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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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} : Prolifèrez. (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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône de Geth {2}

Artefact U

{T}, sacrifiez un artefact : Proliférez. (Chosissez 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. (Chosissez 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

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

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