Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Memnite {0}

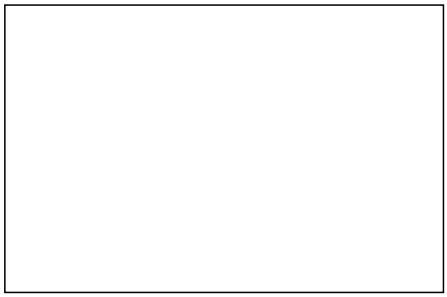
Créature-artefact : construction U

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr sanigriffe {2}



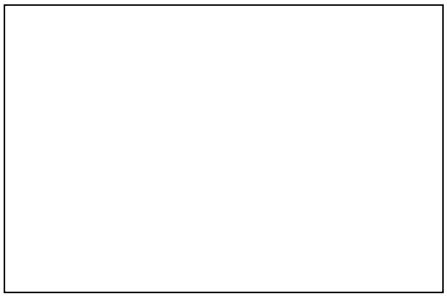
Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

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}



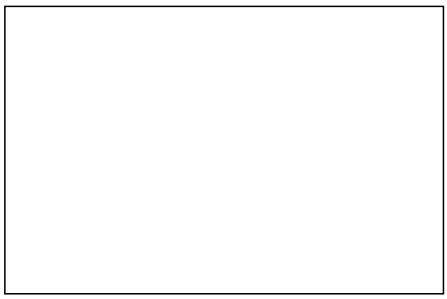
Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

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}



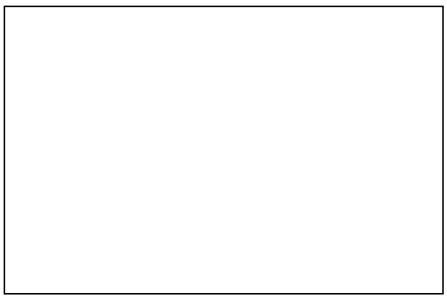
Créature-artefact : phyrexian et myr **C**

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

Nécropède {2}

Créature-artefact : phyrexian et insecte 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 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 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 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 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 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 U

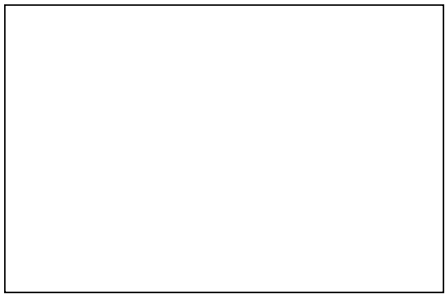
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
Quand le Nécropède meurt, vous pouvez mettre un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère vectorielle {1}



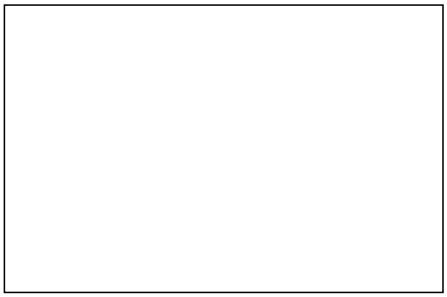
Créature-artefact : phyrexian et serpent **C**

{B} : La Vipère vectorielle acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Elle 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

Vipère vectorielle {1}



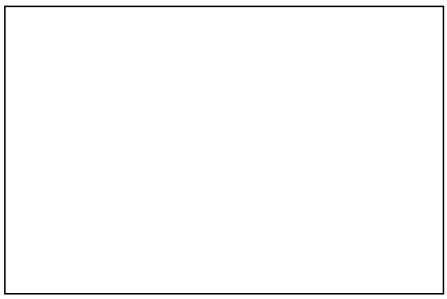
Créature-artefact : phyrexian et serpent **C**

{B} : La Vipère vectorielle acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Elle 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

Vipère vectorielle {1}



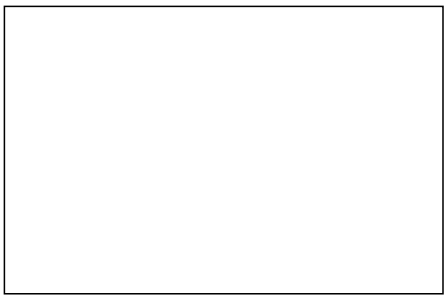
Créature-artefact : phyrexian et serpent **C**

{B} : La Vipère vectorielle acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Elle 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

Vipère vectorielle {1}



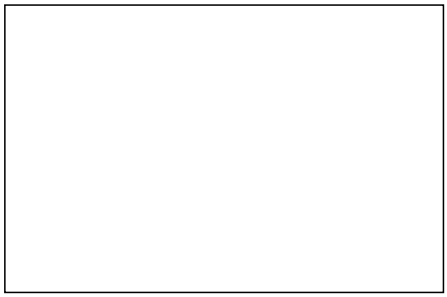
Créature-artefact : phyrexian et serpent **C**

{B} : La Vipère vectorielle acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Elle 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

Main des praetors {3}{B}



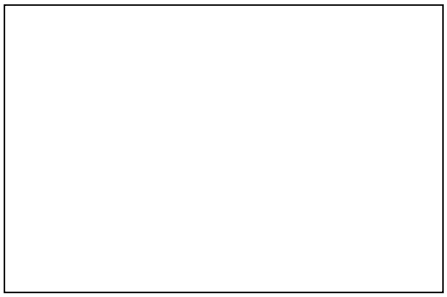
Créature : phyrexian et zombie R

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}



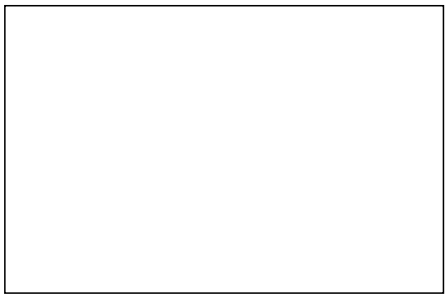
Créature : phyrexian et zombie R

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}



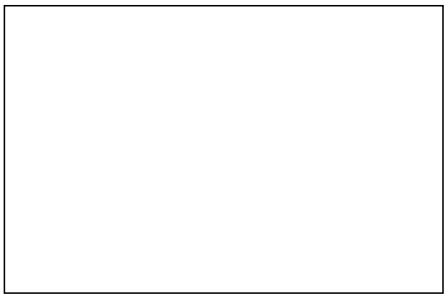
Créature : phyrexian et zombie R

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**

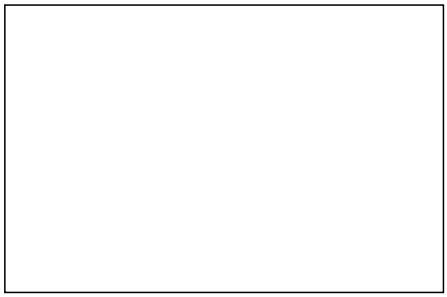
Vol
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigade d'Ezuri {2}{G}{G}



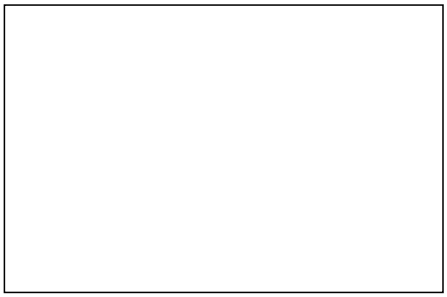
Créature : elfe et guerrier R

Arts des métaux ? Tant que vous contrôlez au moins trois artefacts, la Brigade d'Ezuri gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigade d'Ezuri {2}{G}{G}



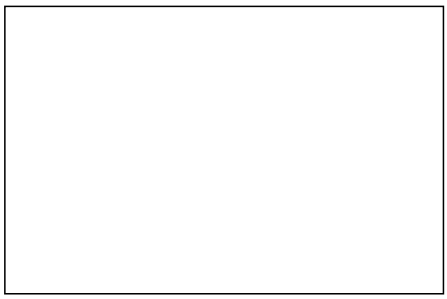
Créature : elfe et guerrier R

Arts des métaux ? Tant que vous contrôlez au moins trois artefacts, la Brigade d'Ezuri gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigade d'Ezuri {2}{G}{G}



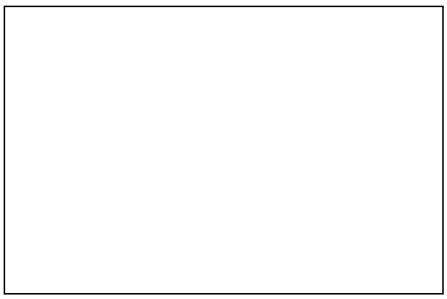
Créature : elfe et guerrier R

Arts des métaux ? Tant que vous contrôlez au moins trois artefacts, la Brigade d'Ezuri gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigade d'Ezuri {2}{G}{G}



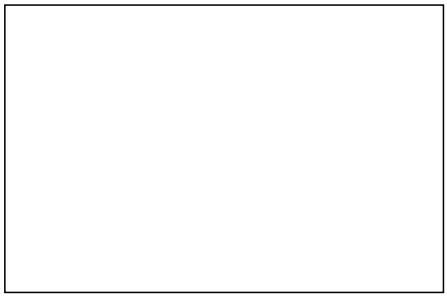
Créature : elfe et guerrier R

Arts des métaux ? Tant que vous contrôlez au moins trois artefacts, la Brigade d'Ezuri gagne +4/+4 et a le piétinement.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfax {3}{G}{G}



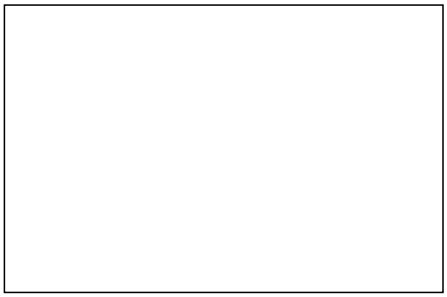
Créature : phyrexian et horreur R

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}



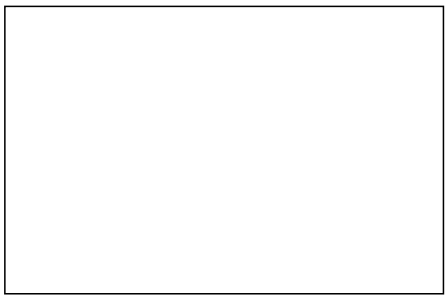
Créature : phyrexian et horreur R

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

Putréfax {3}{G}{G}



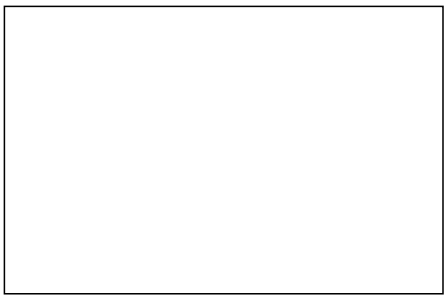
Créature : phyrexian et horreur R

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

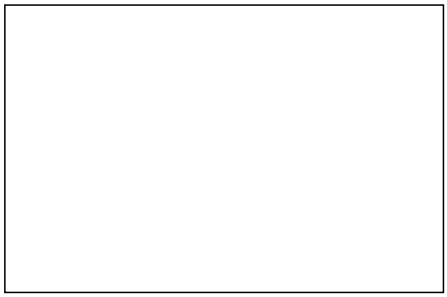
Piétinement, célérité
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Putréfax.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

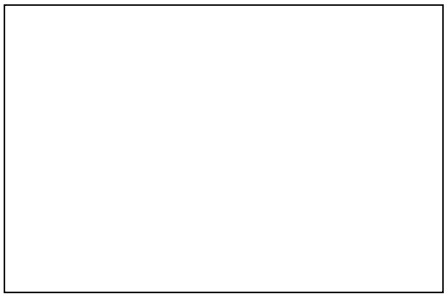


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

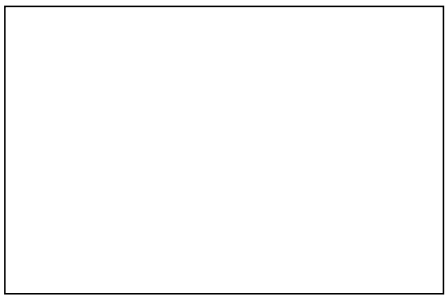


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

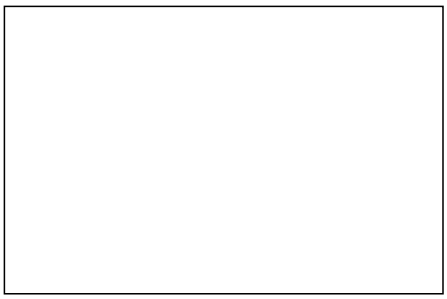


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

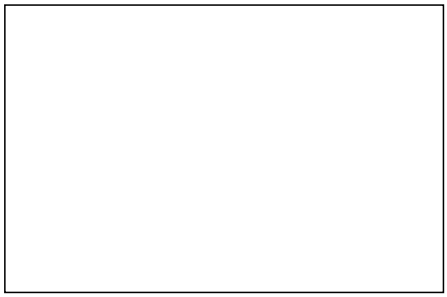


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

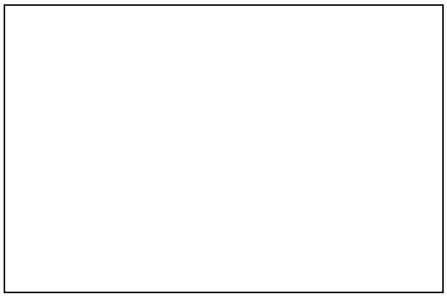


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

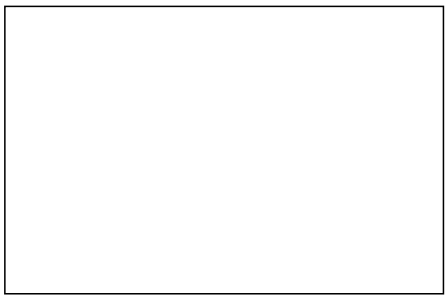


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

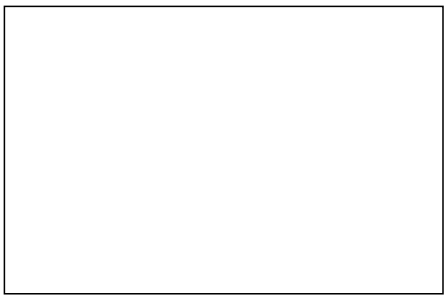


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

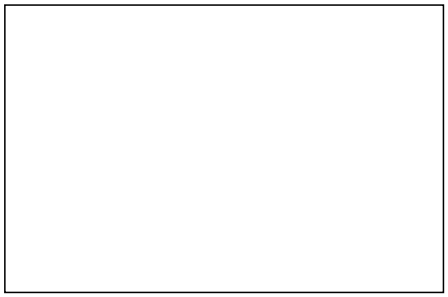


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

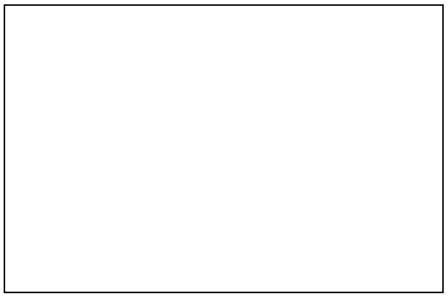


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

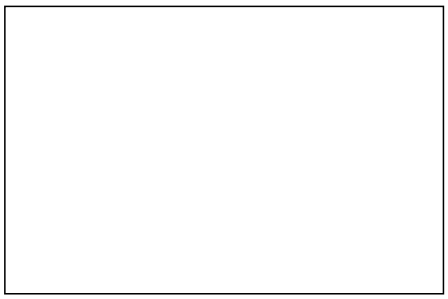


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

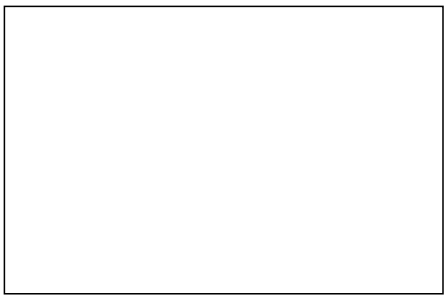


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



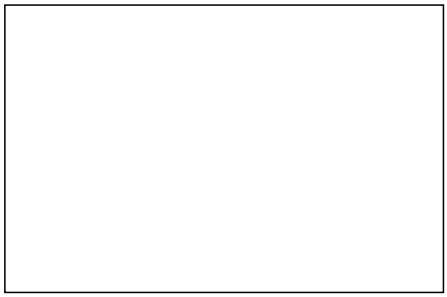
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

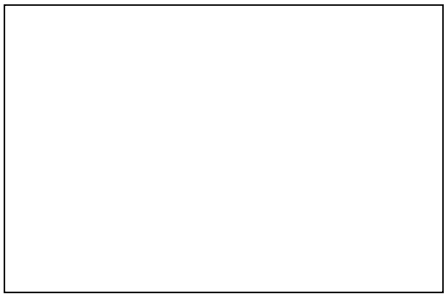


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

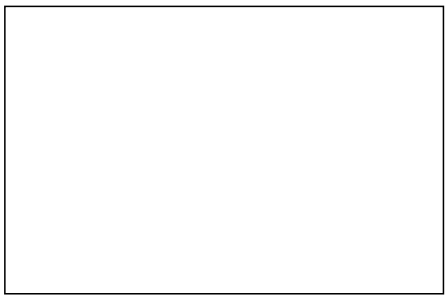


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

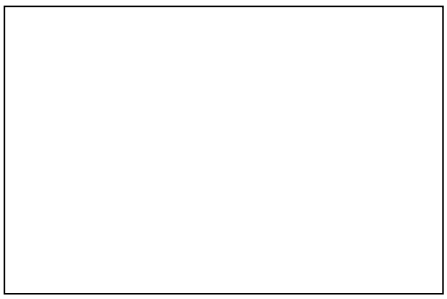


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

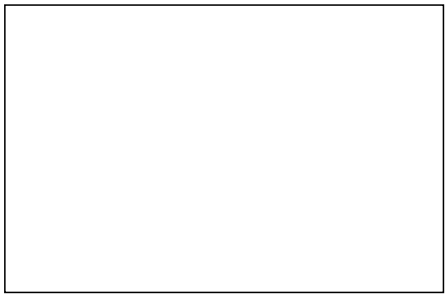


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

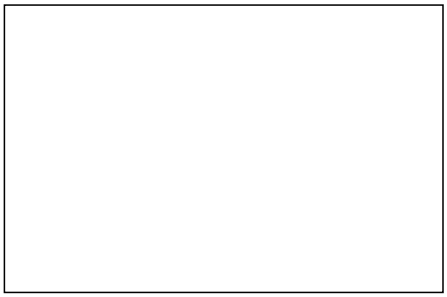


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

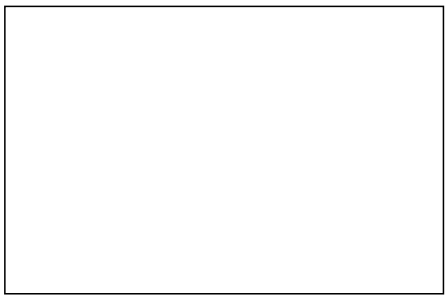


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

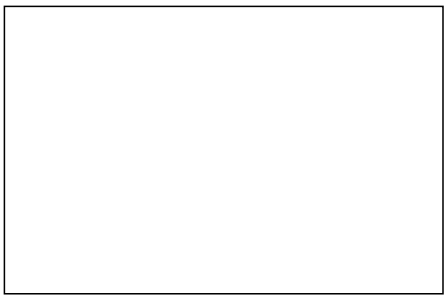


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

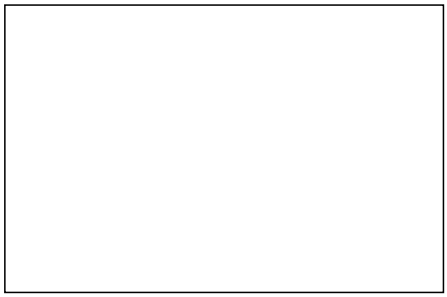


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de l'Accordeur {0}

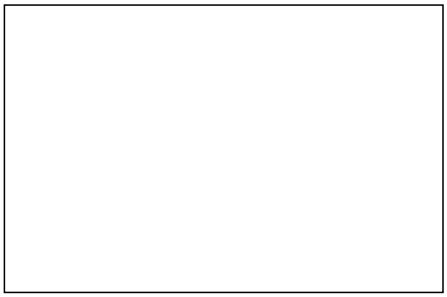


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +0/+3 et a la vigilance.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de l'Accordeur {0}

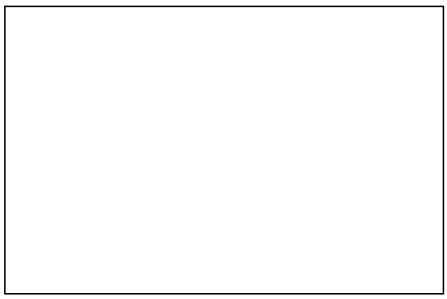


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +0/+3 et a la vigilance.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de l'Accordeur {0}

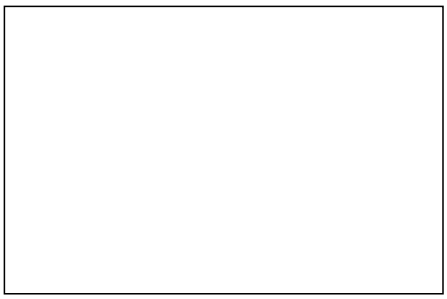


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +0/+3 et a la vigilance.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier de l'Accordeur {0}

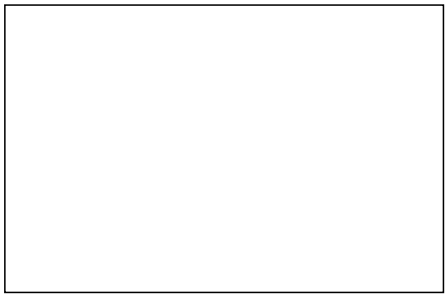


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +0/+3 et a la vigilance.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

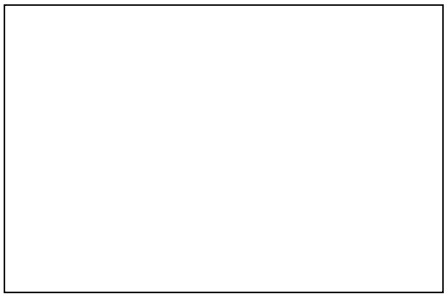


Artefact R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

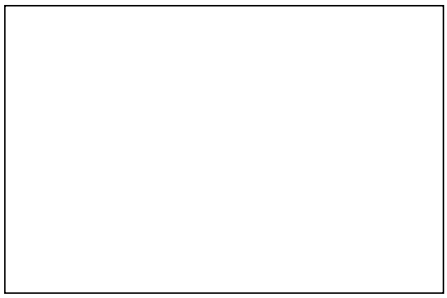


Artefact R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

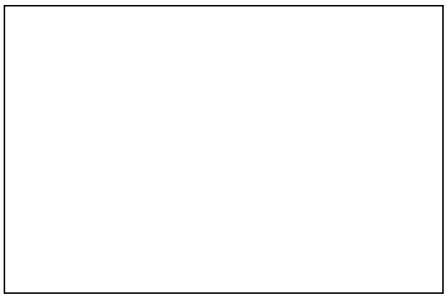


Artefact R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuve de mimétisme {3}

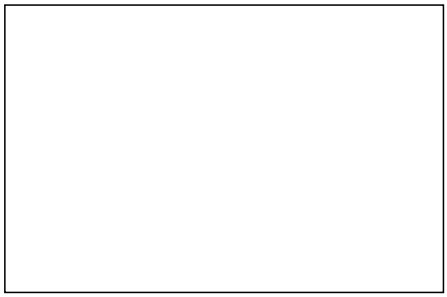


Artefact R

Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-jeton meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.
{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité.
Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}



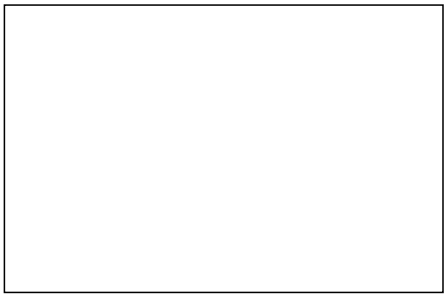
Créature : phyrexian et horreur **C**

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}



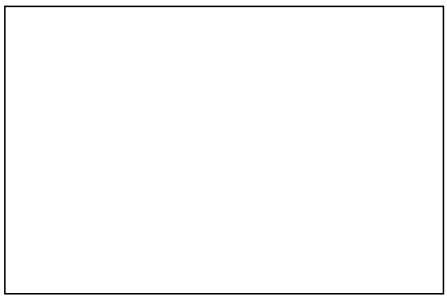
Créature : phyrexian et horreur **C**

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}



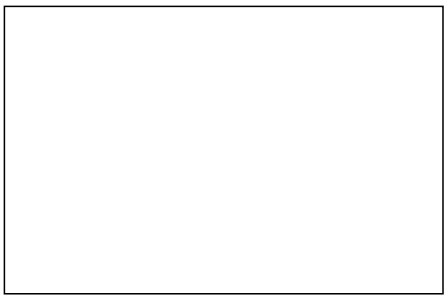
Créature : phyrexian et horreur **C**

Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cracheuse de fumée {B}



Créature : phyrexian et horreur **C**

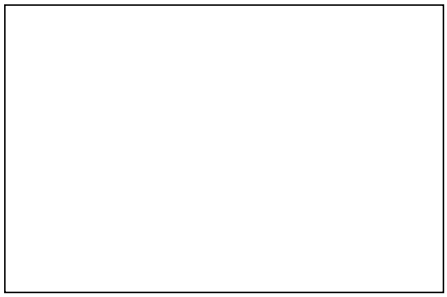
Sacrifiez la Cracheuse de fumée : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteur de kystes {2}{G}



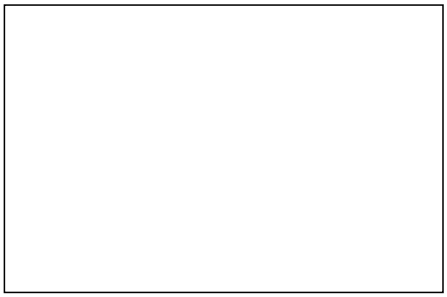
Créature : phyrexian et bête **C**

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

Porteur de kystes {2}{G}



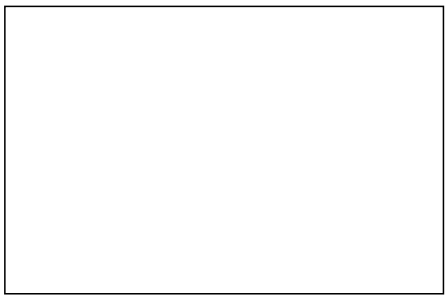
Créature : phyrexian et bête **C**

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}



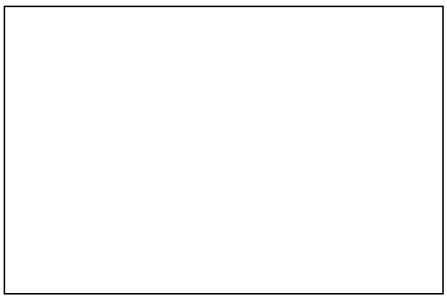
Créature : phyrexian et bête **C**

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

Exosquelette greffé {4}



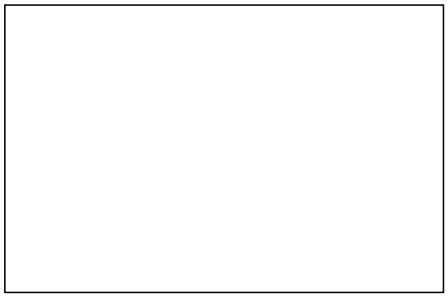
Artefact : équipement **U**

La créature équipée gagne +2/+2 et a l'infection. (Elle 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 l'Exosquelette greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exosquelette greffé {4}

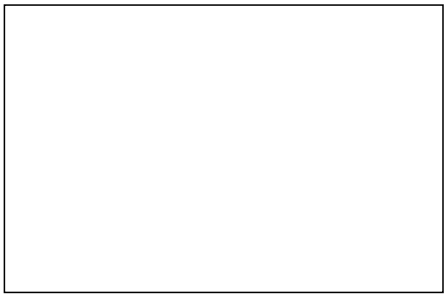


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2 et a l'infection. (Elle 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 l'Exosquelette greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exosquelette greffé {4}

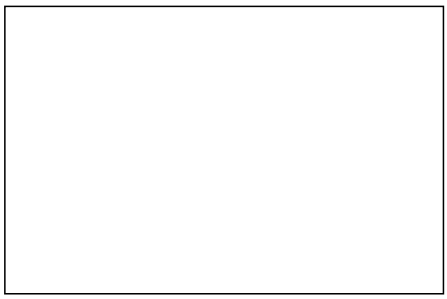


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2 et a l'infection. (Elle 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 l'Exosquelette greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exosquelette greffé {4}

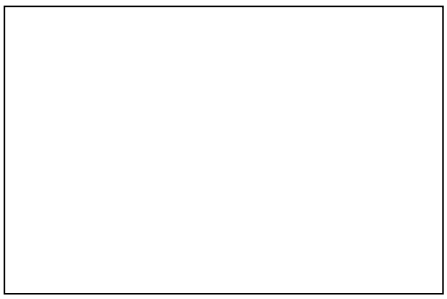


Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +2/+2 et a l'infection. (Elle 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 l'Exosquelette greffé devient détaché d'un permanent, sacrifiez ce permanent.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée {B}



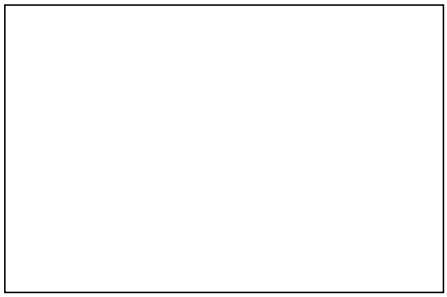
Éphémère C

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe souillée {B}

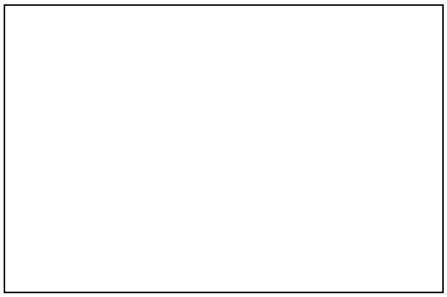


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige 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

Frappe souillée {B}

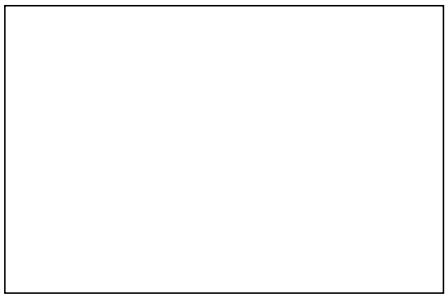


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige 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

Frappe souillée {B}



Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert l'infection jusqu'à la fin du tour. (Cette créature inflige 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast