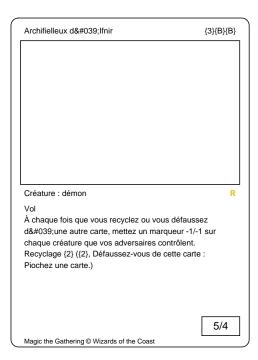


Piqueuse de Drannith	{1}{R}
Créature : humain et sorcier	С
À chaque fois que vous recyclez une autre carte	, la
Piqueuse de Drannith inflige 1 blessure à chaque	e
adversaire.  Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte	o : Diochoz
une carte.)	e . Flochez
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Piqueuse de Drannith

Créature : humain et sorcier

A 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueuse de Drannith	{1}{R}	Sortir de ter	rre {B}
Créature : humain et sorcier	С	Rituel	С
À chaque fois que vous recyclez une autre carte Piqueuse de Drannith inflige 1 blessure à chaqu adversaire.  Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette cart une carte.)	е	une carte de inférieur ou	sur le champ de bataille depuis votre cimetière e créature ciblée avec une valeur de mana égal à 3. (2) ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gat	thering © Wizards of the Coast

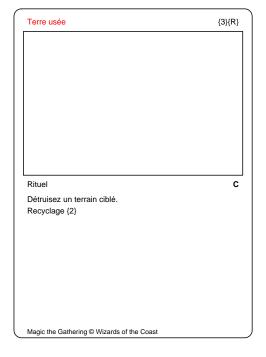
Piqueuse de Drannith	{1}{R}
Créature : humain et sorcier	
À chaque fois que vous recyclez une autre carte, la Piqueuse de Drannith inflige 1 blessure à chaque	
adversaire. Recyclage {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Func carte.)	Piochez
_	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

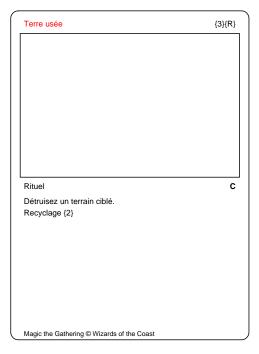
C
tre cimetière de mana
carte : Piochez

Sortir de terre	{B}	Déchirure	{2}{G}{G}
Rituel	С	Rituel	С
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetièr une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pioc une carte.)		Détruisez une cible, artefact ou enchantement. Recyclage {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sortir de terre	{B}
Rituel	С
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cim- une carte de créature ciblée avec une valeur de mar	
inférieur ou égal à 3.	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Fundament la company de cette : Fundament la com	Piochez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déchirure	{2}{G}{G}
Rituel	С
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

Bassins fétides	Bass	sins fétides
Terrain : île et marais ({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.)	({T} Les engs Rec	rain : île et marais  : Ajoutez {U} ou {B}.) Bassins fétides arrivent sur le champ de bataille agés. syclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magi	ic the Gathering © Wizards of the Coast
Bassins fétides	Base	sins fétides

Terrain : île et marais

({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

Terrain: île et marais
({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	Bosquets épars
Terrain : forêt et plaine ({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.)	Terrain : forêt et plaine  ((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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bosquets épars	Bosquets épars

Terrain : forêt et plaine

({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

Terrain : forêt et plaine

({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	Canyon croupissant
Terrain : marais et montagne R	Terrain : marais et montagne R
Terrain : marais et montagne R  Ce terrain arrive engagé.	Terrain : marais et montagne R  Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}	Recyclage {2}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Canyon croupissant	Canyon croupissant
	1

Terrain : marais et montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}

Halliers protégés		Halliers protégés
Terrain : montagne et forêt R		Terrain : montagne et forêt R
Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}		Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}
,		,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	•	
	,	
Halliers protégés		Halliers protégés
1	1	1

Halliers protégés	
Terrain : montagne et forêt	R
Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}	
, , ,	

	_
Halliers protégés	
Terrain : montagne et forêt	R
Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}	
Necyclage (2)	

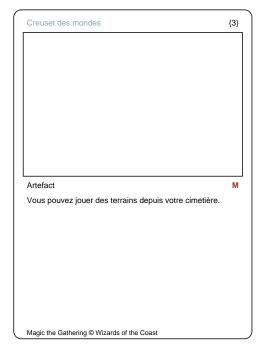
Terres arables irriguées	T	Terres arables irriguées
Terrain : plaine et île R		Ferrain : plaine et île R
Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}		Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}
Magic the Gathering <sup>®</sup> Wizards of the Coast	N. N.	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terres arables irriguées	Ţ	Terres arables irriguées

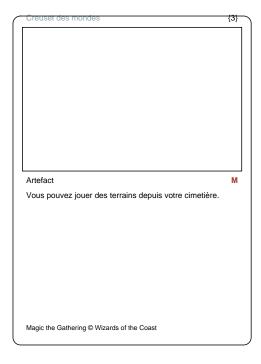
Terrain : plaine et île

Ce terrain arrive engagé. Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bibliothèque de Leng	{1}
Artefact	U
Il n'y a pas de limite au nombre de carrimain.	tes dans votre
Si un effet vous oblige à vous défausser d	039;une carte,
défaussez-la, mais vous pouvez la mettre au-	dessus de
votre bibliothèque à la place de votre cimetière	e.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Elixir d'immortalité	{1}
Artefact	U
{2}, {T}: Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez	
I'Elixir d'immortalité et votre cimetière dan	ıs la
bibliothèque de leur propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fluctuateur	{2}		Fluctuateur	{2}
Artefact	R		Artefact	R
Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.			Les capacités de recyclage que vous activez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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.	
jusqua#055,a {2} de moins a activer.	

{2}
R
· ·

{1}{U}{U}
U
s de cette carte : Piochez
s de celle carle . Piochez
ast

Neutralisation	{1}{U}{U}
<u></u>	
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette car une carte.)	te : Piochez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Neutralisation	{1}{U}{U}
fab (as) as	
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé.	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette car	te : Piochez
une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ride d'éclairs	{1}{R}	Ride d'éclairs	{1}{R}
Enchantement	U	Enchantement	U
À chaque fois qu'un joueur recycle une car	_	À chaque fois qu'un joueur recycle une d	_
pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride		pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride	
d' éclairs inflige 2 blessures à n' impo cible.	rte quelle	d'éclairs inflige 2 blessures à n'im cible.	porte quelle
Maria da Cala da Cala da Cala Cala Cala		Maria da Carla da Car	
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 cart pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'impor cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ride d'éclairs	{1}{R}
Enchantement	U
À chaque fois qu'un joueur recycle une pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, la Ride d'éclairs inflige 2 blessures à n'ir cible.	carte, vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Routes marchandes {1	}{U}	Rune de protection : blanc {1}{\}	N}
Enchantement	R	Enchantement	С
<ul> <li>{1}: Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dans main de son propriétaire.</li> <li>{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une ca</li> </ul>		{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 : Pioche une carte.)	ЭZ
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rune de protection : artefacts	{1}{W}
italia de protection : anotacio	(1)(11)
Enchantement	U
{W} : La prochaine fois qu'une source art	
votre choix devrait vous infliger des blessures co prévenez ces blessures.	e tour-cı,
Recyclage {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rune de protection : bleu	{1}{W}
Enchantement	С
{W}: La prochaine fois qu'une source bleue of choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : une carte.)	Piochez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rune de protection : noir	{1}{W}	l F	Rune de protection : terrains	{1}{W}
Enchantement	С		Enchantement	R
{W}: La prochaine fois qu'une source noire choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.  Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte une carte.)		, ,	{W}: La prochaine fois qu'une source terrain of votre choix devrait vous infliger des blessures ce tou prévenez ces blessures. Recyclage {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rune de protection : rouge	{1}{W}
Enchantement	
{W}: La prochaine fois qu'une source rouge	C do votro
choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci,	de volle
prévenez ces blessures. Recyclage {2}	
, , ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rune de protection : vert	{1}{W}
Tune de protection : vert	(-)()
Enchantement	С
{W}: La prochaine fois qu'une source ver choix devrait vous infliger des blessures ce tour- prévenez ces blessures.	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette cart une carte.)	e : Piochez
uno ourio.	

