

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

Corrupteur viridian

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

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

Corrupteur viridian

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrupteur viridien

{1}{G}{G}

Créature : phyrexian et elfe et shamanes

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

Elfe luisant

{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

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 ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrupteur viridien

{1}{G}{G}

Créature : phyrexian et elfe et shamanes

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

Elfe luisant

{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

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 ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant

{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

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 ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup putride

{2}{G}

Créature : phyrexian et loup

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 qu’une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Loup putride est mise dans un cimetière, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfe luisant

{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier

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 ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup putride

{2}{G}

Créature : phyrexian et loup

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 qu’une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Loup putride est mise dans un cimetière, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup putride

{2}{G}

Créature : phyrexian et loup

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 qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Loup putride est mise dans un cimetière, vous pouvez piocher une carte.

2/2

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

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

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

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{2}{U}{U}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond

{2}{U}{U}

Rituel

R

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond{2}{U}{U}

RituelR

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêtC

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame de fond{2}{U}{U}

RituelR

Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si elle avait le flash si vous payez {2} supplémentaire pour la lancer. Simultanément, dégagez toutes les créatures engagées et engagez toutes les créatures dégagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêtC

{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



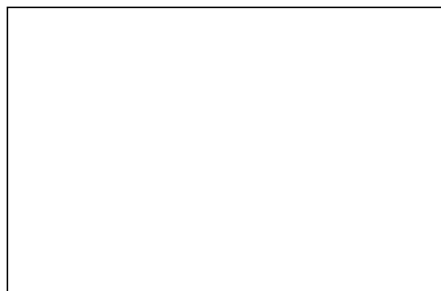
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



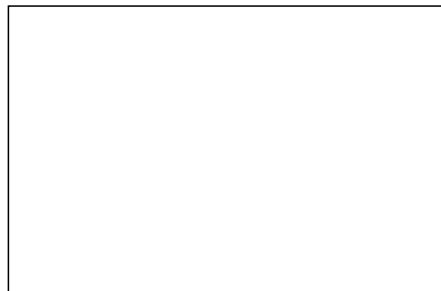
Terrain de base : forêt

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

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



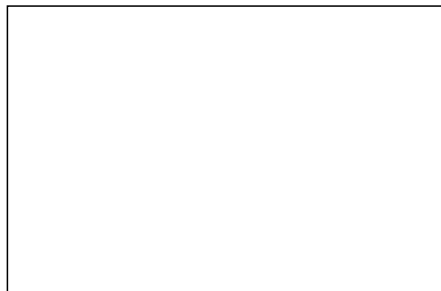
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



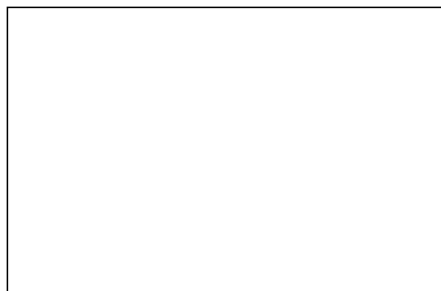
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infektion jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle de contagion

{2}



Artefact

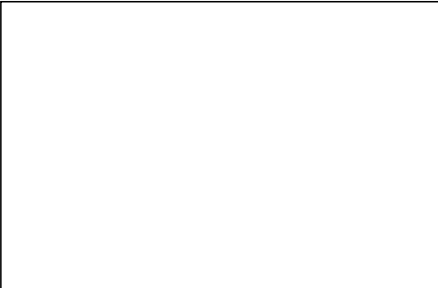
U

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

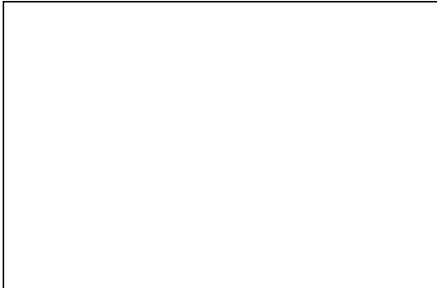
U

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

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

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

Cri primordial

{G}

Éphémère

U

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}

Éphémère

U

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}

Éphémère

U

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri primordial

{G}

Éphémère

U

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

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

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

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

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

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

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}

Éphémère

U

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

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth tenace

{2}{G}{G}

Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baloth tenace

{2}{G}{G}

Créature : bête

U

Quand le Baloth tenace arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie.

Si un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous contraint à vous défausser du Baloth tenace, mettez-le sur le champ de bataille à la place de le mettre dans votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Melira, proscrire sylvoke

{1}{G}

Créature légendaire : humain et éclairé

R

Vous ne pouvez pas gagner de marqueurs « poison ».

Les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas avoir de marqueurs -1/-1 mis sur elles.

Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent l'infection.

2/2

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 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 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

Cycle alimentaire surnaturel

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle alimentaire surnaturel

{G}



Éphémère

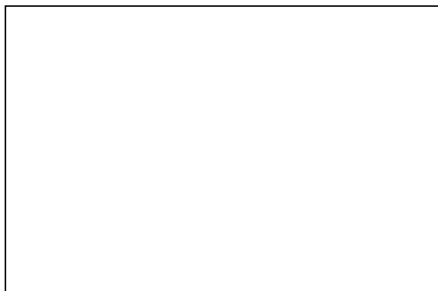
C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de pistus

{2}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée. Son contrôleur gagne un marqueur « poison ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}



Éphémère

C

Kick {G} (Vous pouvez payer {G} supplémentaire au moment où vous lancez ce sort.)

La créature ciblée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

