

Récupérateur provocateur

{2}{B}

Créature : éthérien et artificier

Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur provocateur

{2}{B}

Créature : éthérien et artificier

Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur provocateur

{2}{B}

Créature : éthérien et artificier

Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur provocateur

{2}{B}

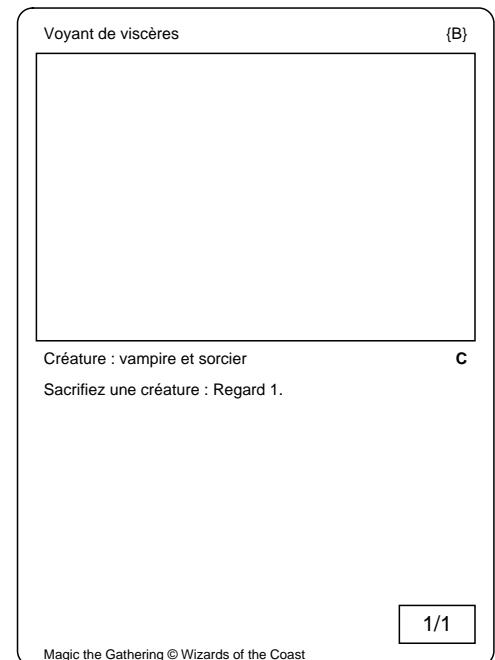
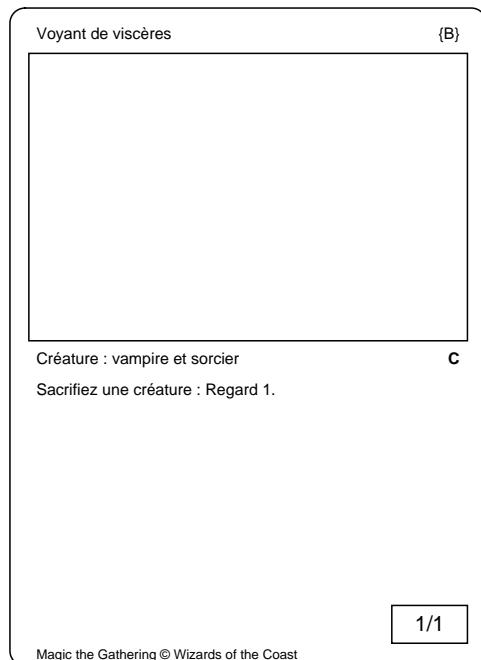
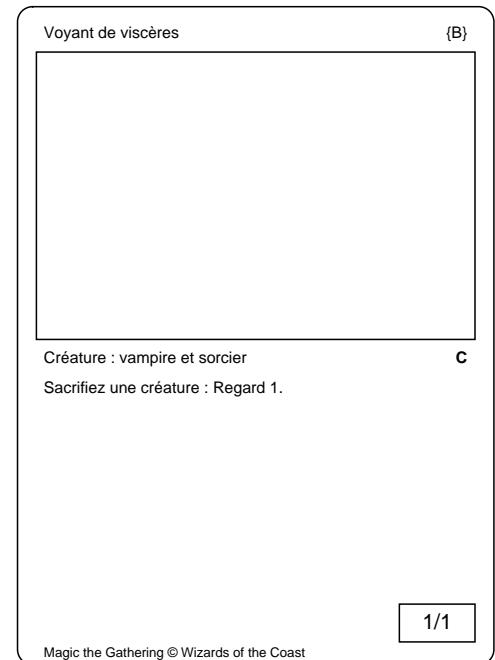
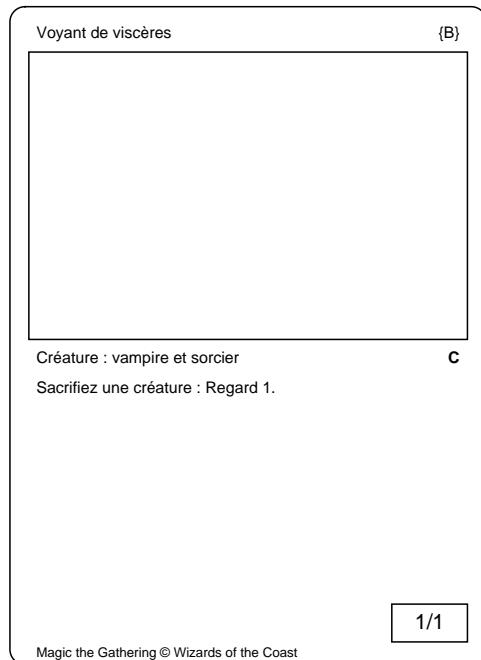
Créature : éthérien et artificier

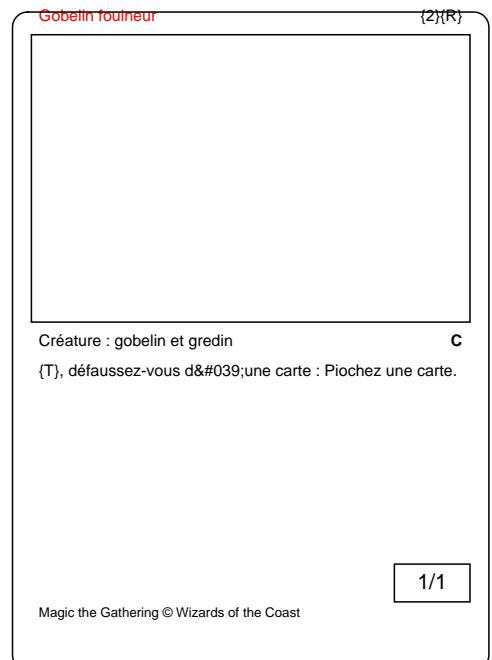
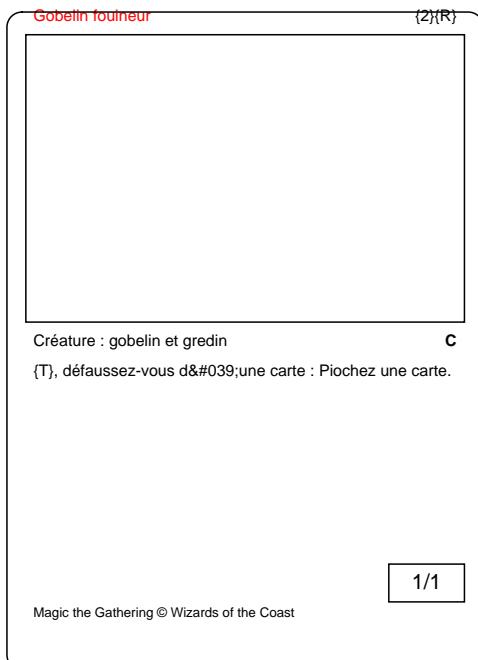
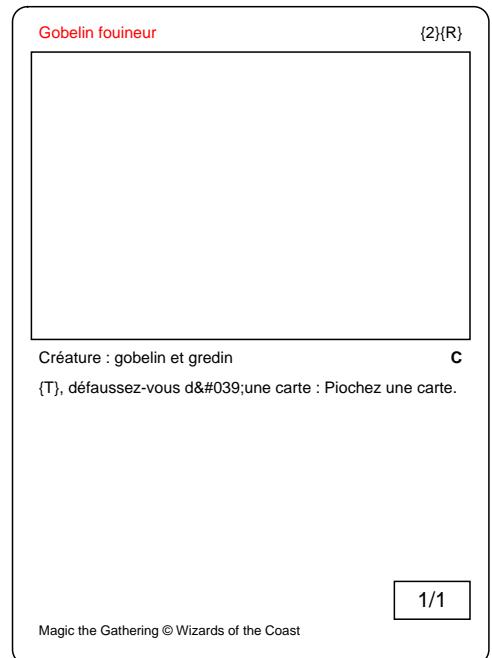
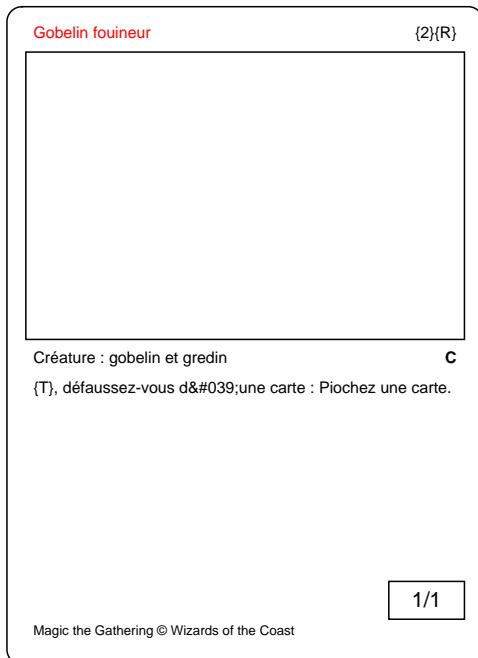
Sacrifiez un artefact ou une créature : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Récupérateur provocateur. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

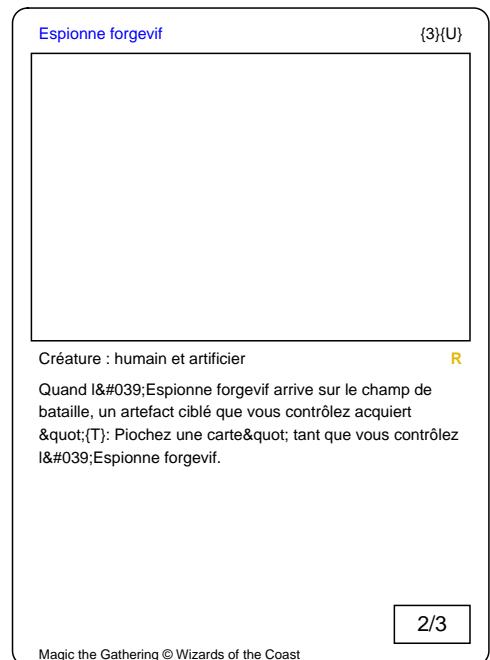
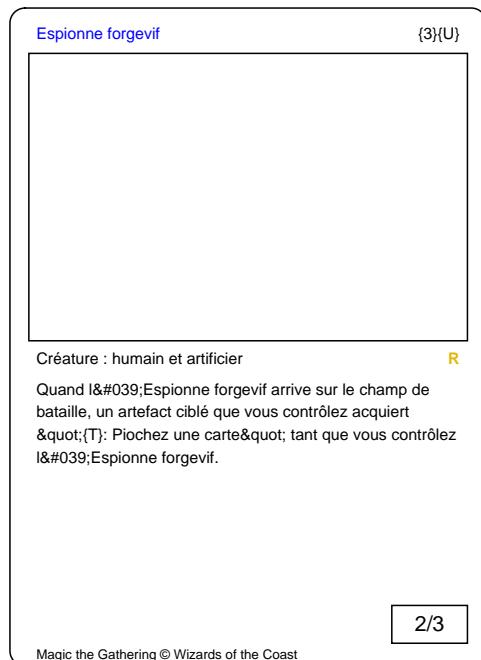
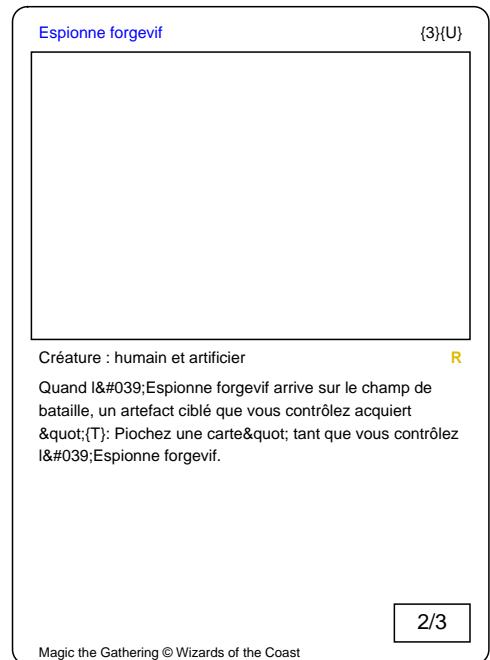
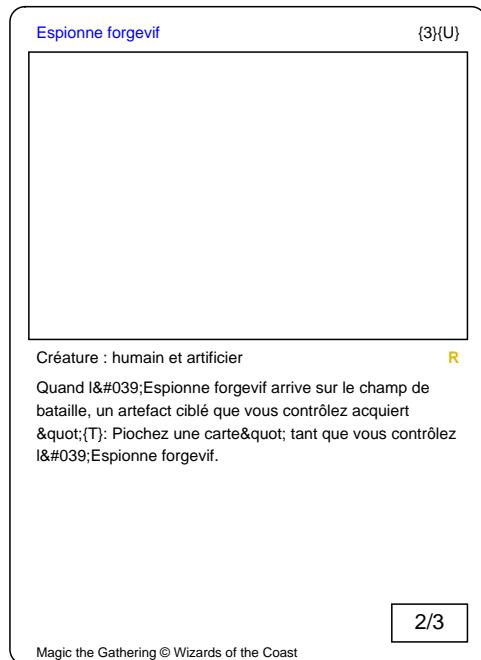
2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

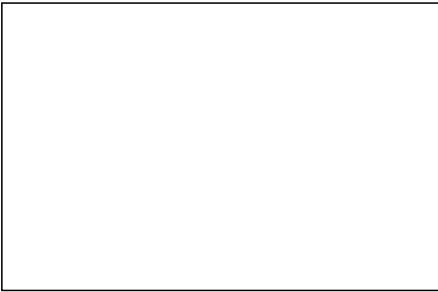






Le Dieu-Sauterelle

{4}{U}{R}



Créature légendaire : dieu

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Insecte avec le vol et la célérité.

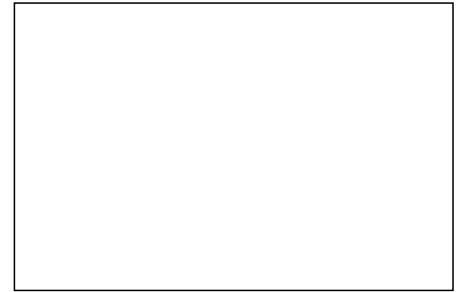
{2}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Quand Le Dieu-Sauterelle meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez (C).

{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Dieu-Sauterelle

{4}{U}{R}



Créature légendaire : dieu

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, créez un jeton de créature 1/1 bleue et rouge Insecte avec le vol et la célérité.

{2}{U}{R} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Quand Le Dieu-Sauterelle meurt, renvoyez-le dans la main de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier



Terrain légendaire

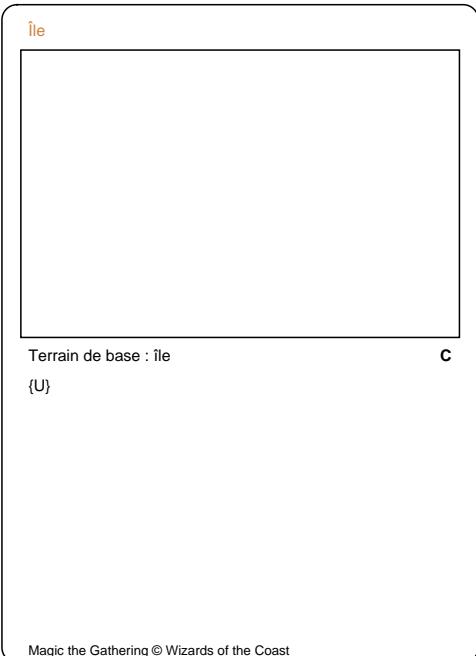
R

{T} : Ajoutez (C).

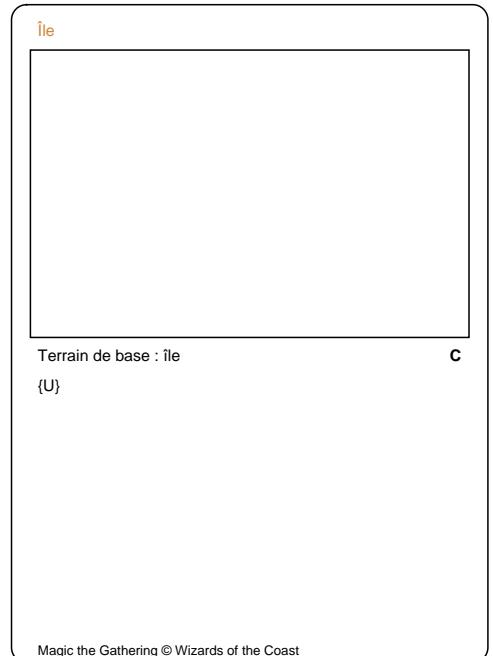
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

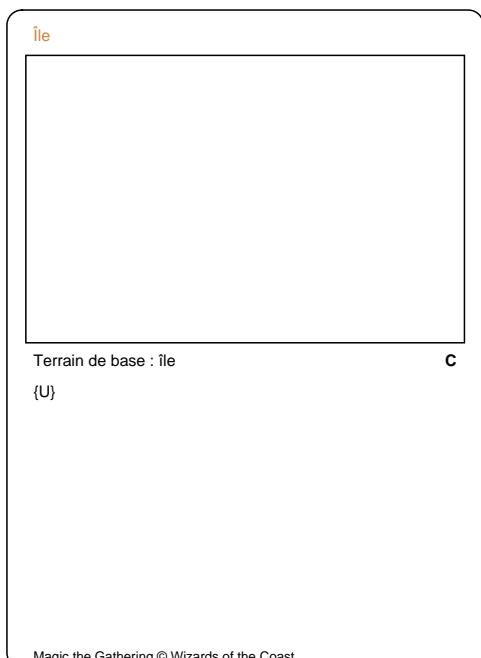
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



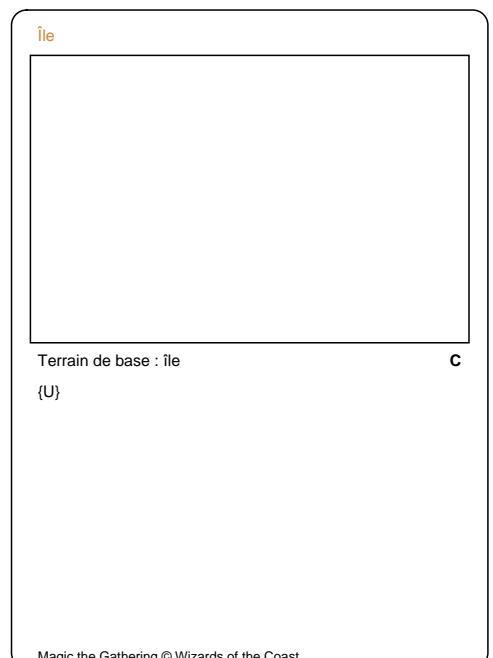
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



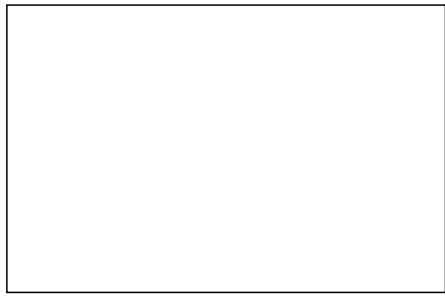
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



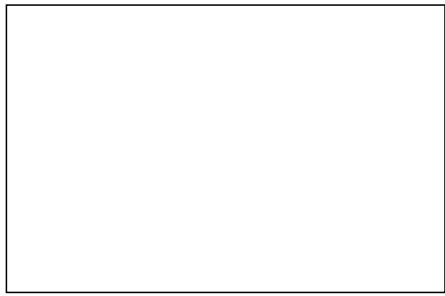
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

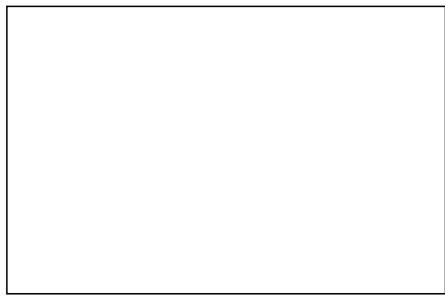
U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac des hautes terres



Terrain

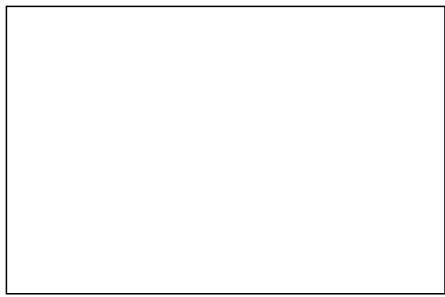
U

Le Lac des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

C

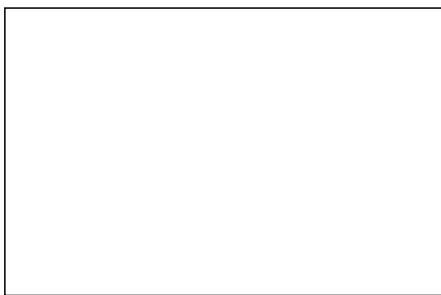
Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes de cendres



Terrain

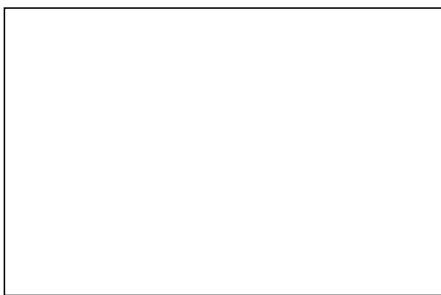
C

Les Landes de cendres arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

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

Marais



Terrain de base : marais

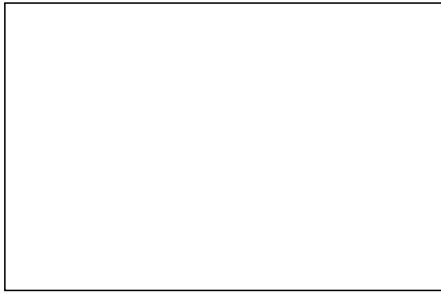
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



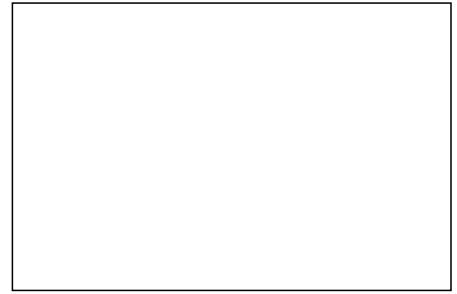
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



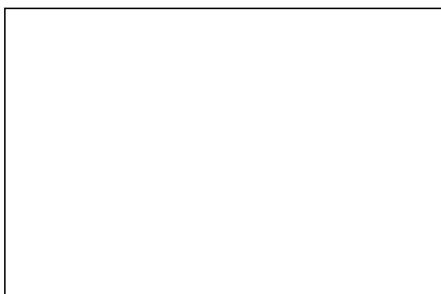
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;#quot;65&#amp;#amp;#amp;#quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



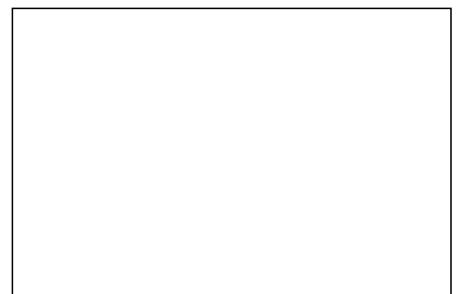
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;#quot;65&#amp;#amp;#amp;#quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
C
<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain
La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécropole croulante



Terrain

U

La Nécropole croulante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}, {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ossuaire submergé



Terrain

U

L'Ossuaire submergé arrive sur le champ de bataille engagé.

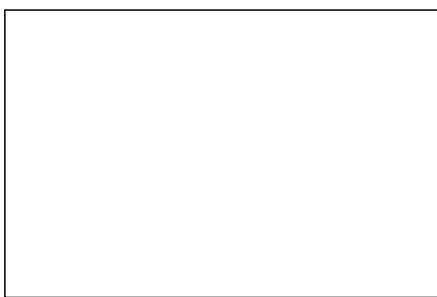
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétraction

{U}



Éphémère

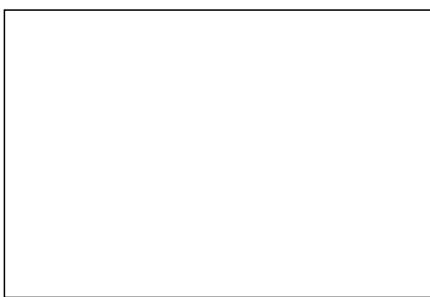
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétraction

{U}



Éphémère

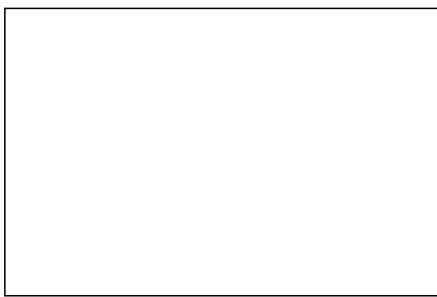
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétraction

{U}



Éphémère

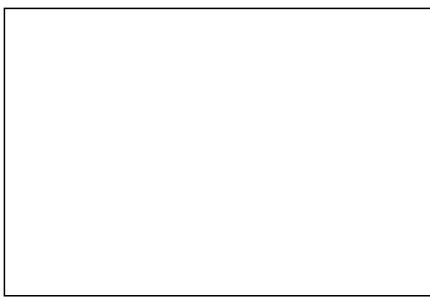
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hélice de rétraction

{U}



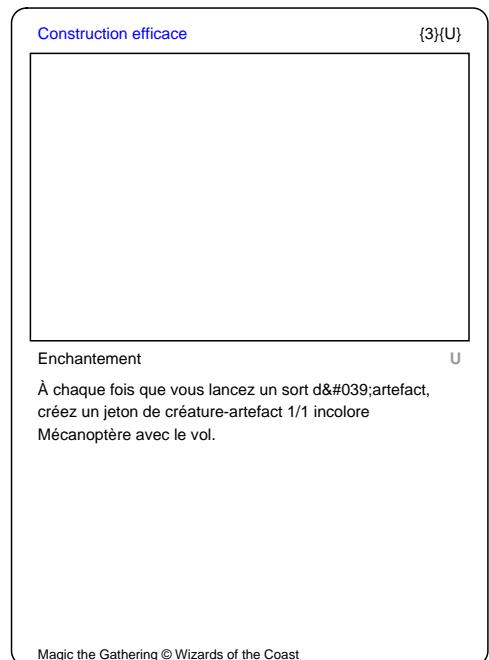
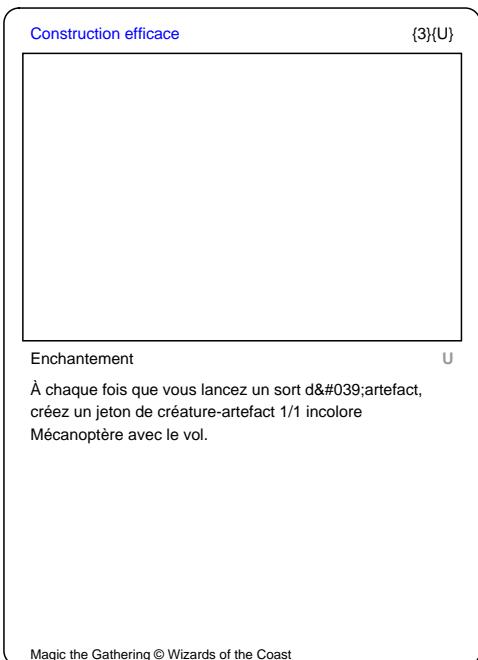
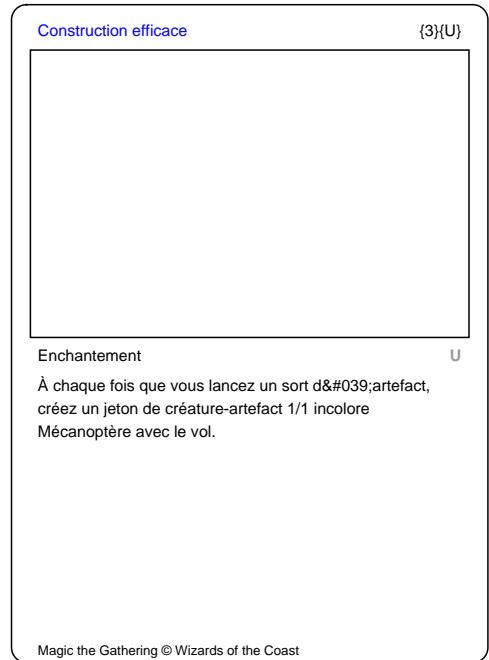
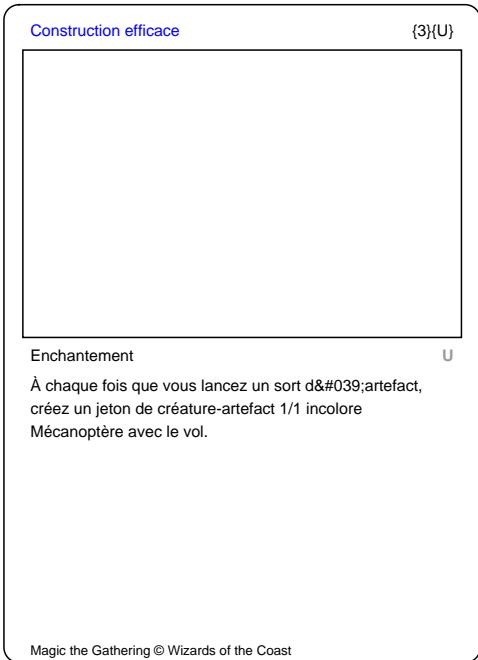
Éphémère

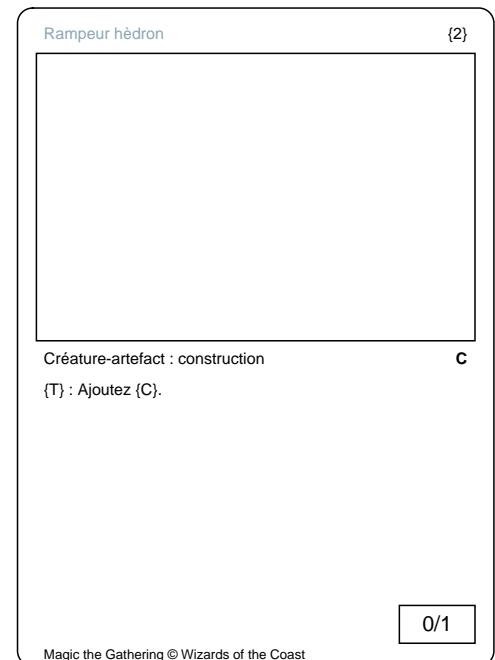
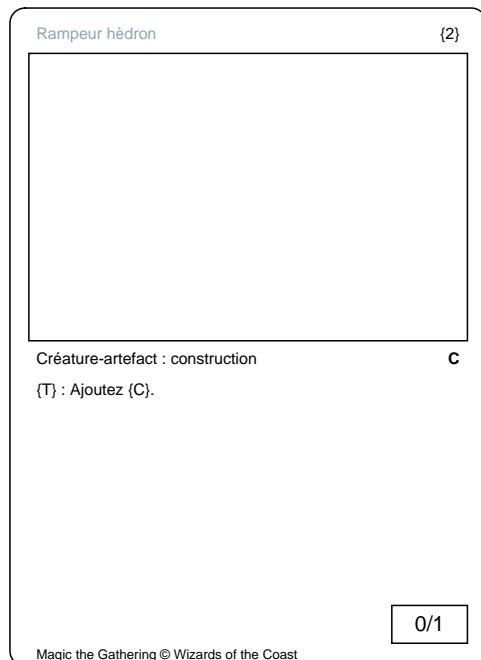
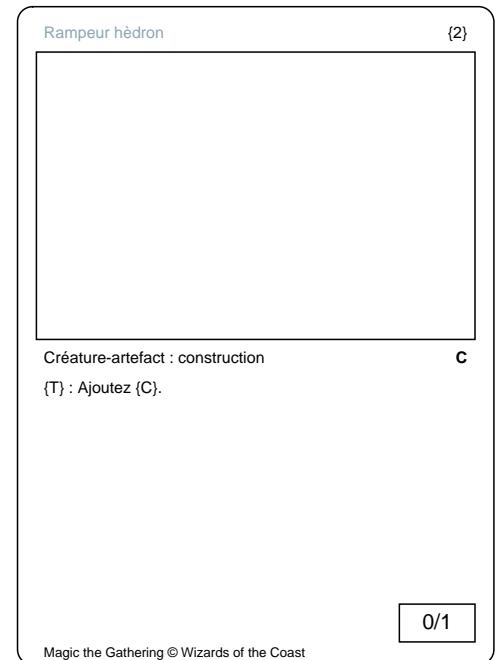
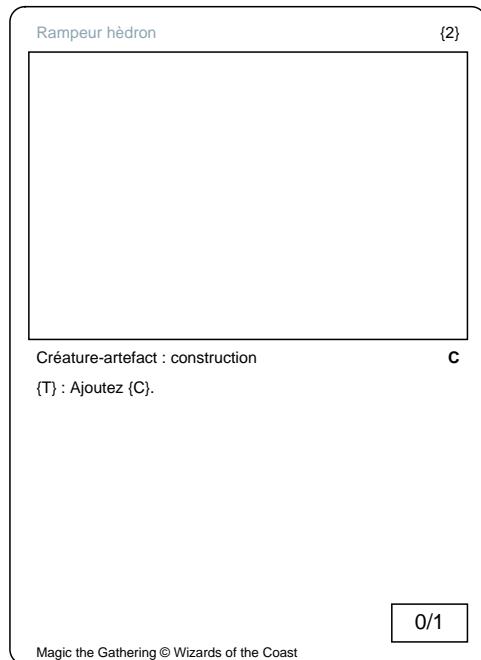
C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert « {T} : Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

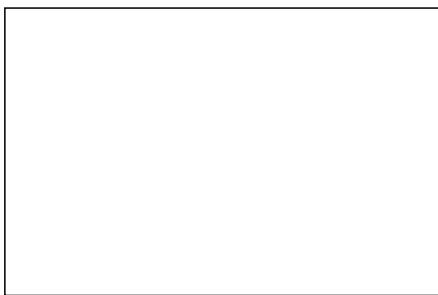
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Rebelle forgevif

{3}{R}



Créature : humain et artificier

R

Quand le Forgeur renégat arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez gagne « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à n'importe quelle cible » tant que vous contrôlez le Forgeur renégat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebelle forgevif

{3}{R}



Créature : humain et artificier

R

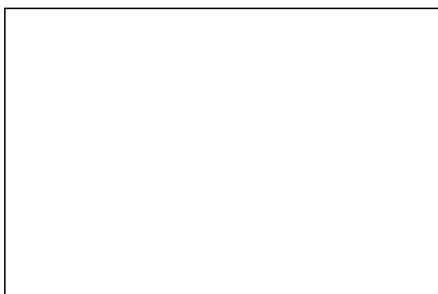
Quand le Forgeur renégat arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez gagne « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à n'importe quelle cible » tant que vous contrôlez le Forgeur renégat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebelle forgevif

{3}{R}



Créature : humain et artificier

R

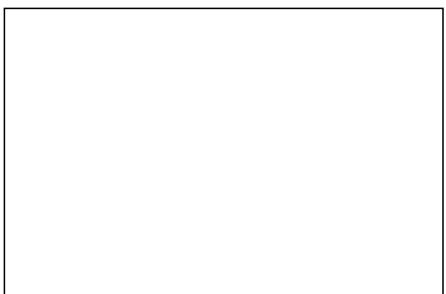
Quand le Forgeur renégat arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez gagne « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à n'importe quelle cible » tant que vous contrôlez le Forgeur renégat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rebelle forgevif

{3}{R}



Créature : humain et artificier

R

Quand le Forgeur renégat arrive sur le champ de bataille, un artefact ciblé que vous contrôlez gagne « {T} : Cet artefact inflige 2 blessures à n'importe quelle cible » tant que vous contrôlez le Forgeur renégat.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}



Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone

{2}{B}



Enchantement : aura

C

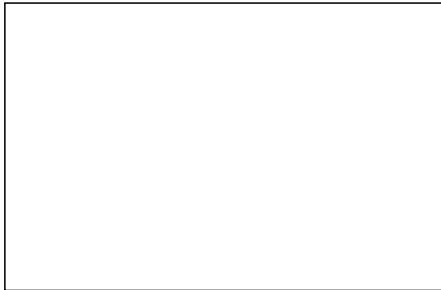
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel.
(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone

{2}{B}



Enchantement : aura

C

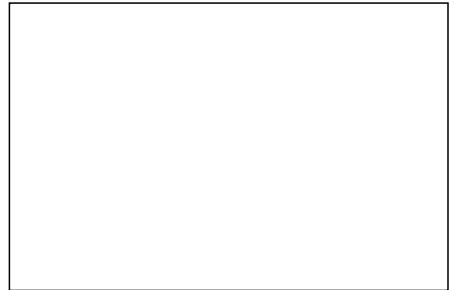
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel.
(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel.
(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspect de la gorgone

{2}{B}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mortel.
(Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast