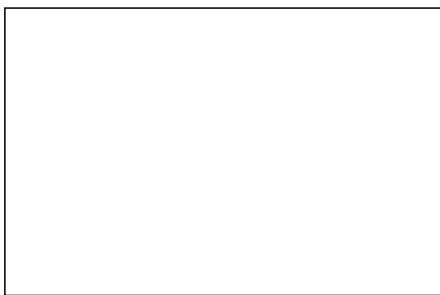


Agent gangrené

{1}{U}



Créature : phyrexian et humain et gredin

C

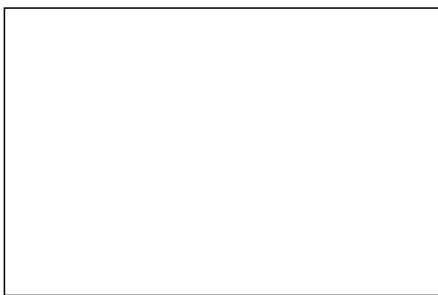
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)  
L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené

{1}{U}



Créature : phyrexian et humain et gredin

C

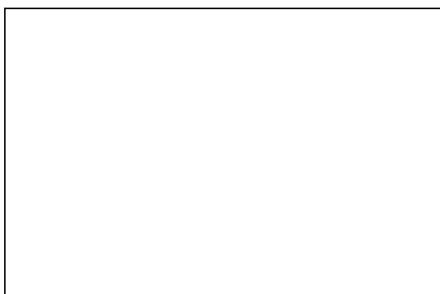
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)  
L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agent gangrené

{1}{U}



Créature : phyrexian et humain et gredin

C

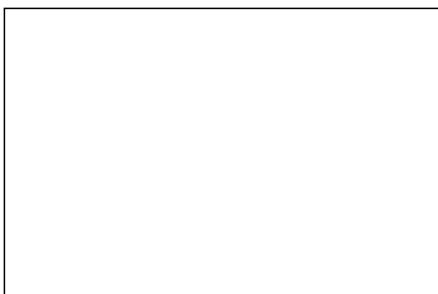
Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)  
L'Agent gangrené ne peut pas être bloqué.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

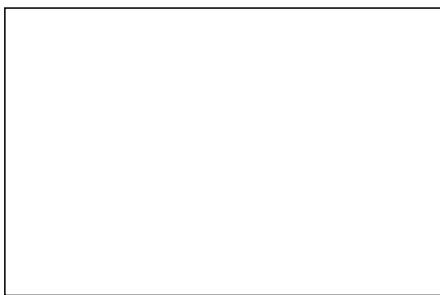
1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macrosomie

{G}



Rituel

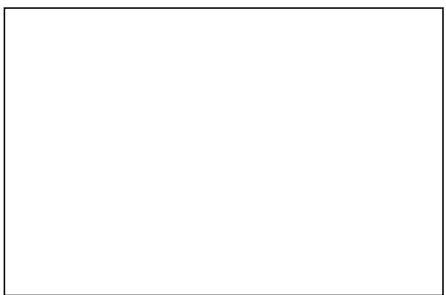
U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient une guivre verte avec une force et une endurance de base de 6/4.  
Surcharge {4}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macrosomie

{G}



Rituel

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient une guivre verte avec une force et une endurance de base de 6/4.  
Surcharge {4}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Macrosomie

{G}



Rituel

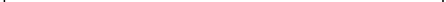
U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez devient une guivre verte avec une force et une endurance de base de 6/4.  
Surcharge {4}{G}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage

R



Terrain : forêt et île

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



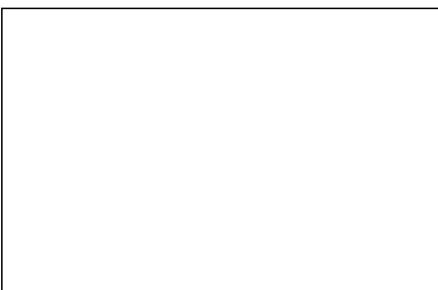
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet gorgé d'eau



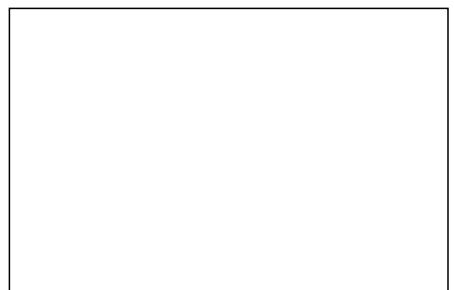
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {U}.  
{1}, {T}, sacrifiez le Bosquet gorgé d'eau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



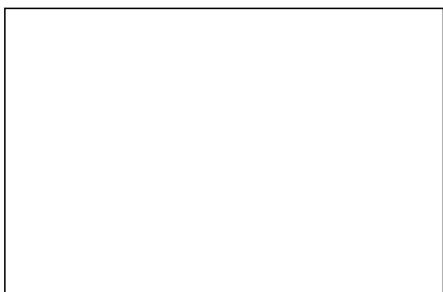
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



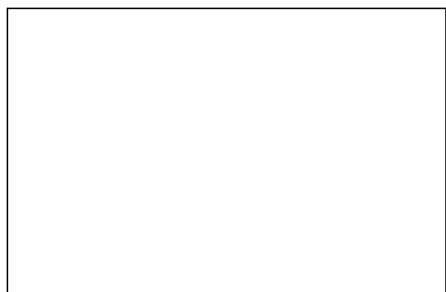
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée



Terrain

R

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt pluviale embrumée

Terrain

R

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

Terrain

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

Forêt pluviale embrumée

Terrain

R

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

Terrain

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

Pendelhaven

Terrain légendaire

P

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus des encrimites

Terrain

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

Tombeau luxuriant

Terrain : marais et forêt

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombeau luxuriant



Terrain : marais et forêt

R

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

Yavimaya, berceau de croissance



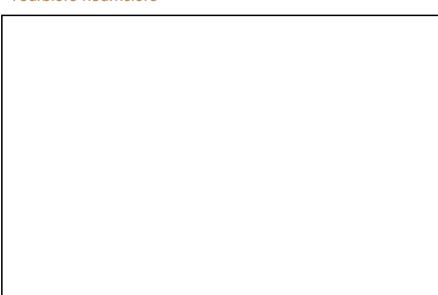
Terrain légendaire

R

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tourbière nourricière



Terrain

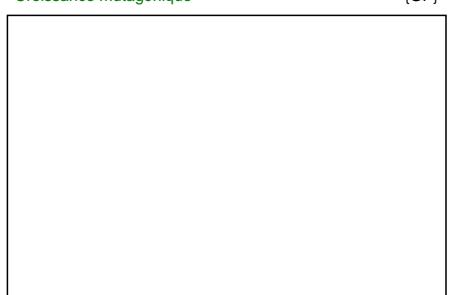
R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}.  
{1}, {T}, sacrificez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

((GP) peut être payé au choix avec {G} ou 2 points de vie.)

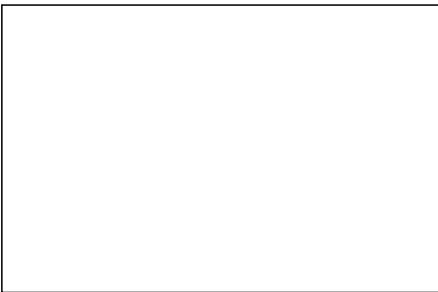
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



Éphémère

U

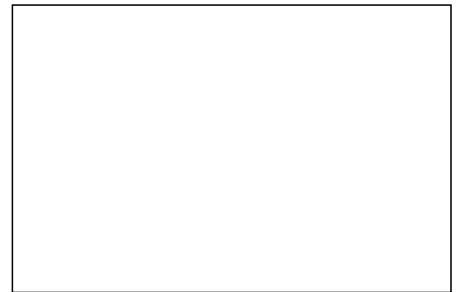
((GP) peut être payé au choix avec (G) ou 2 points de vie.)

