Mur de lianes de Filandre {2}

Créature-artefact : mur **C**

Défenseur
{G} : Le Mur de lianes de Filandre acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (il peut bloquer les créatures avec le vol.)

0/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bête pestegueule {3}{G}{G}

Créature : phyrexian et bête U

{T}, sacrifiez une créature : Proliférez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur du Noyau {4}

Créature-artefact : 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 ».)
Quand le Rôdeur du Noyau meurt, 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.)

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

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

Fielleux de mycosynthèse {2}{G}

Créature : phyrexian et horreur U

Le Fielleux de mycosynthèse gagne +1/+1 pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

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

Fielleux de mycosynthèse {2}{G}

Créature : phyrexian et horreur U

Le Fielleux de mycosynthèse gagne +1/+1 pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Morspondyle {4}{G}{G}

Créature : phyrexian et bête **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 ».)
Vous pouvez faire que le Morspondyle inflige ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

3/4

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

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

Traîtres viridians {1}{G}{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier **C**

Les Traîtres viridians ont l'infection tant qu'un adversaire est empoisonné. (Ils infligent des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur d'essaim phyrexian {4}{G}{G}

Créature : phyrexian et insecte et horreur **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 ».)
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Phyrexian et Insecte avec l'infection pour chaque marqueur « poison » que vos adversaires ont.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traîtres viridians {1}{G}{G}

Créature : phyrexian et elfe et guerrier **C**

Les Traîtres viridians ont l'infection tant qu'un adversaire est empoisonné. (Ils infligent des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené {1}{U}

Créature : phyrexian et humain et gredin **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 ».)
L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené {1}{U}

Créature : phyrexian et humain et gredin **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 ».)
L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené {1}{U}

Créature : phyrexian et humain et gredin **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 ».)
L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn viral {3}{U}

Créature : phyrexian et drakôn **U**

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 ».)
{3}{U} : 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.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn viral {3}{U}

Créature : phyrexian et drakôn U

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 ».)
{3}{U} : 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.)

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traquegorge enchaîné {5}{U}

Créature : phyrexian et horreur 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 ».)
Le Traquegorge enchaîné ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur soit empoisonné.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traquegorge enchaîné {5}{U}

Créature : phyrexian et horreur 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 ».)
Le Traquegorge enchaîné ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur soit empoisonné.

5/5

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

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

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

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

Morsure pompante {1}{G}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

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

Morsure pompante {1}{G}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure pompante {1}{G}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination corrompue {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé si son contrôleur est empoisonné.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation {1}{G}

Éphémère C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir la cause {2}{U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé, puis 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

Progression régulière {2}{U}

Éphémère C

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.)
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marée inexorable {3}{U}{U}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs avec des marqueurs sur eux, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Posture défensive {U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast