Cabot des cadavres {4}	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.	Créature-artefact : phyrexian et chien Créature-artefact : phyrexian et chien 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	2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast]

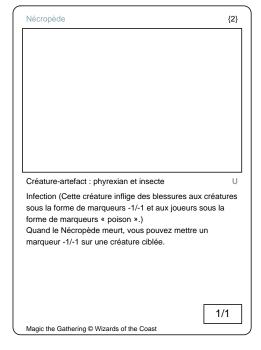
Cabot des cadavres	{4}
Créature-artefact : phyrexian et chien	С
Oreature-arteract . priyrexiair et cilieir	-
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créa	
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créa sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous l	
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créa	
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créa sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous l forme de marqueurs « poison ».) Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature a	a vec
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créa sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous l forme de marqueurs « poison » .) Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de	a vec
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créa sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous l forme de marqueurs « poison ».) Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature a' I'infection ciblée depuis votre cimetière dans vot	a vec
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créa sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous l forme de marqueurs « poison ».) Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature a' I'infection ciblée depuis votre cimetière dans vot	a vec
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créa sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous l forme de marqueurs « poison ».) Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature a l'infection ciblée depuis votre cimetière dans vot main.	a vec

Cabot des cadavres	{4}
Créature-artefact : phyrexian et chien	С
Infection (Cette créature inflige des blessures aux sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs s forme de marqueurs « poison ».) Quand le Cabot des cadavres arrive sur le champ bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créat l'infection ciblée depuis votre cimetière dan main.	ous la de ure avec

Myr de peste	{2}		N	Myr de peste	{2}
Créature-artefact : phyrexian et myr	U		c	Créature-artefact : phyrexian et myr	U
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatusous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la				nfection (Cette créature inflige des blessures aux créatu sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la	res
forme de marqueurs « poison ».) {T} : Ajoutez {C}.			fc	orme de marqueurs « poison ».) T} : Ajoutez {C}.	
{1}. Ajoutez {C}.			1	1) . Ajoule2 {C}.	
					. 1
1/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1		M	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	I
		,			

Myr de peste	{2}
Créature-artefact : phyrexian et myr	U
Infection (Cette créature inflige des blessure	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux jou forme de marqueurs « poison ».)	eurs sous la
{T} : Ajoutez {C}.	
	1/1

Myr de peste	{2}
Créature-artefact : phyrexian et myr	U
Infection (Cette créature inflige des blessures	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux jouer forme de marqueurs « poison ».)	urs sous la
{T}: Ajoutez {C}.	



Nécropède	{2}
Créature-artefact : phyrexian et insecte	U
Infection (Cette créature inflige des blessures aux cré	atures
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous	s 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	
ordatare arteraet : priyromair et medete	,
Infection (Cette créature inflige des blessure	s aux créature
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue	s aux créature
Infection (Cette créature inflige des blessure	s aux créature eurs sous la
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux jour forme de marqueurs « poison » .)	s aux créature eurs sous la
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison » .) Quand le Nécropède meurt, vous pouvez me	s aux créature eurs sous la
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison » .) Quand le Nécropède meurt, vous pouvez me	s aux créature eurs sous la
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison » .) Quand le Nécropède meurt, vous pouvez me	s aux créature eurs sous la
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison » .) Quand le Nécropède meurt, vous pouvez me	s aux créature eurs sous la

Nécropède	{2}
Créature-artefact : phyrexian et insecte	U
Infection (Cette créature inflige des blessures aux cré sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous	
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	

Cuvemère phyrexiane	{2}{B}{B}	Main de	les praetors {3}{B}
Créature : phyrexian et horreur	R	Créatur	re : phyrexian et zombie
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison ».) Au début de votre entretien, vous gagnez un poison ».	eurs sous la	sous la forme d Les aut contrôle À chaqu	on (Cette créature inflige des blessures aux créatures a forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la de marqueurs « poison ».) tres créatures avec l'infection que vous lez gagnent +1/+1. que fois que vous lancez un sort de créature avec ;;infection, un joueur ciblé gagne un marqueur « ».
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/5	Magic the	ane Gathering © Wizards of the Coast

	_
Cuvemère phyrexiane {2}{B}{B}	
Créature : phyrexian et horreur	_
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, vous gagnez un marqueur «	
poison ».	
4/5	٦
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L

Rituel

Rituel

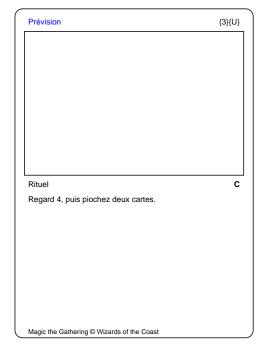
Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

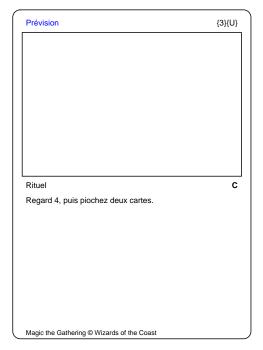
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

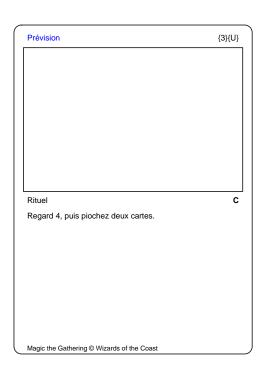
Vapeurs dévorantes	(3){B}		_	Prédestination	{U}
Rituel Un joueur ciblé sacrifie une créature. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à I'endurance de c créature. Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exi au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis I sans payer son coût de mana.)	ez-le			Rituel Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regar regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèqu Mettez ensuite n'importe quel nombre d'en elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)	e.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Prédestination	{U}		Г	Prédestination	{U}

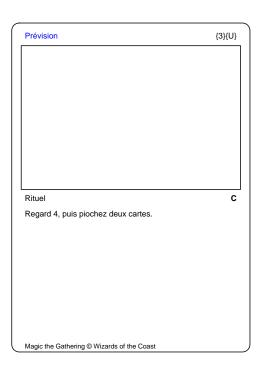
Prédestination	{U}
Rituel	С
Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regregardez les deux cartes du dessus de votre bibliothè	que.
Mettez ensuite n'importe quel nombre d' elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste	entre
au-dessus, dans I'ordre de votre choix.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel C	J
Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste	
au-dessus, dans I'ordre de votre choix.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Terrain Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. (T): Ajoutez (U) ou (B). Magic the Gathering © Wizards of the Coast Megic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. (T): Ajoutez (U) ou (B). Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		
Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. (T): Ajoutez {U} ou {B}. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais. (T): Ajoutez (U) ou (B): Magic the Gathering ® Wizards of the Coast Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Catacombes noyées	Île
		Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.	

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

 $\{T\}$: Ajoutez $\{U\}$ ou $\{B\}$.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

















Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C	-	Terrain de base : marais C
{B}		(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	
{B}	ŭ
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Refuge de I'île de Jwar	
Terrain	J
Le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de	
bataille engagé. Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ	1
de bataille, vous gagnez 1 point de vie.	
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Refuge de l'île de Jwar	Refuge de I'île de Jwar
Terrain U Le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Terrain U Le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Refuge de I'île de Jwar	Boucle de contagion {2}
Terrain Le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	Artefact 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion {	2}	Étouffer {1}	{B}
Artefact	U	Éphémère	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.)		Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	_		

_	Étouffer {1	\ (B)
۲.	Etourier {1	}{B}
	Éphémère	U
	Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana	
	inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étouffer	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée avec une valeur de ma inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénér	na
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Etouffer	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mar	na
inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénére	ée.
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	

Lame du destin	{1}{B}
1	
1	
1	
1	
Éphémère	U
Détruisez une créature non-noire ciblée.	

Fuite de mana	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleu paie {3}.	r ne
h (-).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana {1	}{U}		,	Privation {U	J}{U}
Éphémère	С		٠	Éphémère	С
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.	3			En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Contrecarrez un sort ciblé.	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Privation	{U}{U
Éphémère	
En tant que coût supplémentaire pour lancer renvoyez un terrain que vous contrôlez dans son propriétaire.	
Contrecarrez un sort ciblé.	
Contrecarrez un sort cible.	
Contrecarrez un sort cibie.	

Conscience corrompue	{3}{U}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature Vous contrôlez la créature enchantée.	
La créature enchantée a l'infection	. (Elle inflige des
blessures aux créatures sous la forme de	•
et aux joueurs sous la forme de marqueur	rs « poison ».)

Conscience corrompue	{3}{U}{U}	Conscience corrompue	{3}{U}{U}
Enchantement : aura	U	Enchantement : aura	U
Enchanter : créature Vous contrôlez la créature enchantée. La créature enchantée a l'infecti blessures aux créatures sous la forme et aux joueurs sous la forme de marqu	de marqueurs -1/-1	Enchanter : créature Vous contrôlez la créature enchanté La créature enchantée a l'infe blessures aux créatures sous la form et aux joueurs sous la forme de marc	ction. (Elle inflige des e de marqueurs -1/-1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

΄.	Conscience corrompue	{3}{U}{U}
Į		
	Enchantement : aura	U
	Enchanter : créature	
	Vous contrôlez la créature enchantée.	
	La créature enchantée a l'infection. (Elle in	-
	blessures aux créatures sous la forme de marque et aux joueurs sous la forme de marqueurs « pois	
	et aux joueurs sous la lointe de marqueurs « pois	ion <i>".)</i>
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

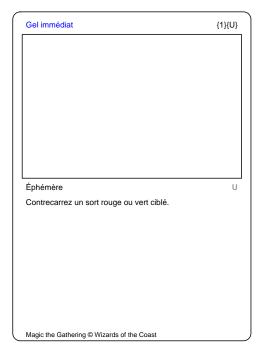
Mortemarque	{B}
Rituel	U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

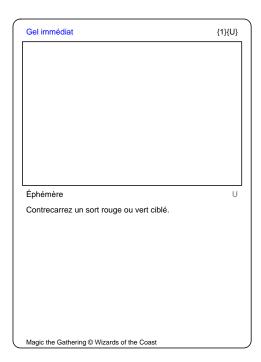
Mortemarque	{B}		Droit à la gorge	{1}{B}
Rituel	U		Éphémère	U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.			Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortemarque	{B}
Rituel	U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Droit à la gorge	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-artefact ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gel immédiat	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort rouge ou vert ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Négation

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé.

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