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance mutagénique

{GP}



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 tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



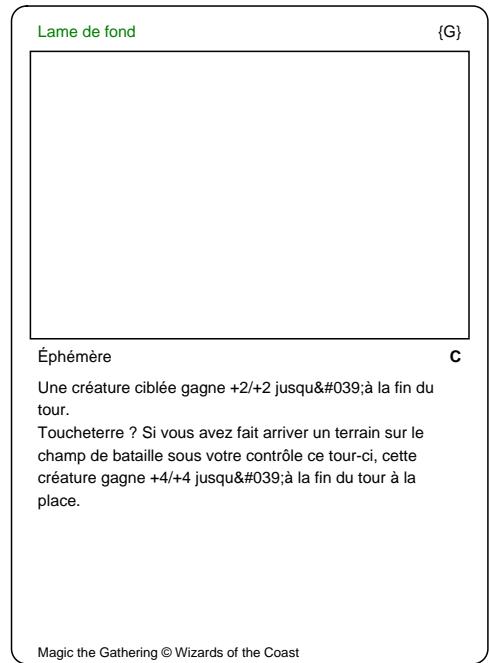
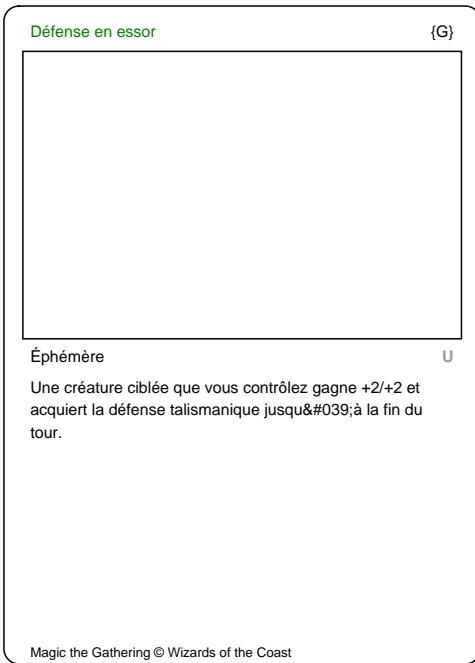
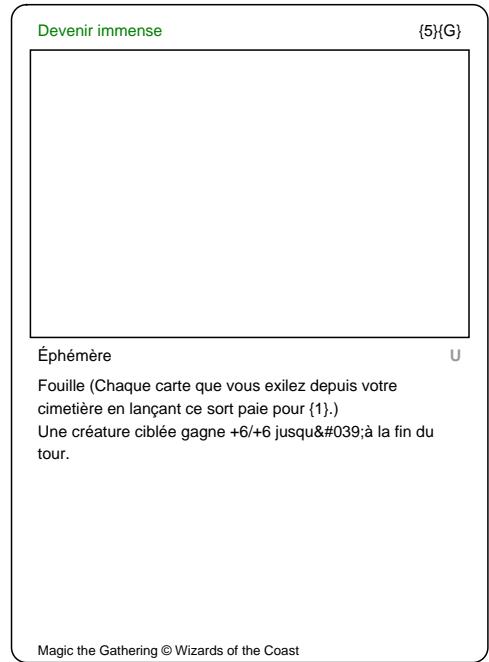
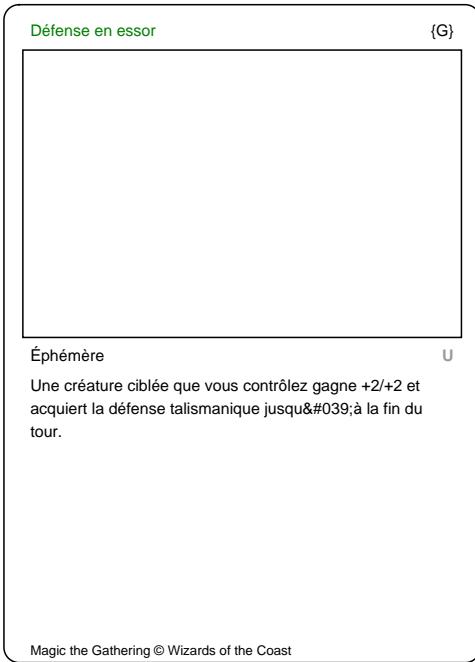
Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Lame de fond

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Toucheterre ? Si vous avez fait arriver un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'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 fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'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 fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'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 fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance de l'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 fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}

Éphémère

C

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'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}

Éphémère

C

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'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vignes de Vastebois

{G}

Éphémère

C

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'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Vignes de Vastebois**

{G}

Éphémère

C

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'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Voile en peau de serpent**

{G}

Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Voile en peau de serpent**

{G}

Éphémère

U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Voile en peau de serpent**

{G}

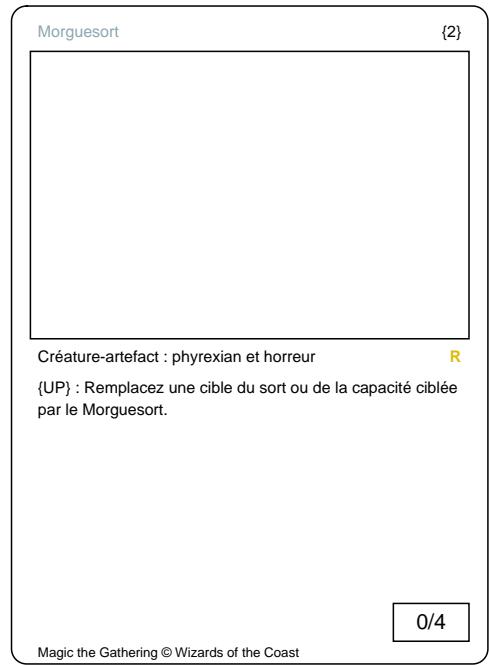
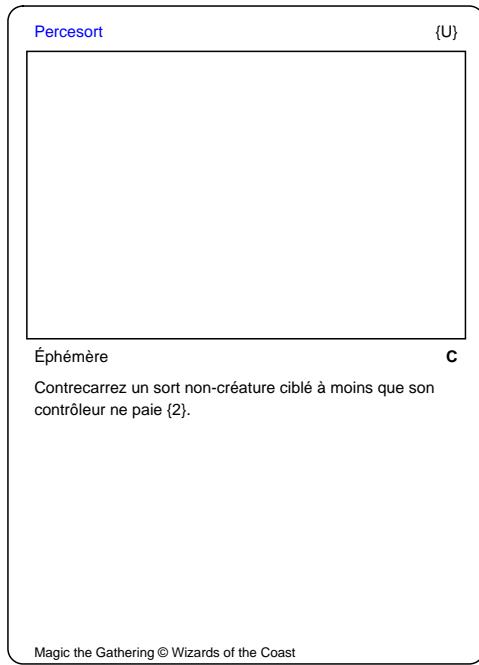
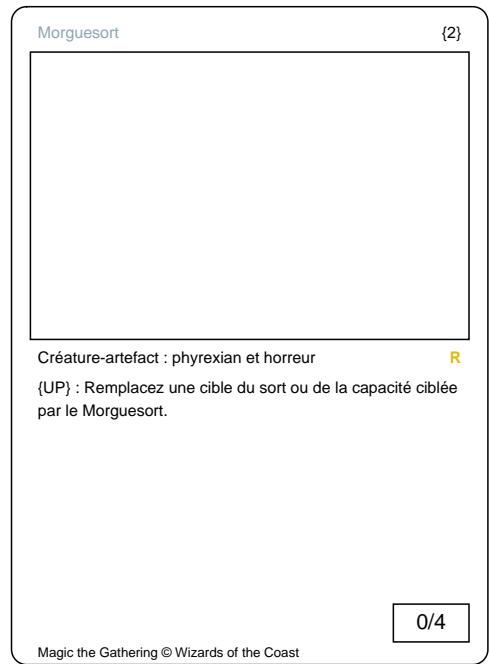
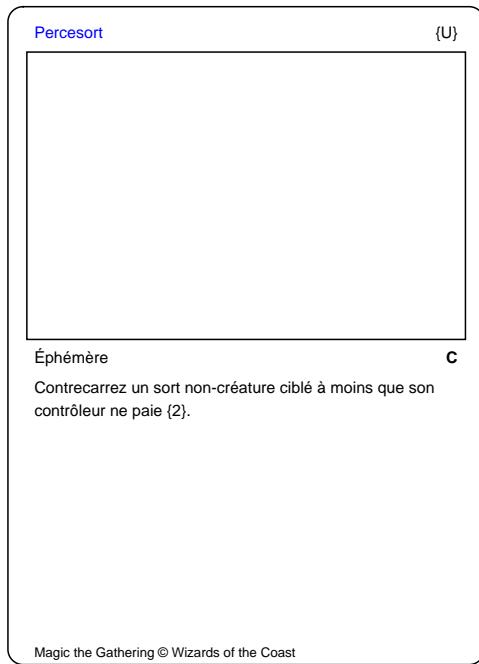
Éphémère

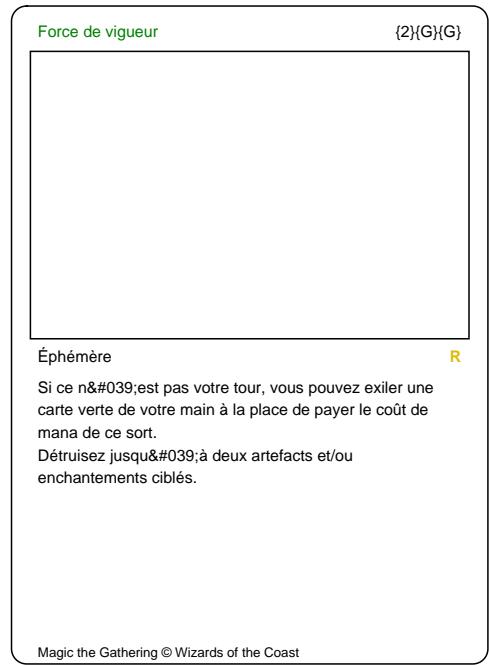
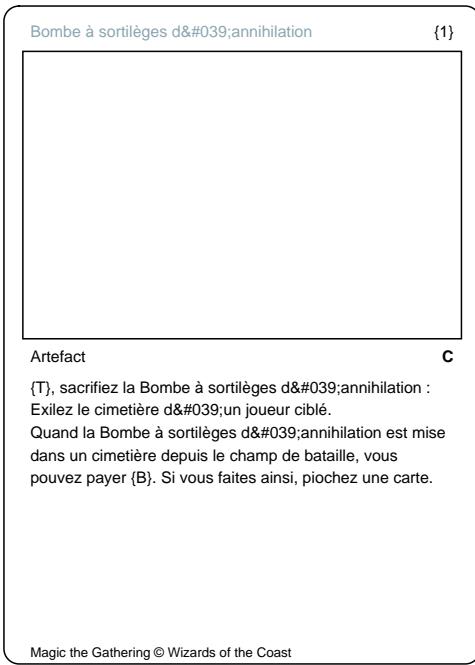
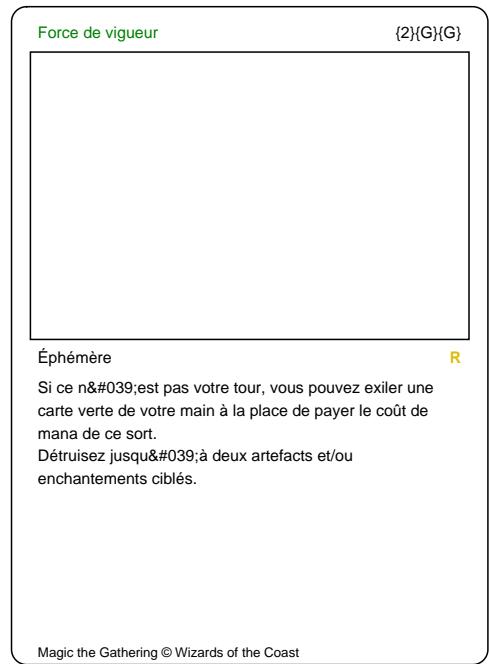
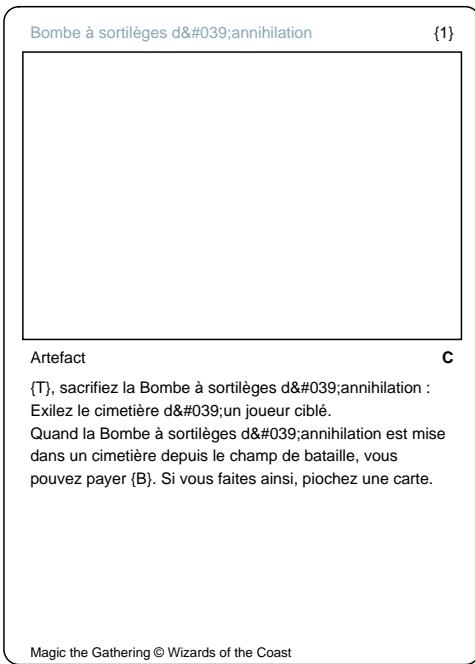
U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Force de vigueur

{2}{G}{G}

Éphémère

R

Si ce n'est pas votre tour, vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Détruisez jusqu'à deux artefacts et/ou enchantements ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour.  
(Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour.  
(Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de l'été

{G}

Éphémère

U

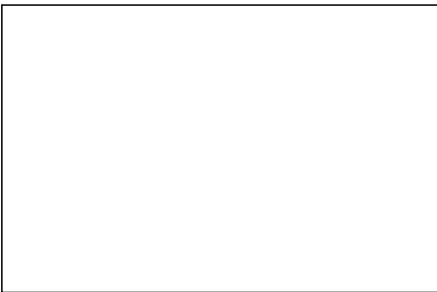
Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour.  
(Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Voile de l'été

{G}



Éphémère

U

Piochez une carte si un adversaire a lancé un sort bleu ou noir ce tour-ci. Les sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrecarrés ce tour-ci. Vous et les permanents que vous contrôlez acquérez la défense talismanique contre le bleu et contre le noir jusqu'à la fin du tour. (Vous et eux ne pouvez pas être les cibles de sorts ou de capacités bleus ou noirs que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Sanctuaire des modeleurs

{G}



Enchantement

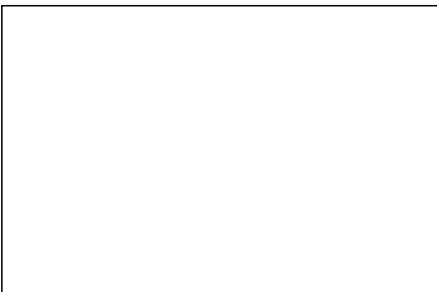
R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Sanctuaire des modeleurs

{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast