

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.  
? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.  
? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acquisition de l'esprit supérieur

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.  
? Mettez une carte que vous possédez en dehors de la partie dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

M

Terrain  
{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



Terrain

**M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



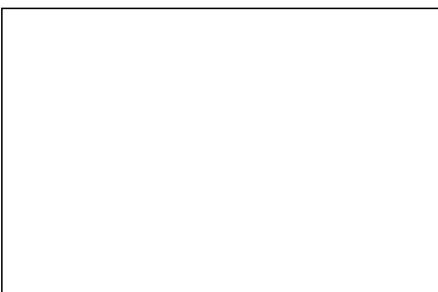
Terrain

**M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant



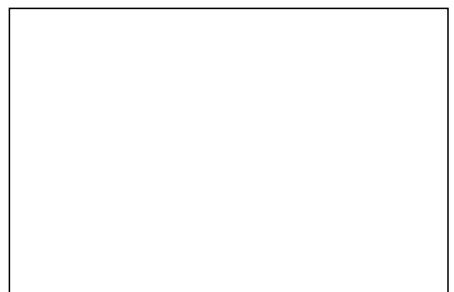
Terrain

**M**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

**R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brousse



Terrain : plaine et marais

R

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

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

Cité d'airain



Terrain

R

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

Cité d'airain



Terrain

R

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

Terrain

R

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

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur  
de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur  
de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur  
de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence de mana

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain

R

{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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain

R

{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}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière sanguinolente

Terrain

R

{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}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



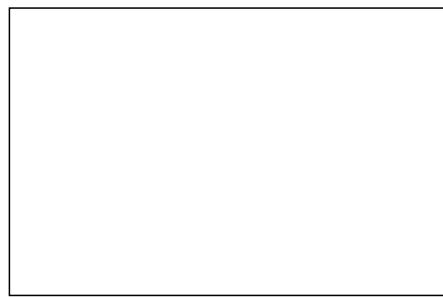
Terrain neigeux de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



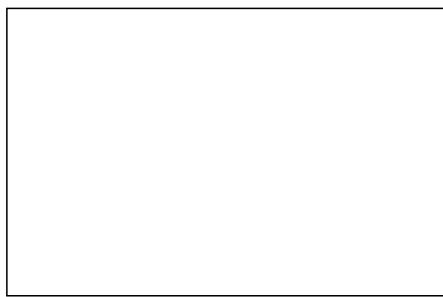
Terrain neigeux de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



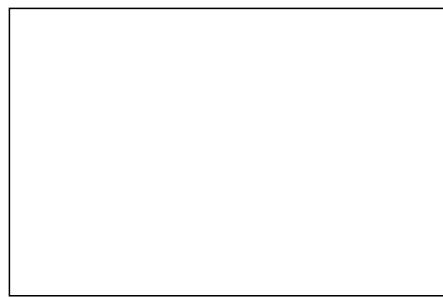
Terrain neigeux de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



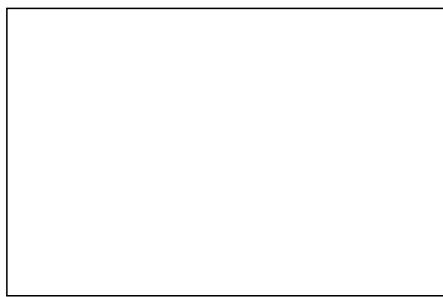
Terrain neigeux de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



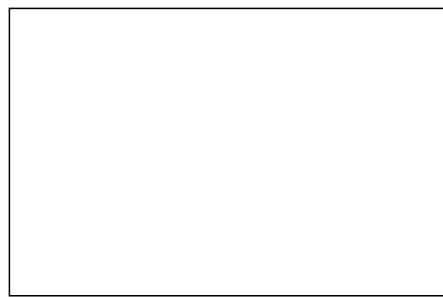
Terrain neigeux de base : île

{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome d'Indatha



Terrain plaine et marais et forêt

R

((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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison de lotus



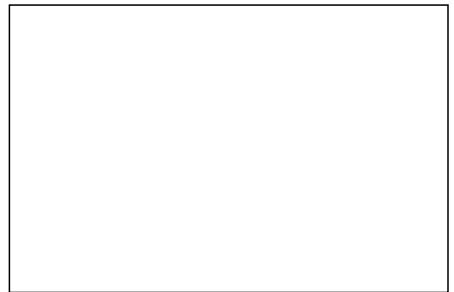
Artifact

R

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

Floraison de lotus



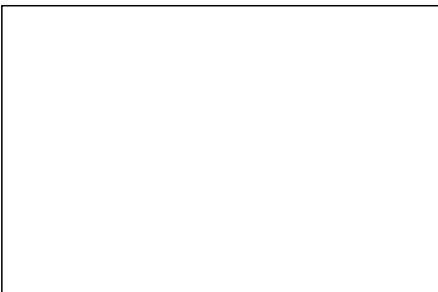
Artifact

R

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

Floraison de lotus



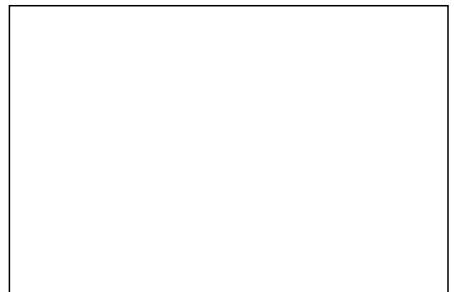
Artifact

R

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

Floraison de lotus



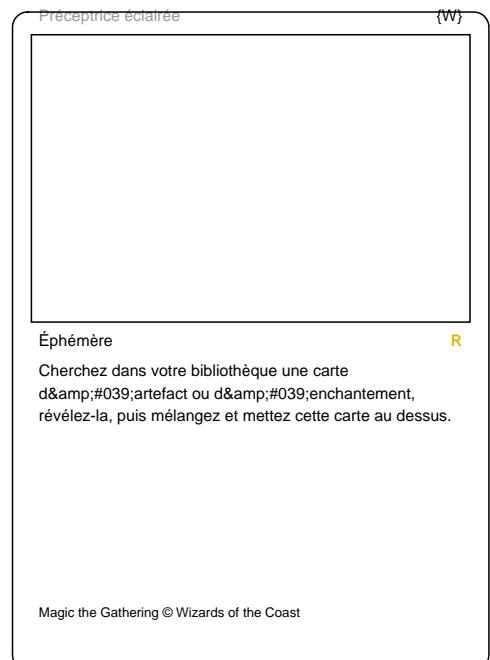
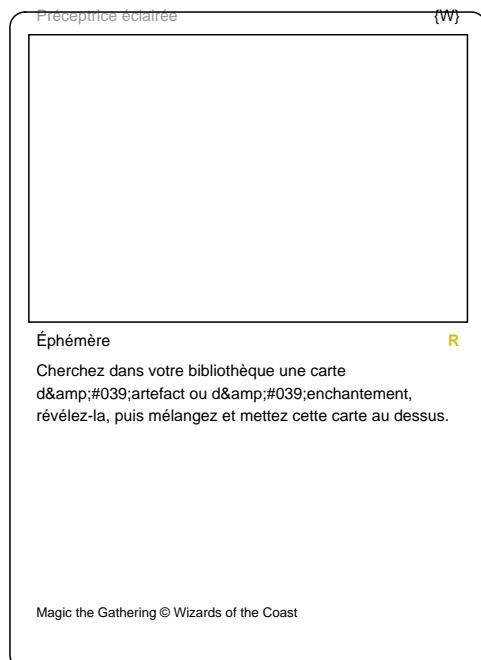
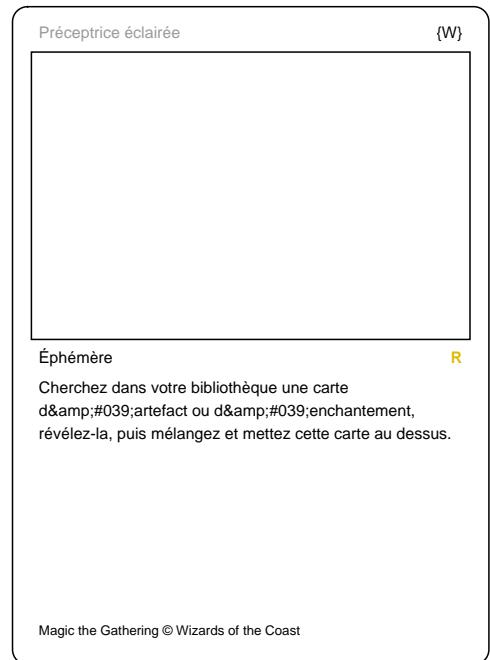
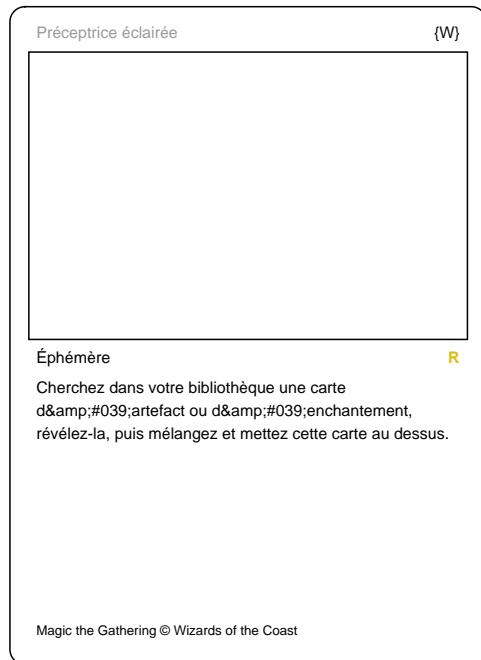
Artifact

R

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



Bastion du souvenir

{2}{B}



Enchantement

U

Quand cet enchantement arrive, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.  
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez 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

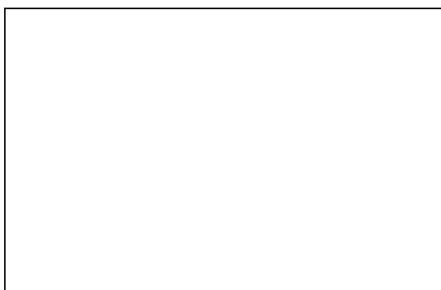
R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.  
Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bastion du souvenir

{2}{B}



Enchantement

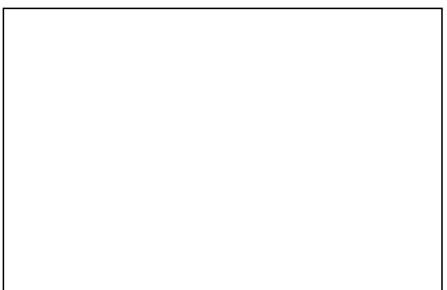
U

Quand cet enchantement arrive, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.  
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez 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

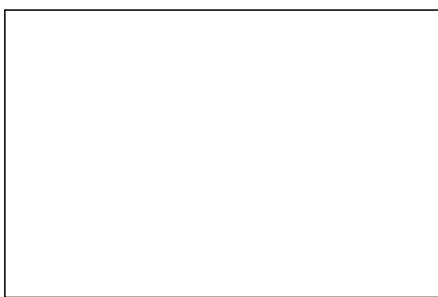
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.  
Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

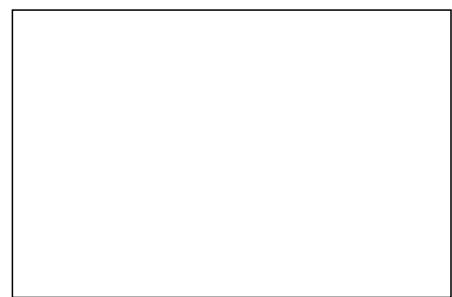
Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

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, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation cruelle

{1}{B}



Enchantement

R

Les sorts de créature que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

Les créatures que vous contrôlez gagnent -1/-1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renouvellement perpétuel

{2}{W}{W}



Enchantement

P

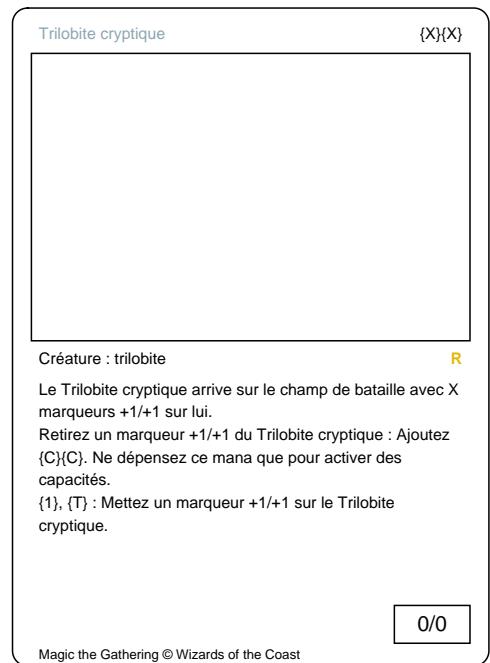
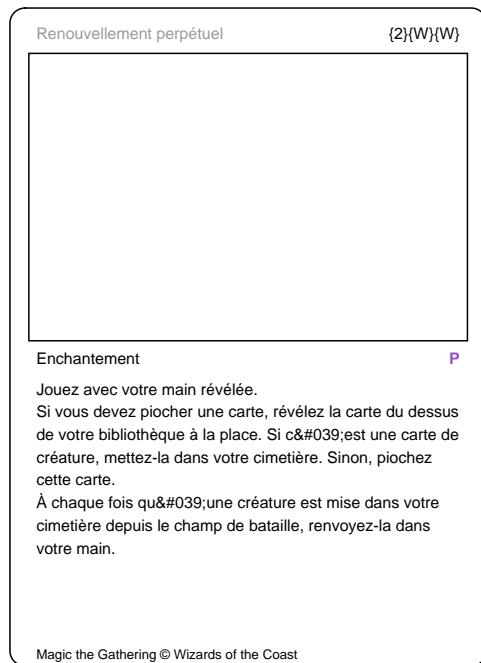
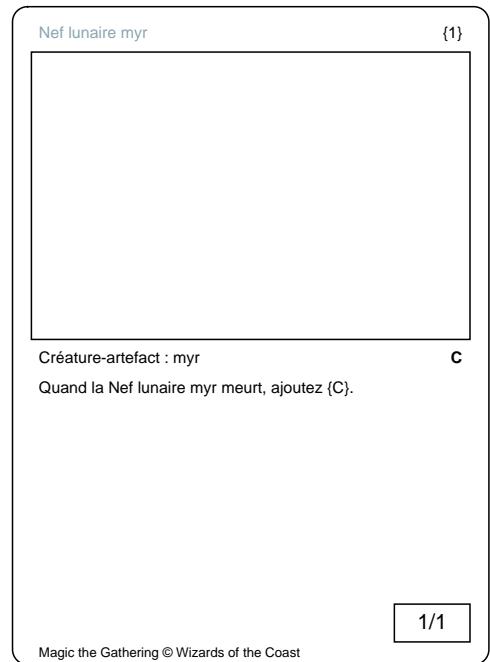
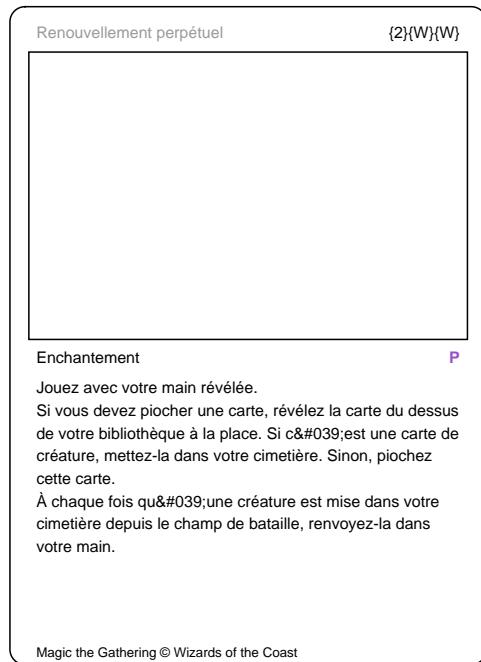
Jouez avec votre main révélée.

Si vous devez piocher une carte, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque à la place. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre cimetière. Sinon, piochez cette carte.

À chaque fois qu'une créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez-la dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Kami du faux espoir

{W}



Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami du faux espoir : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de broyage

{2}



Artifact

U

{T}, sacrifiez un artefact : Un joueur ciblé meule trois cartes.

À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de broyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la démerce

{2}



Artifact

R

Sacrifiez une créature : Un joueur ciblé meule un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast