Ferromancien déchu	{3}{R}	Ogre laquais	{3}{R}
Créature : phyrexian et humain et shamane	U	Créature : phyrexian et ogre	С
Infection (Cette créature inflige des blessures a	• • • • • • • • • • • • • • • • • • •	Infection (Cette créature inflige d	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueur forme de marqueurs « poison ».)	rs sous la	sous la forme de marqueurs -1/- forme de marqueurs « poison ».	
{1}{R}, {T}: Le Ferromancien déchu inflige 1 bl	essure à	{R} : L'Ogre laquais gagne	
n'importe quelle cible.		du tour.	
	1/1		0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<del></del> )	Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

Ogre laquais	{3}{R}
Créature : phyrexian et ogre	С
• •	_
Infection (Cette créature inflige des blessures au sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs	
forme de marqueurs « poison ».)	
{R}: L'Ogre laquais gagne +1/+0 jusqu&# du tour.	039;à la fin
du tour.	
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ogre laquais	{3}{R}
Créature : phyrexian et ogre	С
Infection (Cette créature inflige des blessures aux sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs s forme de marqueurs « poison ».)	
{R}: L'Ogre laquais gagne +1/+0 jusqu� du tour.	39;à la fin
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verrasoir	{2}{R}	Verrasoir	{2}{R}
Créature : phyrexian et sanglier Initiative Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison ».)		Créature : phyrexian et sanglier Initiative Infection (Cette créature inflige des ble sous la forme de marqueurs -1/-1 et au forme de marqueurs « poison ».)	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/1

Verrasoir	{2}{R}
Créature : phyrexian et sanglier	С
Initiative	
Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue	
forme de marqueurs « poison ».)	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verrasoir	{2}{R}
Créature : phyrexian et sanglier Initiative	С
Infection (Cette créature inflige des sous la forme de marqueurs -1/-1 e forme de marqueurs « poison ».)	

Grièche fourchue	{3}{W}		Grièche fourchue	{3}{W}
Créature : phyrexian et oiseau	С		Créature : phyrexian et oiseau	С
Vol Infection (Cette créature inflige des blessures a	nuv cróaturos		Vol Infection (Cette créature inflige des blessu	iros aux créaturos
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueur			sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux jo	
forme de marqueurs « poison ».)			forme de marqueurs « poison ».)	
	2/1			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

ièche fourchue	{3}{W}	Léonin perdu	
Créature : phyrexian et oiseau		Créature : phyrexian et chat et so	ldat
bl		Infection (Cette créature inflige de	s blessure
ection (Cette créature inflige des blessures us la forme de marqueurs -1/-1 et aux jouet		sous la forme de marqueurs -1/-1 forme de marqueurs « poison ».)	et aux joue
me de marqueurs « poison ».)			
	2/1		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Léonin perdu	{1}{W}			Léonin perdu	{1}{W}
Créature : phyrexian et chat et soldat	С		L	Créature : phyrexian et chat et soldat	С
Infection (Cette créature inflige des blessures aux o sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs so				Infection (Cette créature inflige des blessures aux o sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs so	
forme de marqueurs « poison ».)				forme de marqueurs « poison ».)	
	2/1				2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Léonin perdu	{1}{W}
Créature : phyrexian et chat et soldat	C
Infection (Cette créature inflige des blessures	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison ».)	urs sous la
	2/1

Prêtres de Norn	{2}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С
Vigilance Infection (Cette créature inflige des	a blooduroo ouv orácturoo
sous la forme de marqueurs -1/-1 e forme de marqueurs « poison ».)	
,	

Prêtres de Norn	{2}{W}	Prêtres de Norn {2}{W}
Créature : phyrexian et clerc		Créature : phyrexian et clerc C
Vigilance Infection (Cette créature inflige des blessures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueu forme de marqueurs « poison ».)	aux créatures	Vigilance Infection (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	1/4	1/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prêtres de Norn	{2}{W}
Créature : phyrexian et clerc	С
Vigilance Infection (Cette créature inflige des blessures aux	créatures
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs forme de marqueurs « poison ».)	
ionne de marqueurs « poison ».)	
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/4

Rapace glapissant	{3}{W}{W}
Créature : phyrexian et oiseau	
Vol	•
Infection (Cette créature inflige des bles	sures aux créatures
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux	joueurs sous la
forme de marqueurs « poison ».)	

Rapace glapissant	{3}{W}{W}	Rapace glapissant	{3}{W}{W}
Créature : phyrexian et oiseau		Créature : phyrexian et oiseau	С
Vol	•	Vol	•
Infection (Cette créature inflige des blessures		Infection (Cette créature inflige des blessures	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueu forme de marqueurs « poison ».)	urs sous la	sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joue forme de marqueurs « poison ».)	urs sous la
ioinie de marquedis « poison ».)		Torrie de marquedis « poison ».)	
	2/3		2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rapace glapissant	{3}{W}{W}
Créature : phyrexian et oiseau	С
Vol Infection (Cette créature inflige des bless sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux forme de marqueurs « poison ».)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

Vassal d'entrailles	{2}{W}
Créature : phyrexian et chien	U
Sacrifiez le Vassal d'entrailles : 1 -1/-1 sur une créature ciblée. Puis, si l& cette créature est supérieure ou égale :	k#039;endurance de
	- 1, 1-3-11

Vassal d'entrailles	{2}{W}		Montagne
Créature : phyrexian et chien Sacrifiez le Vassal d'entrailles : Mettez un mar -1/-1 sur une créature ciblée. Puis, si l'endurar cette créature est supérieure ou égale à 1, régénérez  Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	nce de		Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tt;center>&ttimg width="65" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg">&tt/center>
			Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Montagne	-
Terrain de base : montagne C	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
<pre>&amp;amp;tr;center&amp;amp;amp;gt;&amp;amp;q ;lt;img width="65" align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;amp;amp;quot;</pre>	
src="graph/manas/bigR.jpg&ar	
<pre>amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;a p;amp;amp;qt;</pre>	am
17-17-17-17-17-17-17-17-17-17-17-17-17-1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine Plaine	_
	$\neg$
Terrain de base : plaine  &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>  pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65"samp;amp;quot;samp;	it;

Plaine Plaine	_
	$\neg$
Terrain de base : plaine  &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>  pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65"samp;amp;quot;samp;	it;

de base : plaine  mp;amp;lt;center>&idth="65"amp;amp;amp;quot;center"np;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&ot>
mp;amp;lt;center>& idth="65" amp;amp;quot;center" np;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& ot;>&tt/center&am
ridth="65" amp;amp;quot;center" np;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& ot;>&tt/center&am
Gathering © Wizards of the Coast
nce mutagénique {GP}
ere U eut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.) ature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique	{GP}	Charge à voltage	{2}{R}
Éphémère	U	Éphémère	С
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin tour.	·	La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'i quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'import nombre de permanents et/ou de joueurs, puis don à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	e quel nez-leur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Charge à voltage	(SAB)	Charge à voltage	เวเนยเ

Charge à voltage	{2}{R}
Éphémère	С
La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'im quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donne	quel
à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charge à voltage	{2}{R}
Éphémère	
La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'im quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donne à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)	quel
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charge à voltage {2}	{R}	Bénédiction de I'apôtre {1}{WP}
Éphémère	c	Éphémère C
La Charge à voltage inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leu à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)		({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.) Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre les artefacts ou contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédiction de I'apôtre	{1}{WP}
Éphémère	С
({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2	points de vie.)
Un artefact ciblé ou une créature ciblée que	vous contrôlez
acquiert la protection contre les artefacts ou couleur de votre choix jusqu'à la fin du	
couleur de votre choix jusqu'a la fin du	i tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bénédiction de l'apôtre	{1}{WP}
L	
Éphémère	С
({WP} peut être payé au choix avec {W} ou 2 point	s de vie.)
Un artefact ciblé ou une créature ciblée que vous acquiert la protection contre les artefacts ou contre couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.	e la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic in callioning a means of the country	

Adoration forcée {1}	{W}		Rituel d'exclusion	{4}{W}{W}
Enchantement : aura			Enchantement	U
Enchanter: a dra Enchanter: créature La créature enchantée ne peut pas attaquer. {2}{W}: Renvoyez I'Adoration forcée dans la mair de son propriétaire.			Empreinte ? Quand le Rituel d'exclusic champ de bataille, exilez un permanent non-ti- Les joueurs ne peuvent pas lancer des sorts a même nom que la carte exilée.	on arrive sur le errain ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adoration forcée	{1}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut pas attaquer. {2}{W} : Renvoyez l'Adoration forcée dans la	main
de son propriétaire.	main
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel d'exclusion	{4}{W}{W}
Footbastassat	U
Enchantement Empreinte ? Quand le Rituel d'exclusic	
champ de bataille, exilez un permanent non-t	errain ciblé.
Les joueurs ne peuvent pas lancer des sorts a même nom que la carte exilée.	ayant le
meme nem que la sante exilee.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

