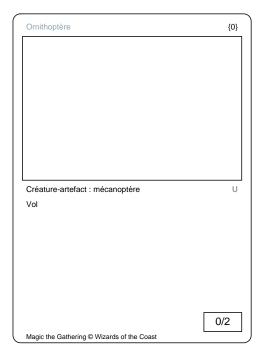
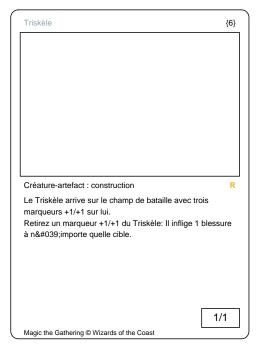
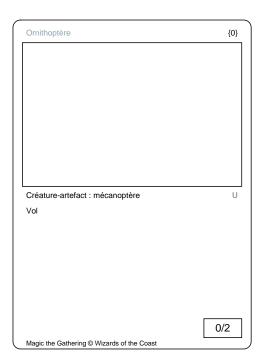


Myr périlleux	{2}
Créature-artefact : phyrexian et myr	С
Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.	
	1/1







Triskèle

Créature-artefact : construction

R

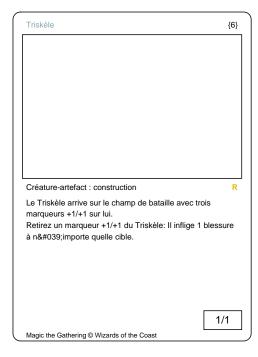
Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Triskele	{6}
Créature-artefact : construction	R
Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec marqueurs +1/+1 sur lui.	trois
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige	1 blessure
à n'importe quelle cible.	Dicoourc
	4 /4
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mikaeus, le maudit	{3}{B}{B}{B}
Créature légendaire : zombie et cle	rc M
Intimidation	
À chaque fois qu'un humain	vous inflige des
blessures, détruisez-le. Les autres créatures non-Humain o	ue vous contrôlez
gagnent +1/+1 et ont la survivance.	
avec la survivance meurt, si elle n8	
marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez bataille sous le contrôle de son pro	·
marqueur +1/+1 sur elle.)	priorano arob un
	5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Mikaeus, le maudit	(3){B}{B}{B}
Créature légendaire : zombie et clerc	М
Intimidation À chaque fois qu'un humain vous inflige d blessures, détruisez-le.	es
Les autres créatures non-Humain que vous cont gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Quand une avec la survivance meurt, si elle n'avait p:	créature
marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le cha bataille sous le contrôle de son propriétaire avec	
marqueur +1/+1 sur elle.)	
	5/5

Mikaeus, le maudit	{3}{B}{B}{B}
Créature légendaire : zombie et clerc	M
Intimidation	
A chaque fois qu'un humain vou blessures, détruisez-le.	s inflige des
Les autres créatures non-Humain que	vous contrôlez
gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Qu	
avec la survivance meurt, si elle n	
marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la s bataille sous le contrôle de son proprié	
marqueur +1/+1 sur elle.)	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Épix nourricier	{1}{G}{G}
Créature : epix	U
L'Épix nourricier arrive sur deux marqueurs +1/+1 sur lui.	
{2}, retirez un marqueur +1/+1 de Mettez un marqueur +1/+1 sur un	
Retirez un marqueur +1/+1 de l&	
Vous gagnez 2 points de vie.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast

-	
Mikaeus, le maudit	{3}{B}{B}{B}
Créature légendaire : zombie et clerc	M
Intimidation	
À chaque fois qu'un humain vous blessures, détruisez-le.	s inflige des
Les autres créatures non-Humain que v	ous contrôlez
gagnent +1/+1 et ont la survivance. (Qu	and une créature
avec la survivance meurt, si elle n	
marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la s bataille sous le contrôle de son propriét	
marqueur +1/+1 sur elle.)	and avec an
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5
wayic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Épix nourricier	{1}{G}{G}
Créature : epix	U
L'Épix nourricier arrive sur le champ de deux marqueurs +1/+1 sur lui.	bataille avec
{2}, retirez un marqueur +1/+1 de I'Épix	
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature cit Retirez un marqueur +1/+1 de l'Épix nou	
Vous gagnez 2 points de vie.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0

Héliode, Souverain du soleil	{2}{W}
Créature-enchantement légendaire : dieu	М
Indestructible	
Tant que votre dévotion au blanc est inférie	ure à cinq,
Héliode n'est pas une créature. À chaque fois que vous gagnez des points	de vie mettez
un marqueur +1/+1 sur une cible, créature	
enchantement, que vous contrôlez.	
{1}{W}: Une autre créature ciblée acquiert jusqu' à la fin du tour.	le lien de vie
jusqua#039,a ia iiii du toui.	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}
Créature : gobelin et assassin	U
Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive su bataille, il inflige un nombre de blessures en 8#039;importe quelle cible. Persistance (Quand cette créature meurt, n 8#039;avait pas de marqueurs -1/-1 sur sur le champ de bataille sous le contrôle davec un marqueur -1/-1 sur elle.)	égal à sa force à si elle elle, renvoyez-la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Héliode, Souverain du soleil	{2}{W}
Créature-enchantement légendaire : dieu	M
Indestructible	
Tant que votre dévotion au blanc est inférieu	ıre à cinq,
Héliode n'est pas une créature.	
A chaque fois que vous gagnez des points d un marqueur +1/+1 sur une cible, créature o	
enchantement, que vous contrôlez.	•
{1}{W}: Une autre créature ciblée acquiert le	e lien de vie
jusqu'à la fin du tour.	
	5/5
	0,0

Acquisition de l'esprit supérieur {2}{	[B}{B}
Rituel	R
Choisissez I'un ?	
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez- dans votre main, puis mélangez.	la
? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.	а
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Acquisition de I'esprit supérieur {2}{B	}{B}	Acqu	isition de l'esprit supérieur {2}{	B}{B}
Rituel	R	Ritue		
Choisissez I'un ?	K		ı sissez l'un ?	K
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la		I	erchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-	а
dans votre main, puis mélangez. ? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la			votre main, puis mélangez. ttez une carte que vous possédez en dehors de la	
partie dans votre main.			e dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	

_			
	Acquisition de I'esprit supérieur	{2}{B}{B	}
			٦
	Rituel	F	2
	Choisissez I'un ?		
	? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mei dans votre main, puis mélangez.	tez-la	
	? Mettez une carte que vous possédez en dehors	de la	
	partie dans votre main.		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Bassin réfléchissant		
Terrain		
Terrain {T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type	M	
qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
magic the dathering of the doubt		/

Bassin réfléchissant		Bassin réfléchissant
Terrain M {T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.		Terrain M {T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bassin réfléchissant		Bayou

Terrain

{T}: Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Brousse	Cité d'airain
Terrain : plaine et marais ({T} : Ajoutez {W} ou {B}.)	Terrain À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cité d'airain	Cité d'airain

Terrain

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure. $\{T\}$: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Cité d'airain	Confluence de	e mana
Terrain À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain {T}, payez 1 p de votre choix	M oint de vie : Ajoutez un mana de la couleur :.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathe	ring © Wizards of the Coast
Confluence de mana	Confluence de	e mana

	_	
Confluence de mana		Désolation
Terrain {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.		Terrain : marais et montagne R ({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Désolation		Fondrière sanguinolente

Terrain : marais et montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)

Fondrière sanguinolente		Île enneigée
Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente		Île enneigée

Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île C
{U}

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Île enneigée	Triome d'Indatha

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Triome d'Indatha
Terrain plaine et marais et forêt
({T}: Ajoutez {W}, {B} ou {G}.) Le Triome d'Indatha arrive sur le champ de bataille
engagé.
Recyclage {3}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus		Floraison de lotus
Artefact Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) {T}, sacrífiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.		Artefact Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) (T), sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Floralson de lotus)	Floralson de lotus
Artefact Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) {T}, sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.		Artefact Suspension 3 ? {0} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {0} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.) (T), sacrifiez la Floraison de lotus : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Préceptrice éclairée	{W}		Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U		Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d' artefact ou d' enchantement, révélez-la, mélangez et mettez cette carte au dessus.	puis		Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, rév mélangez et mettez cette carte au dessus.	élez-la, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte	
d'artefact ou d'enchantement, révélez	z-la, puis
mélangez et mettez cette carte au dessus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, mélangez et mettez cette carte au dessus.	puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bastion du souvenir	{2}{B}	_	Invocation cruelle	{1}{B}
Enchantement Quand le Bastion du souvenir arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Huma Soldat.			Enchantement Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de à lancer. Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.	R moins
À chaque fois qu'une créature que vous contrôl meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.	lez			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Bastion du souvenir	{2}{B}		Invocation cruelle	{1}{B}

Bastion du souvenir	{2}{B}
Dastion du Souveriii	{2}{D}
Enchantement	U
Quand le Bastion du souvenir arrive sur le champ de	
bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Huma Soldat.	ain et
À chaque fois qu'une créature que vous contrô	ilez
meurt, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous	
gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invocation cruelle	{1}{B}
Enchantement	R
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} d	
à lancer. Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invocation cruelle	{1}{B}		Renouvellement perpétuel	{2}{W}{W}
Enchantement	R		Enchantement	P
Les sorts de créature que vous lancez coûte à lancer. Les créatures que vous contrôlez gagnent -1	ent {2} de moins		Jouez avec votre main révélée. Si vous devez piocher une carte, révéle de votre bibliothèque à la place. Si c&# créature, mettez-la dans votre cimetière cette carte. À chaque fois qu'une créature es cimetière depuis le champ de bataille, r votre main.	z la carte du dessus 039;est une carte de e. Sinon, piochez st mise dans votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Invocation cruelle	{1}{B}
	Enchantement	R
	Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de à lancer.	moins
	Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renouvellement perpétuel	{2}{W}{W}
Enchantement	P
Jouez avec votre main révélée.	
Si vous devez piocher une carte, révé	
de votre bibliothèque à la place. Si c8 créature, mettez-la dans votre cimetiè	•
cette carte.	
À chaque fois qu'une créature cimetière depuis le champ de bataille.	
votre main.	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Renouvellement perpétuel	{2}{W}{W}	Nef lunaire myr	{1}
Enchantement	Р	Créature-artefact : myr	С
Jouez avec votre main révélée. Si vous devez piocher une carte, révéli de votre bibliothèque à la place. Si c&#créature, mettez-la dans votre cimetièr cette carte. À chaque fois qu'une créature e cimetière depuis le champ de bataille, votre main.	039;est une carte de e. Sinon, piochez st mise dans votre	Quand la Nef lunaire myr meurt, ajoutez {C}.	
Martin College College		Maria II. Out a la OW and a factor of a con-	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Renouvellement perpétuel	{2}{W}{W}
Enchantement	P
Jouez avec votre main révélée.	
Si vous devez piocher une carte, révéle	ez la carte du dessus
de votre bibliothèque à la place. Si c&#</td><td></td></tr><tr><td>créature, mettez-la dans votre cimetièr cette carte.</td><td>e. Sinon, piochez</td></tr><tr><td>À chaque fois qu'une créature e</td><td>st mise dans votre</td></tr><tr><td>cimetière depuis le champ de bataille,</td><td>renvoyez-la dans</td></tr><tr><td>votre main.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td></td></tr></tbody></table>	

Trilobite cryptique	{X}{X}
Créature : trilobite	R
Le Trilobite cryptique arrive sur le char marqueurs +1/+1 sur lui.	mp de batalile avec X
Retirez un marqueur +1/+1 du Trilobite	
{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pou capacités.	ur activer des
{1}, {T}: Mettez un marqueur +1/+1 su	ır le Trilobite
cryptique.	

Kami du faux espoir	{W}
Créature : esprit	C
Sacrifiez le Kami du faux espoir : Préve	enez toutes les
blessures de combat qui devraient être	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Autel de la démence	{2}	
Artefact	R	
Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé meule un nombre	е	
de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
		,

Poste de broyage	{2}
Artefact	U
{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois	cartes.
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le cham bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.	ıp de
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	