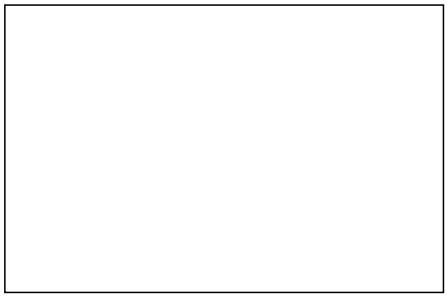
Archifielleux d'Ifnir {3}{B}{B}



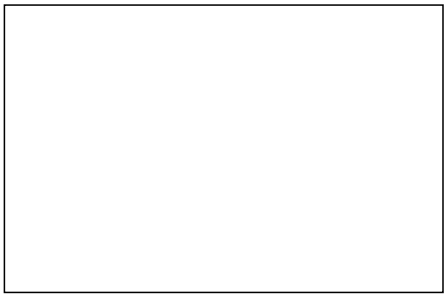
Créature : démon R

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

Piqueuse de Drannith {1}{R}



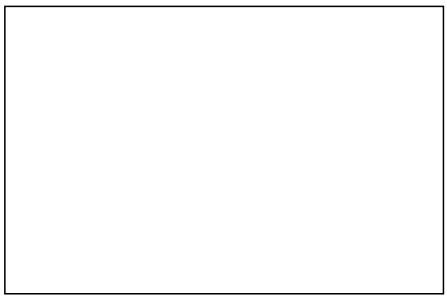
Créature : humain et sorcier C

À chaque fois que vous recyclez une autre carte, la Piqueuse de Drannith inflige 1 blessure à chaque adversaire.
Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



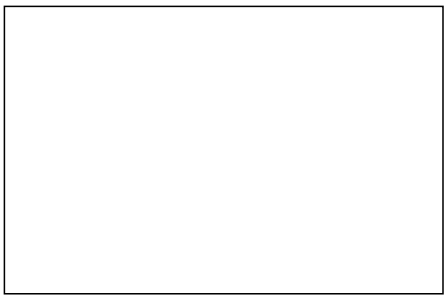
Créature : démon R

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

Piqueuse de Drannith {1}{R}



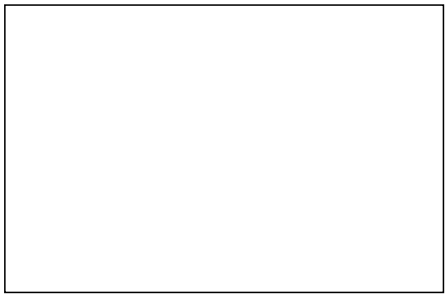
Créature : humain et sorcier C

À chaque fois que vous recyclez une autre carte, la Piqueuse de Drannith inflige 1 blessure à chaque adversaire.
Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueuse de Drannith {1}{R}



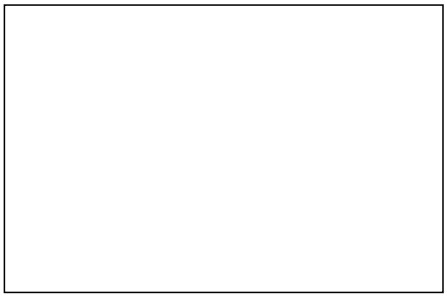
Créature : humain et sorcier **C**

À chaque fois que vous recyclez une autre carte, la Piqueuse de Drannith inflige 1 blessure à chaque adversaire.
Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

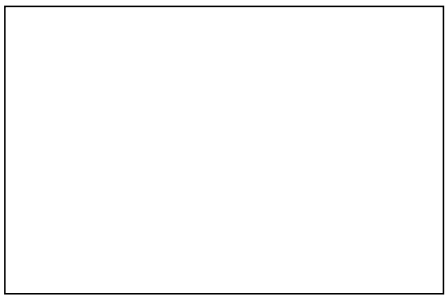


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueuse de Drannith {1}{R}



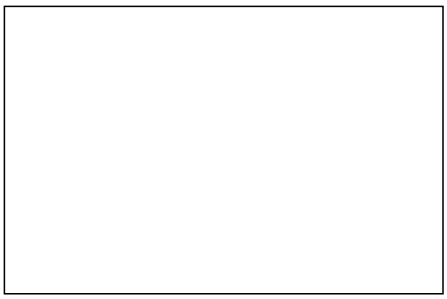
Créature : humain et sorcier **C**

À chaque fois que vous recyclez une autre carte, la Piqueuse de Drannith inflige 1 blessure à chaque adversaire.
Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}



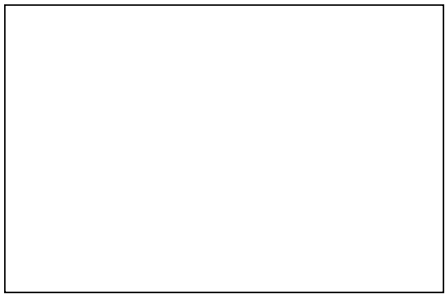
Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
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

Sortir de terre {B}

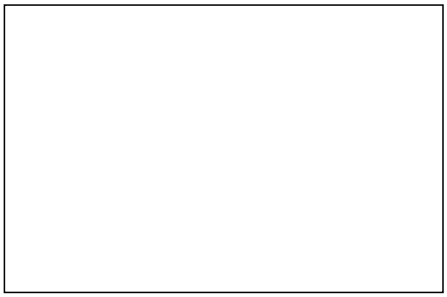


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchirure {2}{G}{G}

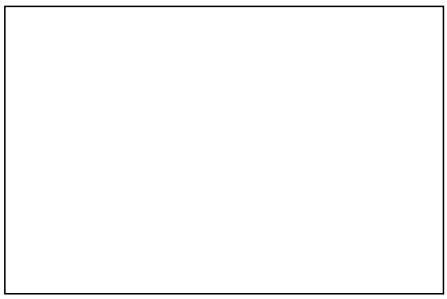


Rituel **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}

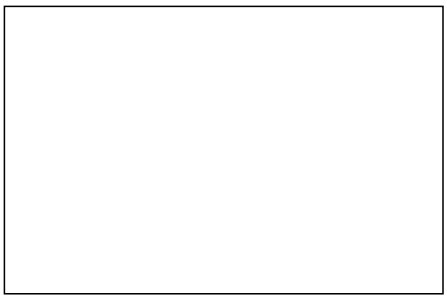


Rituel **C**

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchirure {2}{G}{G}

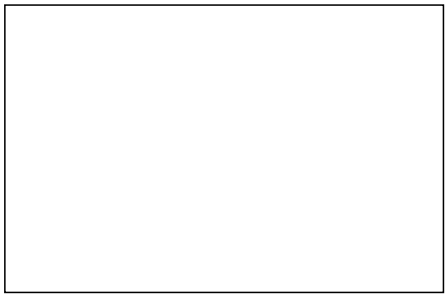


Rituel **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre usée {3}{R}

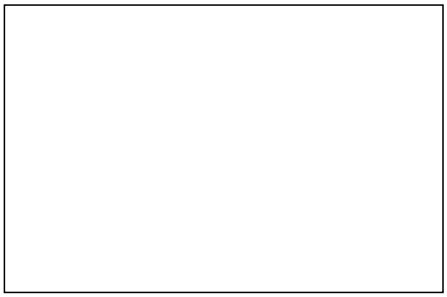


Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre usée {3}{R}

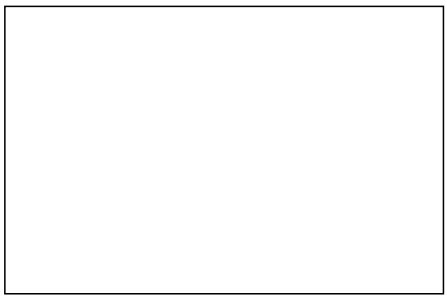


Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre usée {3}{R}

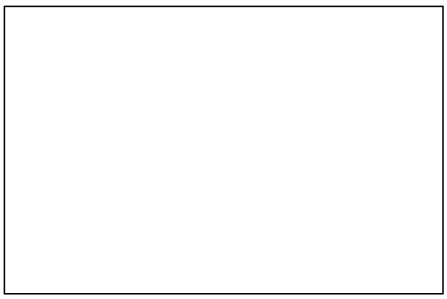


Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre usée {3}{R}



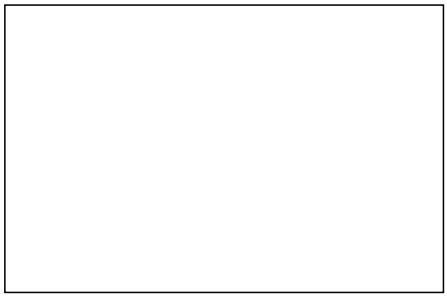
Rituel **C**

Détruisez un terrain ciblé.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassins fétides

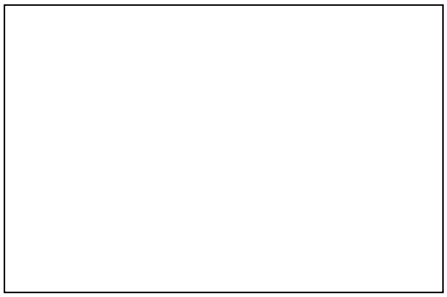


Terrain : île et marais R

({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

Bassins fétides

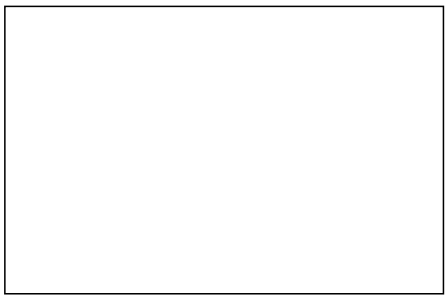


Terrain : île et marais R

({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

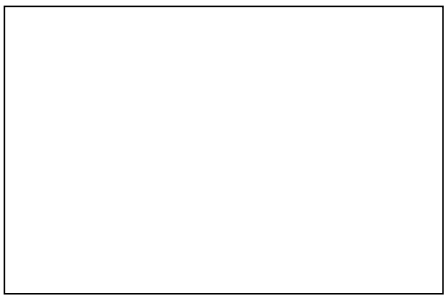


Terrain : île et marais R

({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

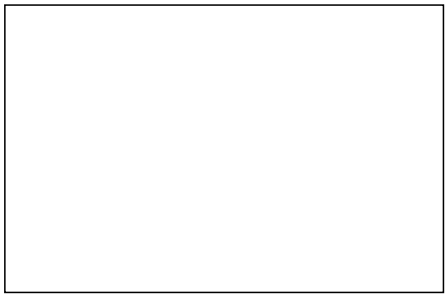


Terrain : île et marais R

({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

Bosquets épars

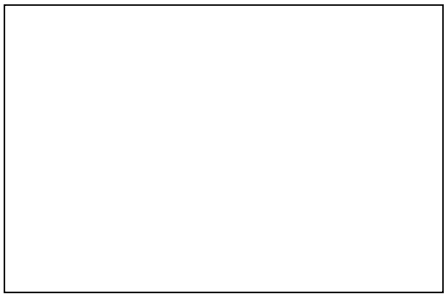


Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Les Bosquets épars 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

Bosquets épars

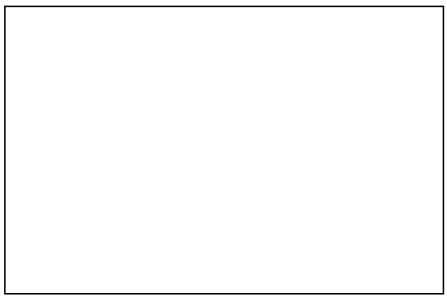


Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Les Bosquets épars 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

Bosquets épars

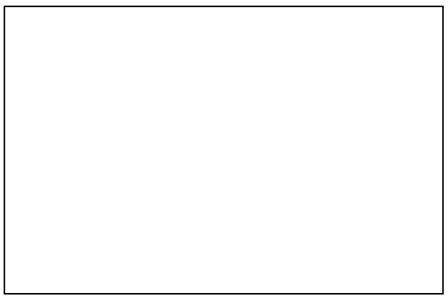


Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Les Bosquets épars 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

Bosquets épars



Terrain : forêt et plaine R

({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Les Bosquets épars 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

Canyon croupissant

Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant

Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant

Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant

Terrain : marais et montagne R

({T} : Ajoutez {B} ou {R}.)
Le Canyon croupissant arrive sur le champ de bataille engagé.
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

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés 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

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés 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

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés 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

Halliers protégés

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés 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

Halliers protégés

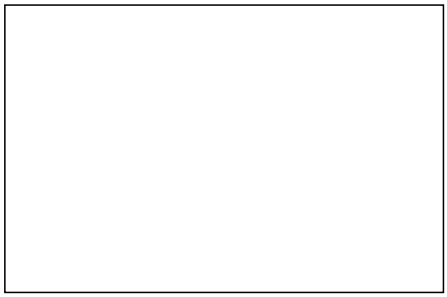
Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés 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

Terres arables irriguées

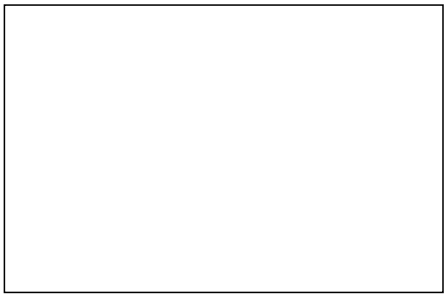


Terrain : plaine et île R

({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

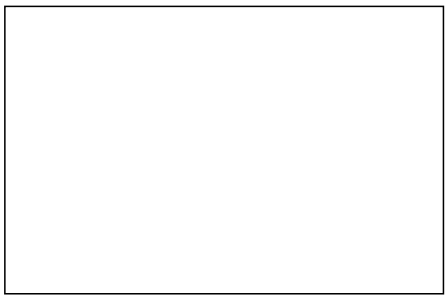


Terrain : plaine et île R

({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

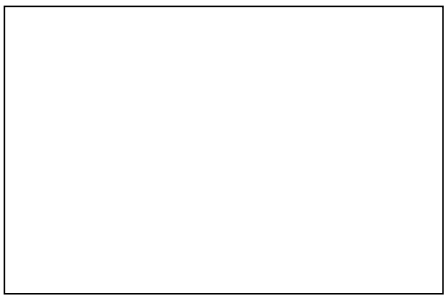


Terrain : plaine et île R

({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

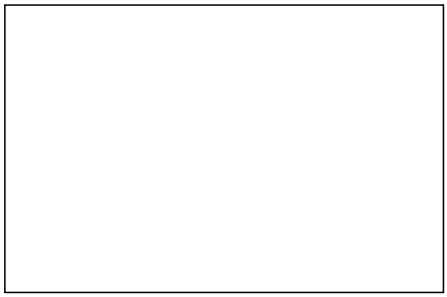


Terrain : plaine et île R

({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

Bibliothèque de Leng {1}



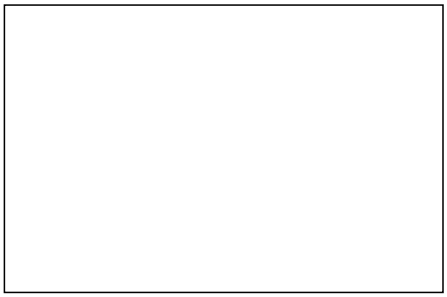
Artefact U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

Si un effet vous oblige à vous défausser d'une carte, défaussez-la, mais vous pouvez la mettre au-dessus de votre bibliothèque à la place de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

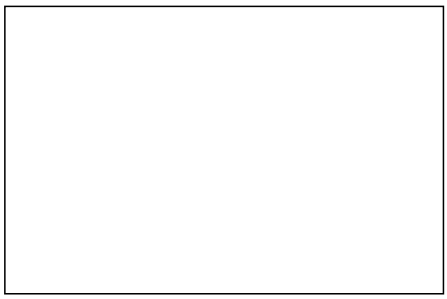


Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes {3}

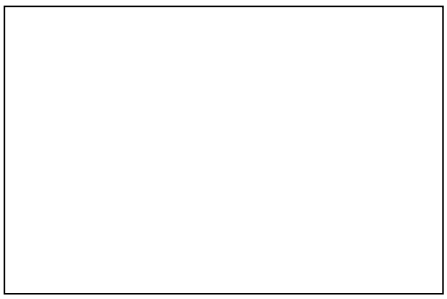


Artefact M

Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}



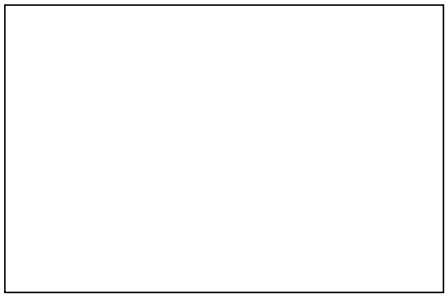
Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fluctuateur {2}

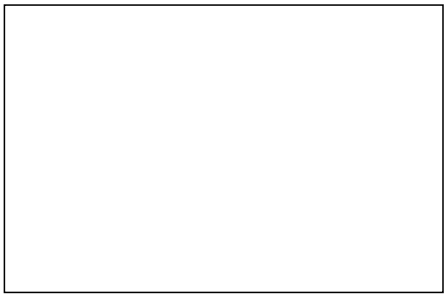


Artefact R

Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fluctuateur {2}

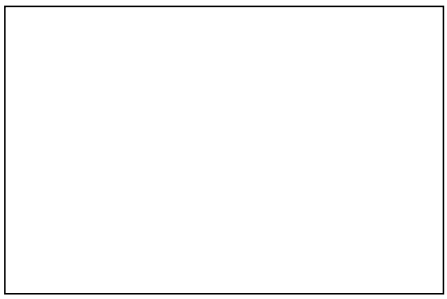


Artefact R

Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fluctuateur {2}

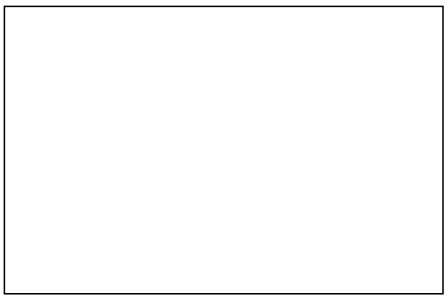


Artefact R

Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fluctuateur {2}

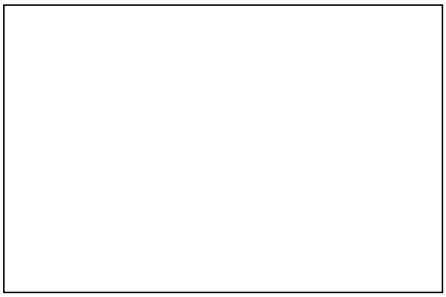


Artefact R

Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation {1}{U}{U}

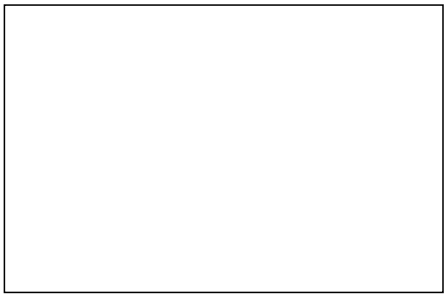


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation {1}{U}{U}

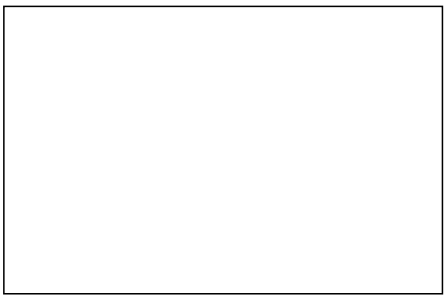


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation {1}{U}{U}

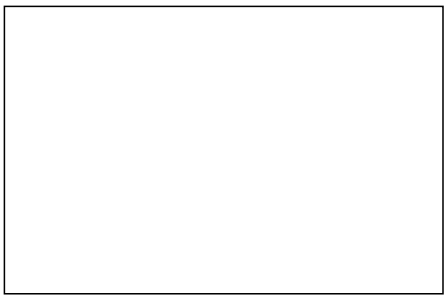


Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neutralisation {1}{U}{U}



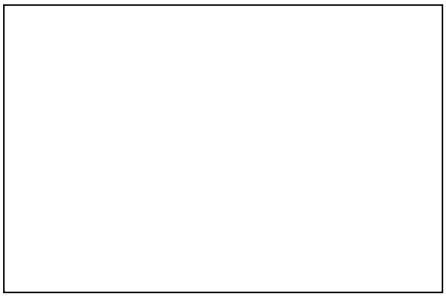
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.
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

Ride d'éclairs {1}{R}

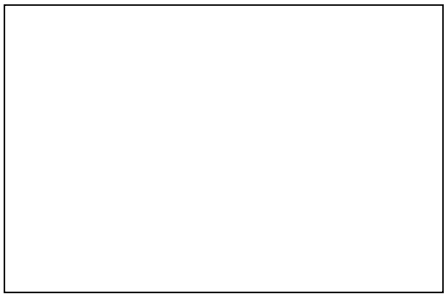


Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs {1}{R}

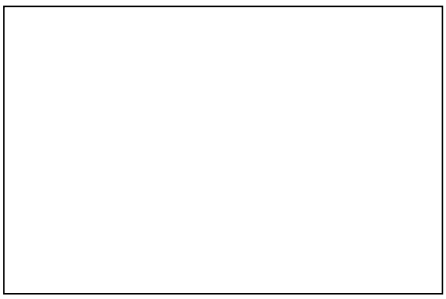


Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs {1}{R}

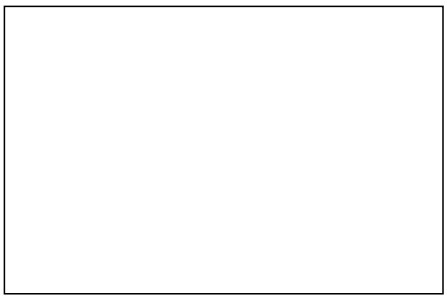


Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'éclairs {1}{R}



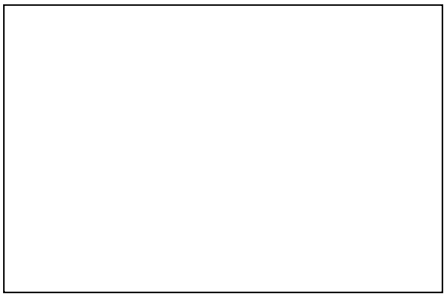
Enchantement U

À chaque fois qu'un joueur recycle une carte, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Routes marchandes {1}{U}

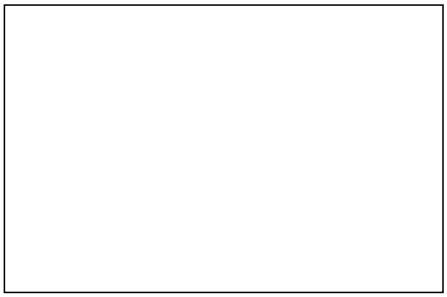


Enchantement R

{1} : Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de protection : blanc {1}{W}

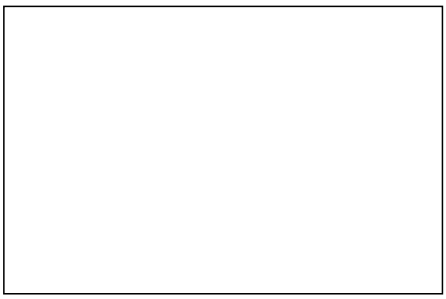


Enchantement C

{W} : La prochaine fois qu'une source blanche de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de protection : artefacts {1}{W}

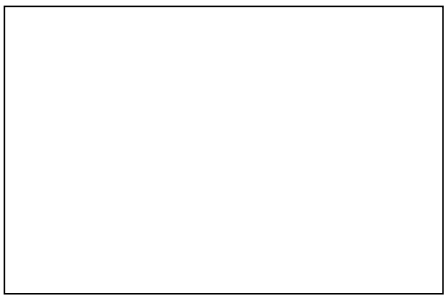


Enchantement U

{W} : La prochaine fois qu'une source artefact de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de protection : bleu {1}{W}



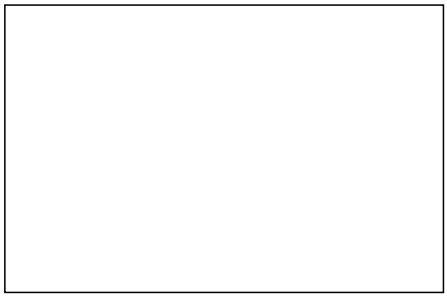
Enchantement C

{W}: La prochaine fois qu'une source bleue de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.
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

Rune de protection : noir {1}{W}

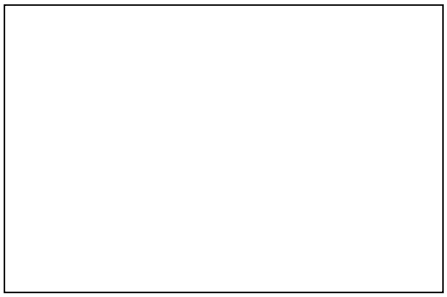


Enchantement **C**

{W} : La prochaine fois qu'une source noire de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de protection : terrains {1}{W}

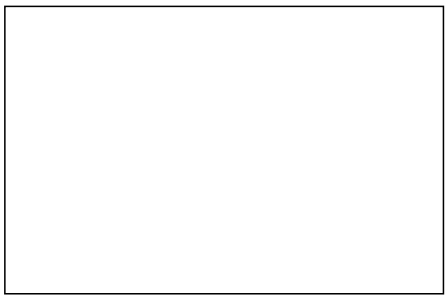


Enchantement **R**

{W} : La prochaine fois qu'une source terrain de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de protection : rouge {1}{W}

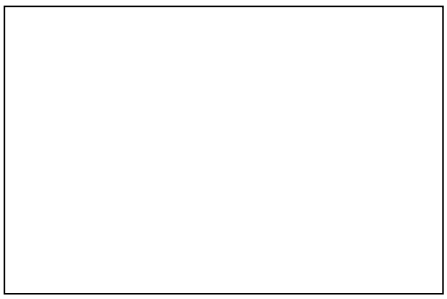


Enchantement **C**

{W} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.
Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de protection : vert {1}{W}



Enchantement **C**

{W} : La prochaine fois qu'une source verte de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.
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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast