Myr sanigriffe	{2}	Faucheur de Sheoldred	{4}{B}
Créature-artefact : phyrexian et myr	С	Créature : phyrexian et horreur	U
Infection (Cette créature inflige des blessures aux d	créatures	Infection (Cette créature inflige des ble	ssures aux créatures
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs so	ous la	sous la forme de marqueurs -1/-1 et au	x joueurs sous la
forme de marqueurs « poison ».) À chaque fois que le Myr sanigriffe devient bloqué,	il gagne	forme de marqueurs « poison ».) À chaque fois qu'une source inflige des	blessures au
+2/+2 jusqu'à la fin du tour.		Faucheur de Sheoldred, le contrôleur d	
		gagne un marqueur « poison ».	
]	1/1		2/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3
magic are carriering of trice or the country			

Myr sanigriffe	{2}
Créature-artefact : phyrexian et myr	С
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatusous 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 gaç +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	
, _ , _ ,	
1/	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faucheur de Sheoldred	{4}{B}
Créature : phyrexian et horreur	U
Infection (Cette créature inflige des blessure	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison ».)	eurs sous la
À chaque fois qu'une source inflige des bless	
Faucheur de Sheoldred, le contrôleur de cett gagne un marqueur « poison ».	te source

Main des praetors	{3}{B}
Créature : phyrexian et zombie	R
Infection (Cette créature inflige des blessures aux sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs s forme de marqueurs « poison ».) Les autres créatures avec l'infection que vous con gagnent +1/+1. À chaque fois que vous lancez un sort de créature l'infection, un joueur ciblé gagne un marqueur « pe	ous la trôlez avec
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Piqueur de peste	{1}{B}
Créature : phyrexian et insecte et horreur	С
Vol	
Infection (Cette créature inflige des blessures au	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs forme de marqueurs « poison ».)	sous la
Tormo de marqueuro a poison a.y	
	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 cr	éatures
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sou	ıs la
forme de marqueurs « poison ».) Les autres créatures avec l'infection que vous contré	Slo-7
gagnent +1/+1.	Diez
À chaque fois que vous lancez un sort de créature a	vec
l'infection, un joueur ciblé gagne un marqueur « pois	son ».
Г	0./0
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Piqueur de peste	{1}{B}
Créature : phyrexian et insecte et horreur	С
Vol	·
Infection (Cette créature inflige des blessures a	ux créatures
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs	s sous la
forme de marqueurs « poison ».)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Piqueur de peste	{1}{B}		Rats de sanie	{1}{B}{B}
Créature : phyrexian et insecte et horreur	С		Créature : phyrexian et rat	U
Vol			Infection (Cette créature inflige des b	
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue			sous la forme de marqueurs -1/-1 et forme de marqueurs « poison ».)	aux joueurs sous la
forme de marqueurs « poison ».)	cuis sous la		Quand les Rats de sanie arrive sur le	e champ de bataille,
,			chaque joueur gagne un marqueur «	•
	1/1			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Piqueur de peste	{1}{B}
Créature : phyrexian et insecte et horreur	С
Vol	
Infection (Cette créature inflige des blessures au	ux créatures
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs	s sous la
forme de marqueurs « poison ».)	
	1/1
Maria II. Oalla ia SW aata (II. Oa	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats de sanie	{1}{B}{B}
Créature : phyrexian et rat	U
Infection (Cette créature inflige d	
sous la forme de marqueurs -1/- forme de marqueurs « poison ».	•
Quand les Rats de sanie arrive s	•
chaque joueur gagne un marque	eur « poison ».
	0/4
	2/1

Rats de sanie	{1}{B}{B}	Rats septiques	{1}{B}{B}
Ont at the control of	U	Orfotomo altomorios et est	U
Créature : phyrexian et rat		Créature : phyrexian et rat	
Infection (Cette créature inflige des blessures		Infection (Cette créature inflige des blessu	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux jouer forme de marqueurs « poison ».)	urs sous ia	sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux ju forme de marqueurs « poison ».)	oueurs sous ia
Quand les Rats de sanie arrive sur le champ	de bataille,	À chaque fois que les Rats septiques atta	quent, si le joueur
chaque joueur gagne un marqueur « poison »	٠.	défenseur est empoisonné, ils gagnent +1	I/+1 jusqu'à la fin
		du tour.	
	0/4		0/0
	2/1		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats septiques	{1}{B}{B}
Créature : phyrexian et rat	U
Infection (Cette créature inflige de sous la forme de marqueurs -1/-1	
forme de marqueurs « poison ».)	
À chaque fois que les Rats seption défenseur est empoisonné, ils ga	
du tour.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Rats septiques	{1}{B}{B
Créature : phyrexian et rat	l
Infection (Cette créature inflige de sous la forme de marqueurs -1/-1	
forme de marqueurs « poison ».)	et aux joueurs sous ia
À chaque fois que les Rats septiq	ues attaquent, si le joueur
défenseur est empoisonné, ils ga	gnent +1/+1 jusqu'à la fin
du tour.	
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the C	oast

Spectre chuchotant	{1}{B}{B}		Spectre chuchotant	{1}{B}{B}
Créature : phyrexian et spectre	U		Créature : phyrexian et spectre	U
Vol			Vol	
Infection (Cette créature inflige des blessures			Infection (Cette créature inflige des blessures au	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison ».)	urs sous la		sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs forme de marqueurs « poison ».)	sous la
À chaque fois que le Spectre chuchotant inflic	ge des		À chaque fois que le Spectre chuchotant inflige	des
blessures de combat à un joueur, vous pouve	ez le sacrifier.		blessures de combat à un joueur, vous pouvez le	e sacrifier.
Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse d'u	une carte pour		Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse d'une	carte pour
chaque marqueur « poison » qu'il a.			chaque marqueur « poison » qu'il a.	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spectre chuchotant	{1}{B}{B}	Elfe luisant	{G}
Créature : phyrexian et spectre	U	Créature : phyrexian et elfe et guerrie	
Vol Infection (Cette créature inflige des blessures aux	v oréaturos	Infection (Cette créature inflige des b sous la forme de marqueurs -1/-1 et	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs		forme de marqueurs « poison ».)	aux joueurs sous ia
forme de marqueurs « poison ».)		, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
À chaque fois que le Spectre chuchotant inflige d			
blessures de combat à un joueur, vous pouvez le			
Si vous faites ainsi, ce joueur se défausse d'une	carte pour		
chaque marqueur « poison » qu'il a.			
	4/4		1/1
Maria the Catherine & Winauda of the Coast	1/1	Mania the Cathesian @ Winasda of the Casas	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Ţ

Elfe luisant	{G}	Elfe luisant {0	<b>;</b> }
			٦
Créature : phyrexian et elfe et guerrier		Créature : phyrexian et elfe et guerrier	c
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créat	ures	Infection (Cette créature inflige des blessures aux créature	s
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la	a	sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la	
forme de marqueurs « poison ».)		forme de marqueurs « poison ».)	
1	/1	1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Elfe luisant	{G}
Créature : phyrexian et elfe et guerrier	С
Infection (Cette créature inflige des ble sous la forme de marqueurs -1/-1 et au forme de marqueurs « poison ».)	
,	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,

Lame de fond	{2}{U}{U}
Rituel	R
Vous pouvez lancer la Lame de flash si vous payez {2} supplém Simultanément, dégagez toutes engagez toutes les créatures de	nentaire pour la lancer. s les créatures engagées et

Lame de fond	{2}{U}{U}
Rituel	R
Vous pouvez lancer la Lame de fond comme si flash si vous payez {2} supplémentaire pour la la Simultanément, dégagez toutes les créatures en engagez toutes les créatures dégagées.	ancer.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pari de Tezzeret	{3}{UP}
Rituel	R
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux poir vie.)	nts de
Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez n'i quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis	mporte
donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque	sorte
déjà présente.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pari de Tezzeret	{3}{UP}
Rituel	R
({UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux p	oints de
vie.) Piochez deux cartes, puis proliférez. (Choisissez	n'importe
quel nombre de permanents et/ou de joueurs, pu	
donnez-leur à chacun un autre marqueur de chac déjà présente.)	que sorte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cimetière des sylves	
Terrain	R
Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.  {T}: Ajoutez {B} ou {G}.	Э
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Étendues sauvages en évolution	Forêt
Terrain C {T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	Terrain de base : forêt C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Étendues sauvages en évolution	Forêt

Terrain

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	Marais
Terrain de base : forêt C	Terrain de base : marais C
(G)	(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{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		Porte de la guilde de Golgari	
Terrain de base : marais	;	Terrain : porte	С
{B}		La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez {B} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Marais		Blessure virulente	{B}

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Blessure virulente	{B}
Éphémère	С
Epitemete	C
Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Quan cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur gagne un	
marqueur « poison ».	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Iviagic the Gathering @ Wizards Of the Coast	

Blessure virulente	{B}	Blessure virulente	{B}
<b>4.</b> ( )	_	<u> </u>	
Éphémère  Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Quanc cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur gagne un marqueur « poison ».	C	Éphémère  Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Quar cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur gagne ur marqueur « poison ».	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Blessure virulente	{B}	Haine {3}{E	B}{B}

Blessure virulente	{B}
Éphémère	
Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée. Quand	
cette créature meurt ce tour-ci, son contrôleur gagne un marqueur « poison ».	
•	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	,

Haine {3}{B}{B}

Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.
Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	

Croissance titanesque	{1}{G}		Croissance titanesque	{1}{G}
			L,	
Éphémère	С		Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la	fin du tour.		Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à	la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance titanesque	{1}{G}
Croissance manesque	(1)(0)
<u> </u>	
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du t	our.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décomposition abrupte	{B}{G}
phémère	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré Détruisez un permanent non-terrain de mana inférieure ou égale à 3.	

Ranc?ur	{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.	
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de	
son propriétaire.	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-	

Ranc?ur		{G
Enchantement	··· aura	
Enchanter : cr		
	chantée gagne +2/+0 et a le piétinement.	
	c?ur est mise dans un cimetière depuis le	
champ de bata son propriétair	aille, renvoyez la Ranc?ur dans la main d e.	Э
Magic the Gather	ing © Wizards of the Coast	
•	š	

Ranc?ur	{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.	
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le	
champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	