

Brisechaîne

{2}

Créature-artefact : épouvantail

C

Le Brisechaîne arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.

{3}, {T} : Retirez un marqueur -1/-1 à une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisechaîne

{2}

Créature-artefact : épouvantail

C

Le Brisechaîne arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.

{3}, {T} : Retirez un marqueur -1/-1 à une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brisechaîne

{2}

Créature-artefact : épouvantail

C

Le Brisechaîne arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.

{3}, {T} : Retirez un marqueur -1/-1 à une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeiller

{4}

Créature-artefact : épouvantail

C

{1} : Le Corbeiller devient de toutes les couleurs jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeiller

{4}

Créature-artefact : épouvantail

C

{1} : Le Corbeiller devient de toutes les couleurs jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail à ailes cliquetantes

{3}

Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail à ailes cliquetantes a le vol tant que vous contrôlez une créature bleue.
L'Épouvantail à ailes cliquetantes a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corbeiller

{4}

Créature-artefact : épouvantail

C

{1} : Le Corbeiller devient de toutes les couleurs jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail à ailes cliquetantes

{3}

Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail à ailes cliquetantes a le vol tant que vous contrôlez une créature bleue.
L'Épouvantail à ailes cliquetantes a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail trémulefeu

{6}

Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail trémulefeu a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

L'Épouvantail trémulefeu a la célérité tant que vous contrôlez une créature rouge.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala

{2}

Créature-artefact : épouvantail

C

Vol

{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvantail trémulefeu

{6}

Créature-artefact : épouvantail

C

L'Épouvantail trémulefeu a la persistance tant que vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

L'Épouvantail trémulefeu a la célérité tant que vous contrôlez une créature rouge.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala

{2}

Créature-artefact : épouvantail

C

Vol

{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pili-Pala
{2}

Créature-artefact : épouvantail
C

Vol
{2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. ({Q} est le symbole de dégagement.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeguerre en osier
{5}

Créature-artefact : épouvantail
U

À chaque fois que le Rampeguerre en osier attaque ou bloque, mettez un marqueur -1/-1 sur lui à la fin du combat.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeguerre en osier
{5}

Créature-artefact : épouvantail
U

À chaque fois que le Rampeguerre en osier attaque ou bloque, mettez un marqueur -1/-1 sur lui à la fin du combat.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeguerre en osier
{5}

Créature-artefact : épouvantail
U

À chaque fois que le Rampeguerre en osier attaque ou bloque, mettez un marqueur -1/-1 sur lui à la fin du combat.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi faucheur

{2W}{2U}{2B}{2R}{2G}

Créature-artefact légendaire : épouvantail

R

({2W} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {W}. Le coût converti de mana de cette carte est 10.)
 Les autres créatures Épouvantail que vous contrôlez gagnent +1/+1.
 À chaque fois qu'un autre épouvantail arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, détruisez un permanent ciblé.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur

{1}{B}{B}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur

{1}{B}{B}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécroglisseur

{1}{B}{B}

Créature : élémental

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
 À chaque fois qu'une créature avec un marqueur -1/-1 qu'un adversaire contrôle meurt, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille cette carte sous votre contrôle.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attacheur de sangsues {2}{U}

Créature : ondin et soldat U

L'Attacheur de sangsues arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.

{U}, {Q} : Déplacez un marqueur de la créature ciblée sur une seconde créature ciblée. ({Q} est le symbole de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attacheur de sangsues {2}{U}

Créature : ondin et soldat U

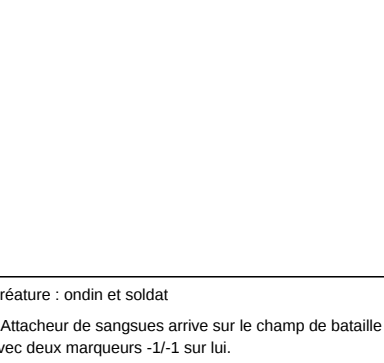
L'Attacheur de sangsues arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.

{U}, {Q} : Déplacez un marqueur de la créature ciblée sur une seconde créature ciblée. ({Q} est le symbole de dégagement.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attacheur de sangsues {2}{U}



Créature : ondin et soldat U

L'Attacheur de sangsues arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.

{U}, {Q} : Déplacez un marqueur de la créature ciblée sur une seconde créature ciblée. ({Q} est le symbole de dégagement.)

3/3

Magick the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier
{2}{BR}{BR}

Créature : goblin et assassin U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

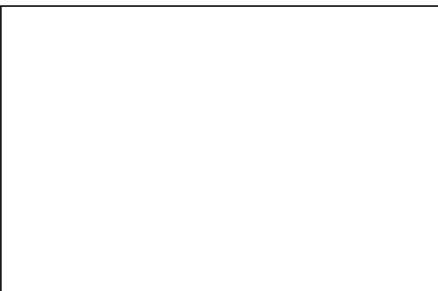
Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

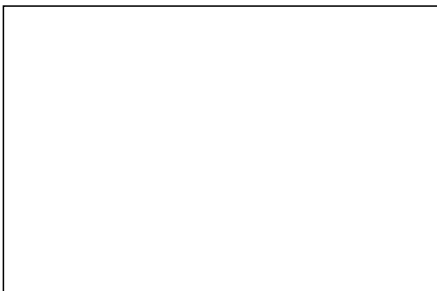
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonnet-rouge meurtrier

{2}{BR}{BR}



Créature : goblin et assassin

U

Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le champ de bataille, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}



Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbes de cuisine

{1}{GW}{GW}

Créature : orphe

U

Quand les Fourbes de cuisine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

Persistence (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



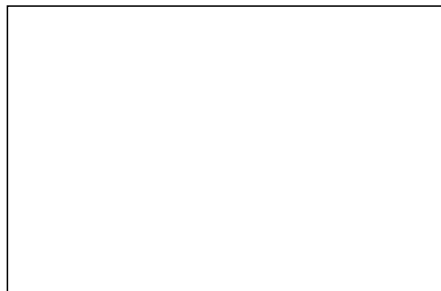
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hallier éclairé par le feu



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{RG}, {T} : Ajoutez {R}{R}, {R}{G}, ou {G}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagneC
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfert de destin{1}{UB}

ÉphémèreC
Déplacez tous les marqueurs d'une créature ciblée sur une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagneC
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfert de destin{1}{UB}

ÉphémèreC
Déplacez tous les marqueurs d'une créature ciblée sur une autre créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infestation de luciles impériales

{2}{B}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses abondantes

{4}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un marqueur -1/-1 est mis sur une créature, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses abondantes

{4}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un marqueur -1/-1 est mis sur une créature, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouvoir du feu

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses abondantes

{4}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'un marqueur -1/-1 est mis sur une créature, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouvoir du feu

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pouvoir du feu

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentiment d'immersion

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

La créature enchantée a « {1}, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature : Dégagez cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentiment d'immersion

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

La créature enchantée a « {1}, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature : Dégagez cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentiment d'immersion

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

La créature enchantée a « {1}, mettez un marqueur -1/-1 sur cette créature : Dégagez cette créature. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

