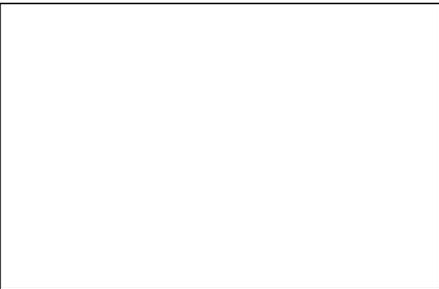
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast