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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épouvrombière {3}

Créature-artefact : épouvantail R

{1}, sacrifiez un épouvantail : Piochez une carte.
{4}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

1/2

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

Épouvrombière {3}

Créature-artefact : épouvantail R

{1}, sacrifiez un épouvantail : Piochez une carte.
{4}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

1/2

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

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

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

Troussecabot {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troussecabot {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{T} : Une créature ciblée devient de la ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine {2B}{2B}{2B}

Rituel **U**

({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Implorer la reine {2B}{2B}{2B}

Rituel U

({2B} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {B}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, révélez-la mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recommandation des færies {2U}{2U}{2U}

Rituel U

({2U} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {U}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous contrôlez plus de créatures que chacun des autres joueurs, mettez deux de ces cartes dans votre main. Sinon, mettez l'une d'elles dans votre main. Mettez ensuite les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recommandation des færies {2U}{2U}{2U}

Rituel U

({2U} peut être payé au choix avec n'importe quelle combinaison de deux manas ou avec {U}. La valeur de mana de cette carte est 6.)
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Si vous contrôlez plus de créatures que chacun des autres joueurs, mettez deux de ces cartes dans votre main. Sinon, mettez l'une d'elles dans votre main. Mettez ensuite les autres au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavation minière {1}{W}

Rituel C

Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée dans un cimetière dans la main de son propriétaire.
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavation minière {1}{W}

Rituel **C**

Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée dans un cimetière dans la main de son propriétaire. Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavation minière {1}{W}

Rituel **C**

Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée dans un cimetière dans la main de son propriétaire. Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavation minière {1}{W}

Rituel **C**

Renvoyez une carte d'artefact ou d'enchantement ciblée dans un cimetière dans la main de son propriétaire. Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain **M**

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin réfléchissant

Terrain M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

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

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

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

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effigie noueuse {4}

Artefact **U**

{4}, {T} : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effigie noueuse {4}

Artefact U

{4}, {T} : Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucille de flétrissement {2}

Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +1/+0 et a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucille de flétrissement {2}

Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +1/+0 et a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucille de flétrissement {2}

Artefact : équipement C

La créature équipée gagne +1/+0 et a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucille de flétrissement {2}

Artefact : équipement **C**

La créature équipée gagne +1/+0 et a la flétrissure. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde d'ossements {6}

Artefact **R**

Chaque adversaire qui contrôle plus de créatures que vous ne peut pas lancer de sorts de créature. C'est vrai aussi pour les artefacts et les enchantements.
Chaque adversaire qui contrôle plus de terrains que vous ne peut pas jouer de terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde d'ossements {6}

Artefact **R**

Chaque adversaire qui contrôle plus de créatures que vous ne peut pas lancer de sorts de créature. C'est vrai aussi pour les artefacts et les enchantements.
Chaque adversaire qui contrôle plus de terrains que vous ne peut pas jouer de terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défaux, Tueuse de rois {U}{B}{B}{R}

Artefact légendaire : équipement **R**

La créature équipée gagne +3/+3 et a l'initiative.
À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures de la créature équipée meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure prismatique {1}{G}

Enchantement R

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Tertrépine {1}{R}{R}

Enchantement R

{X}, défaussez-vous d'une carte avec une valeur de mana de X : L'Invocation de Tertrépine inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure prismatique {1}{G}

Enchantement R

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de Tertrépine {1}{R}{R}

Enchantement R

{X}, défaussez-vous d'une carte avec une valeur de mana de X : L'Invocation de Tertrépine inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loque volante {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

Vol
La Loque volante ne peut pas avoir de marqueur mis sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loque volante {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

Vol
La Loque volante ne peut pas avoir de marqueur mis sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loque volante {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

Vol
La Loque volante ne peut pas avoir de marqueur mis sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loque volante {3}

Créature-artefact : épouvantail **C**

Vol
La Loque volante ne peut pas avoir de marqueur mis sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}

Créature-artefact : épouvantail U

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}

Créature-artefact : épouvantail U

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}

Créature-artefact : épouvantail U

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poupée de ferraille {1}

Créature-artefact : épouvantail U

Sacrifiez la Poupée de ferraille : Exilez une carte ciblée depuis un cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre {2}

Créature-artefact : épouvantail R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes {5}

Artefact R

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre {2}

Créature-artefact : épouvantail R

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes {5}

Artefact R

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle 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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet {2}

Artefact U

{2}, {T} : Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet {2}

Artefact U

{2}, {T} : Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet {2}

Artefact U

{2}, {T} : Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast