

Archifielleux d'lnir
{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'lnir
{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

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

Détruisez un terrain ciblé.

Recyclage {2}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre usée

{3}{R}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

Recyclage {2}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre usée

{3}{R}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

Recyclage {2}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre usée

{3}{R}

Rituel

Détruisez un terrain ciblé.

Recyclage {2}

C

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
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant



Terrain : marais et montagne
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant



Terrain : marais et montagne
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon croupissant

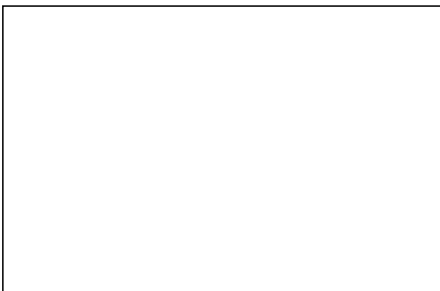


Terrain : marais et montagne
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

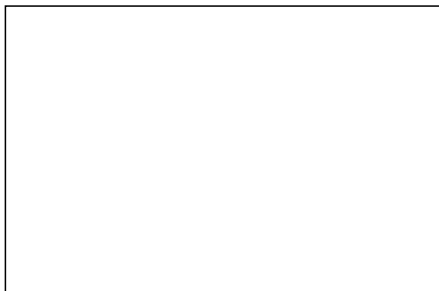
R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île
Ce terrain arrive engagé.
Recyclage {2}

R

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

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

Ride d'écarts

{1}{R}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'écarts

{1}{R}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'écarts

{1}{R}

Enchantement

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ride d'écarts

{1}{R}

Enchantement

U

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

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'un 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

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

