Archifielleux d'Ifnir {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vos adversaires contrôlent.
Recyclage {2} ({2}, Défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifielleux d'Ifnir {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vos adversaires contrôlent.
Recyclage {2} ({2}, Défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archifielleux d'Ifnir {3}{B}{B}

Créature : démon R

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature que vos adversaires contrôlent.
Recyclage {2} ({2}, Défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conservateur de mystères {2}{U}{U}

Créature : sphinx R

Vol
À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une autre carte, regard 1.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kefnet le Clairvoyant {2}{U}

Créature légendaire : dieu M

Vol, indestructible
Kefnet le Clairvoyant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez au moins sept cartes en main.
{3}{U} : Piochez une carte, puis vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kefnet le Clairvoyant {2}{U}

Créature légendaire : dieu M

Vol, indestructible
Kefnet le Clairvoyant ne peut ni attaquer ni bloquer à moins que vous n'ayez au moins sept cartes en main.
{3}{U} : Piochez une carte, puis vous pouvez renvoyer un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides

Terrain : île et marais R

({T} : Ajoutez {U} ou {B}.)
Les Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire asphyxié

Terrain R

Au moment où l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, l'Estuaire asphyxié arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées

Terrain : plaine et île R

({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)
Les Terres arables irriguées arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la tombe {1}{B}

Éphémère R

Renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière que vous avez recyclées ou qui ont été défaussées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. <i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de la tombe {1}{B}

Éphémère R

Renvoyez dans votre main toutes les cartes de votre cimetière que vous avez recyclées ou qui ont été défaussées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2. <i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique {3}{U}

Éphémère C

Piochez deux cartes.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale {B}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique {3}{U}

Éphémère C

Piochez deux cartes.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique {3}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Illumination hiéroglyphique {3}{U}

Éphémère **C**

Piochez deux cartes.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre de drakôns {2}{U}

Enchantement R

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réprobation {1}{U}

Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre de drakôns {2}{U}

Enchantement R

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre de drakôns {2}{U}

Enchantement R

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles perspectives {5}{U}

Enchantement R

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer {0} à la place de payer des coûts de recyclage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre de drakôns {2}{U}

Enchantement R

À chaque fois que vous recyclez ou vous défaussez d'une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 bleue Drakôn avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles perspectives {5}{U}

Enchantement R

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer {0} à la place de payer des coûts de recyclage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles perspectives {5}{U}

Enchantement R

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer {0} à la place de payer des coûts de recyclage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendiquer {5}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : permanent
Vous contrôlez le permanent enchanté.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouvelles perspectives {5}{U}

Enchantement R

Quand les Nouvelles perspectives arrivent sur le champ de bataille, piochez trois cartes.
Tant que vous avez au moins sept cartes en main, vous pouvez payer {0} à la place de payer des coûts de recyclage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Revendiquer {5}{U}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : permanent
Vous contrôlez le permanent enchanté.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscription {3}{W}

Enchantement U

Flash
Quand la Proscription arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Proscription quitte le champ de bataille.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépossession {2}{B}

Rituel R

Choisissez un nom de carte d'artefact. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes du nom choisi et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépossession {2}{B}

Rituel R

Choisissez un nom de carte d'artefact. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes du nom choisi et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépossession {2}{B}

Rituel R

Choisissez un nom de carte d'artefact. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque d'un adversaire ciblé n'importe quel nombre de cartes du nom choisi et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées {B}

Éphémère C

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique. Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées {B}

Éphémère **C**

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées {B}

Éphémère **C**

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de scarabées {B}

Éphémère **C**

Exilez jusqu'à trois cartes ciblées d'un cimetière unique.
Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion d'essence {1}{U}

Éphémère **C**

Contrecarrez un sort de créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renoncement au monde {2}{W}

Éphémère **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renoncement au monde {2}{W}

Éphémère **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renoncement au monde {2}{W}

Éphémère **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renoncement au monde {2}{W}

Éphémère **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast