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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : gobelin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : gobelin 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 : gobelin 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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfert de destin {1}{UB}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transfert de destin {1}{UB}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast