Vipère vectorielle {	1}	Vipère vectorielle {	1}
Créature-artefact : phyrexian et serpent	c	Créature-artefact : phyrexian et serpent	С
{B}: La Vipère vectorielle acquiert l'infection		(B): La Vipère vectorielle acquiert I'infection	
jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs		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 ».)		sous la forme de marqueurs « poison ».)	
1/1		1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

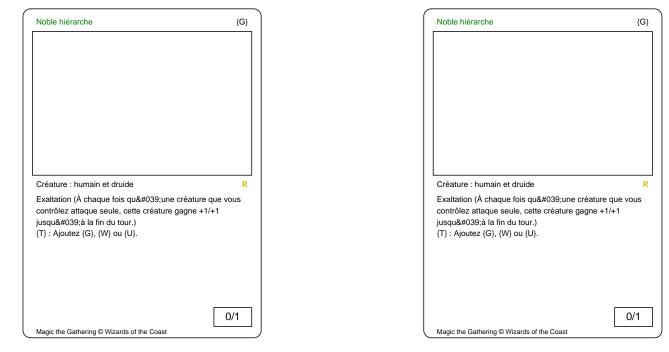
Vipère vectorielle	{1}
Créature-artefact : phyrexian et serpent	С
{B}: La Vipère vectorielle acquiert I'infection	
jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures a créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux jouer	
sous la forme de marqueurs « poison ».)	
1/	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vipère vectorielle	{1}
Créature-artefact : phyrexian et serpent	С
{B}: La Vipère vectorielle acquiert I'inf jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des t créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 e	olessures aux
sous la forme de marqueurs « poison ».)	
sous la forme de marqueurs « poison ».)	
sous la forme de marqueurs « poison ».)	

Elfe luisant	(G)			Elfe luisant	{G}
			Γ		
			L		
Créature : phyrexian et elfe et guerrier	С			Créature : phyrexian et elfe et guerrier	С
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatu	res			Infection (Cette créature inflige des blessures aux créat	
sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la				sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la	a
forme de marqueurs « poison ».)				forme de marqueurs « poison ».)	
1/1				1.	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_	J	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Elfe luisant	{G}
Créature : phyrexian et elfe et guerrier	С
Infection (Cette créature inflige des blessures aux cré sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous	
forme de marqueurs « poison ».)	
_	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1



Noble hiérarche

Créature: humain et druide

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

(T): Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Noble hiérarche

Créature : humain et druide

Exaltation (À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque seule, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

(T) : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Macrosomie	{G}		Zénith de Vertsoleil	{X}{G}
Rituel Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vo contrôlez devient une guivre verte avec une force et un endurance de base de 6/4. Surcharge {4}{G}G}			Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de cré verte avec une valeur de mana inférieure ou égale mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèq son propriétaire.	à X,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-				
Macrosomie	{G}		Zénith de Vertsoleil	{X}{G}

Macrosomie	{G}
Rituel	U
Jusqu'à la fin du tour, une c	réature ciblée que vous
contrôlez devient une guivre verte	avec une force et une
endurance de base de 6/4. Surcharge {4}{G}{G}	
g- (-)(-)(-)	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

	, ( - )
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créatu 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 son propriétaire.	ζ,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Vertsoleil	{X}{G}		Frappe de distorsion	{U}
Rituel	R		Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créatu verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à \(^2\) mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque son propriétaire.	ζ,		Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.  Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l' sans payer son coût de mana.)	z-le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Vertsoleil	{X}{G}
Pitrosi.	
Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de ci verte avec une valeur de mana inférieure ou égal	
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothè son propriétaire.	

Frappe de distorsion

Rituel

C

Une créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	<i>*</i>
Bassin d'élevage	Catacombes verdoyantes
Terrain : forêt et île R Au moment où ce terrain arrîve, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrîve engagé.	Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bassin d'élevage	Catacombes verdoyantes
Terrain : forêt et île R Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	Terrain  {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Catacombes verdoyantes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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







Forêt pluviale embrumée		Île
Terrain  {T), payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	

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

Nexus des encrimites		Nexus des encrimites
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites 1/1 Phyrexian et Scintimite av jusqu'à la fin du tour. C		Terrain  {T}: Ajoutez {C}.  {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering ® Wizards of t	he Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Nayis das auvimitas		Nexus des encrimites
Nexus des encrimites		Nexus des encrimites
Terrain	M	Terrain M
{T}: Ajoutez {C}.		{T}: Ajoutez {C}.

(1): Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection

jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

M

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

: Ajoutez (G):  : Une ordeture 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la du tour.  Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  Magic the Gathering @ Wizards of the Coast  Megic the Gathering @ Wizards of the Coast   Croissance mutagénique  (GP)  Éphémère  U moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de latille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le	Pendelhavre	Tombeau luxuriant
mbeau luxuriant  Croissance mutagénique  Ephémère  U  moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de taille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le es pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du	Terrain légendaire  {T}: Ajoutez {G}.  {T}: Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.	Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le
rrain : marais et forêt  moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de taille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le tes pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
rrain : marais et forêt  moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de taille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le tes pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  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		
moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de taille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le tes pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.  ({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)  Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du	Tombeau luxuriant	Croissance mutagénique {GP}
		Éphémère  ({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)  Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du
		1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique	(GP)		Croissance mutagénique	{GP}
<u> </u>			<u></u>	
Éphémère	U		Éphémère	U
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de	vie.)		({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de	vie.)
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin d	u		Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin c	du
tour.			tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance mutagénique	{GP}
Éphémère	U
({GP} peut être payé au choix avec {G} ou 2 points of	de vie.)
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fir	n du
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

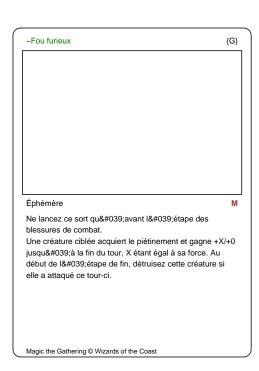
Puissance de I'ancienne Krosia	{G}
Éphémère	U
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin	
tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase	a fin
principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à I du tour à la place.	a iiri
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Puissance de I'ancienne Krosia	{G}	Puissance de l'ancienne Krosia {G	}
Éphémère Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la du tour à la place.		Éphémère  Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.	J
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Puissance de I'ancienne Krosia	{G}	Vignes de Vastebois {G	_ } ]

Puissance de I'ancienne Krosia	{G}
Éphémère	U
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la du tour à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vignes de Vastebois	{G}
Éphémère	
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 capacités que vos adversaires contrôlent ce tour-ci. Si	
sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu	
la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vignes de Vastebois	{G}		O	ption	{U}
Éphémère	С		Éŗ	phémère	С
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' la fin du tour.	9		bil Pi	egard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessou iochez une carte.	s.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•			



Option	<del>(U)</del>
Éphémère	С
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre pibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au- Piochez une carte.	

Remue-méninges	{U}		Ra	anc?ur	{G}
Éphémère	С		En	nchantement : aura	U
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de voi main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.			La Qu cha	nchanter: créature créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement. uand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le amp de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de n propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•			

Remue-méninges	{U}
Éphémère	С
Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de v	otre/
main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ord de votre choix.	Ire
de votre choix.	

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	
wayio the Gathering & wizards of the Codst	

Forme aqueuse {	J}	Forme aqueuse {U}
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée ne peut pas être bloquée. À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)		Enchantement : aura  Enchanter : créature  La créature enchantée ne peut pas être bloquée. À chaque fois que la créature enchantée attaque, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme aqueuse	{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut pas être bloquée. À chaque fois que la créature enchantée attaque, r	egard 1.
(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque pouvez mettre cette carte au-dessous de votre	e. Vous
bibliothèque.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forme aqueuse	{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	C
La créature enchantée ne peut pas être bloquée. À chaque fois que la créature enchantée attaque, regai (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vo pouvez mettre cette carte au-dessous de votre bibliothèque.)	
, , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	

Obsession curieuse	{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée gagne +1/+1 et a « À chaque fois	s
que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte. »	
Au début de votre étape de fin, si vous n'avez par	s
attaqué avec une créature ce tour-ci, sacrifiez	
I'Obsession curieuse.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

