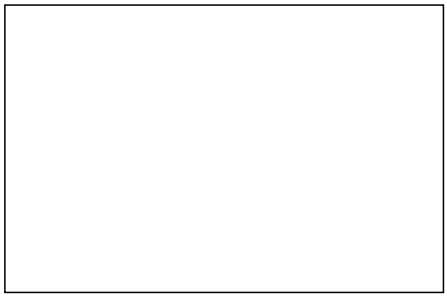
Brisechaîne {2}



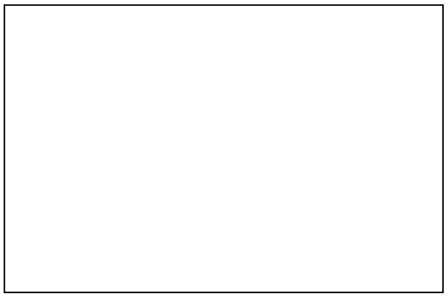
Créature-artefact : épouvantail **C**

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

Balafreur jumelame {G}



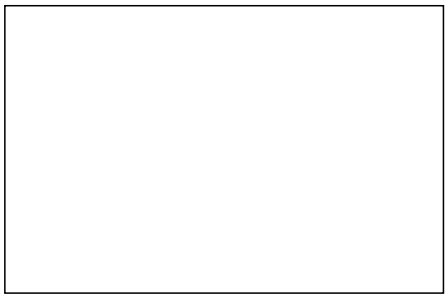
Créature : elfe et guerrier U

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
{1}{G} : Le Balafreur jumelame gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rampeguerre en osier {5}



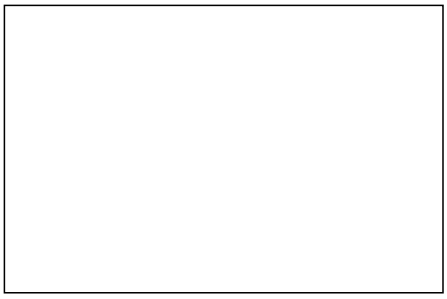
Créature-artefact : épouvantail U

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

Balafreur jumelame {G}



Créature : elfe et guerrier U

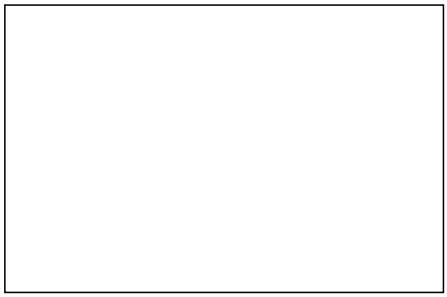
Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
{1}{G} : Le Balafreur jumelame gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen aux rameaux d'osier {3}{G}



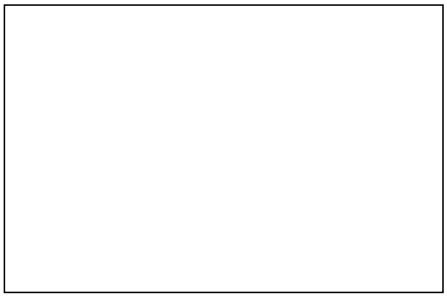
Créature : sylvin et shamane **C**

Le Doyen aux rameaux d'osier arrive sur le champ de bataille avec un marqueur -1/-1 sur lui.
{G}, retirez un marqueur -1/-1 du Doyen aux rameaux d'osier : Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



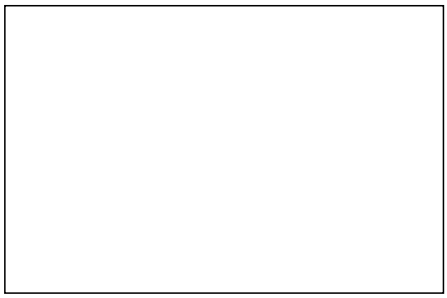
Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée : Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée {1}{G}



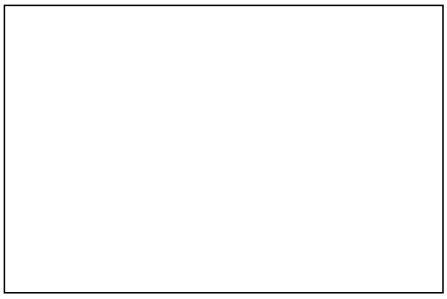
Créature : elfe et druide U

{T} : Ajoutez {G}.
Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée : Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guivre à écailles flétrissantes {4}{G}{G}



Créature : guivre R

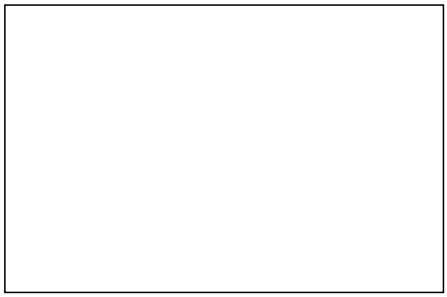
À chaque fois que la Guivre à écailles flétrissantes bloque ou devient bloquée par une créature, cette créature acquiert la flétrissure jusqu'à la fin du combat. (Elle inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
À chaque fois que la Guivre à écailles flétrissantes inflige des blessures à un adversaire, retirez-lui tous les marqueurs -1/-1.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre phyrexiane {3}{G}{G}



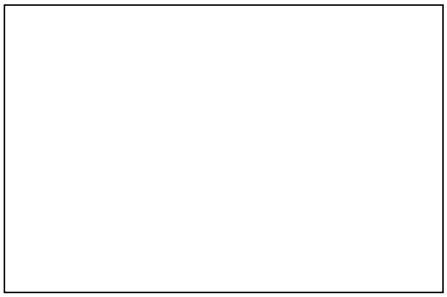
Créature : phyrexian et hydre R

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre phyrexiane, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur -1/-1 sur l'Hydre phyrexiane pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher rouillerasoir {1}{R}



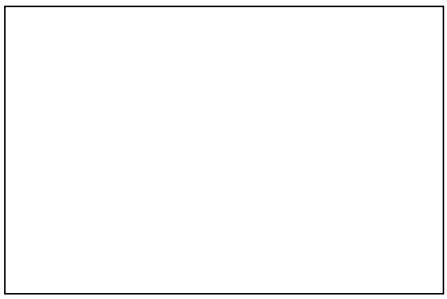
Créature : gobelin et guerrier C

Initiative
Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre phyrexiane {3}{G}{G}



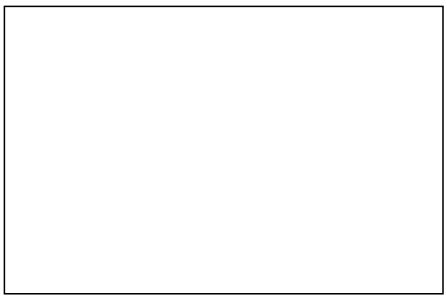
Créature : phyrexian et hydre R

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)
Si des blessures devaient être infligées à l'Hydre phyrexiane, prévenez ces blessures. Mettez un marqueur -1/-1 sur l'Hydre phyrexiane pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lancier de Hanweir {2}{R}



Créature : humain et chevalier C

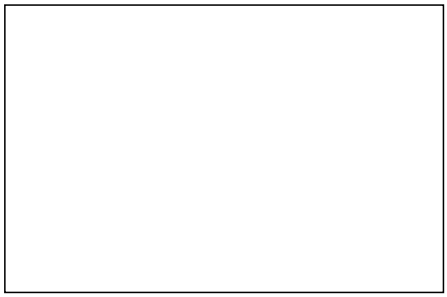
Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le Lancier de Hanweir est associé à une autre créature, les deux créatures ont l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entassemanne {4}{RG}{RG}



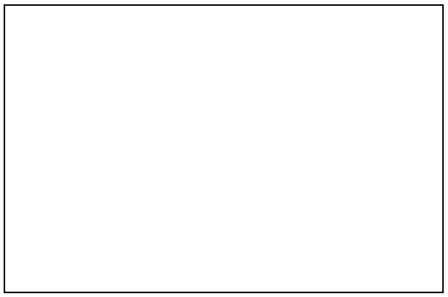
Créature : élémental **C**

L'Entassemanne arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs -1/-1 sur lui.
Retirez un marqueur -1/-1 de l'Entassemanne : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur de Croquemiette {1}{RG}



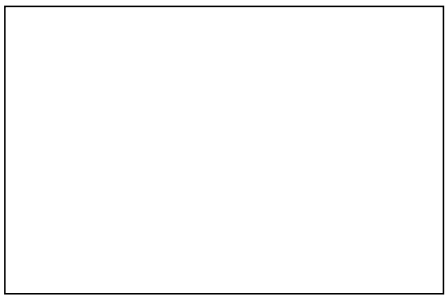
Créature : gobelin et shamane U

{R}{G} : Chaque créature bloquée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur de Croquemiette {1}{RG}



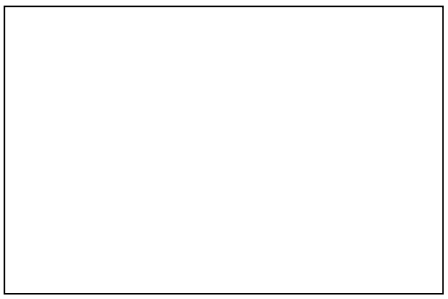
Créature : gobelin et shamane U

{R}{G} : Chaque créature bloquée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur de Crassedos {RG}



Créature : gobelin et guerrier **C**

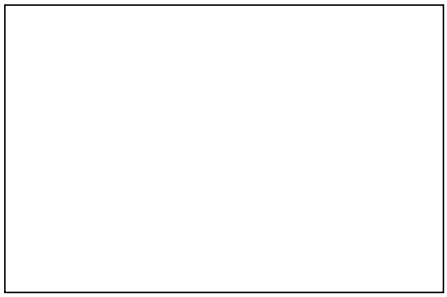
Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferrailleur de Crassedos {RG}



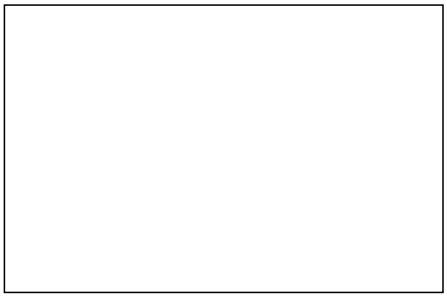
Créature : gobelin et guerrier **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine {2}{BG}



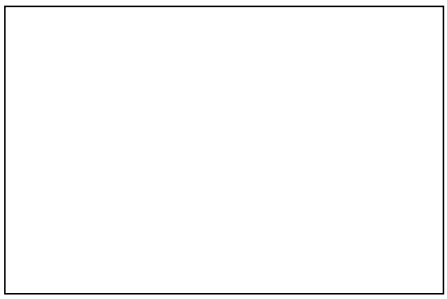
Créature : bête U

{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moût, la Mère-pilleuse {4}{RG}{RG}



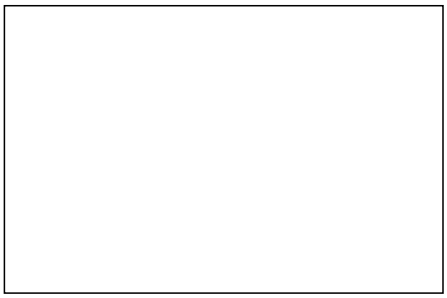
Créature : gobelin et shamane **R**

Quand Moût, la Mère-pilleuse arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 rouge et verte Gobelin et Guerrier.
Chaque sort d'éphémère ou de rituel rouge ou vert que vous lancez a la conspiration. (Au moment où vous lancez le 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 des nouvelles cibles pour la copie.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquépine {2}{BG}



Créature : bête U

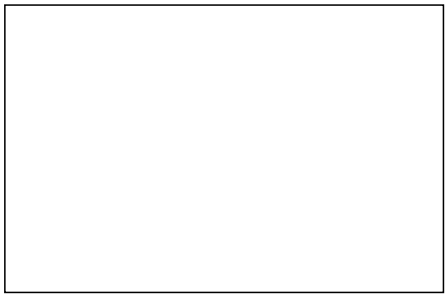
{BG}, retirez un marqueur -1/-1 d'une créature que vous contrôlez : Le Piquépine gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

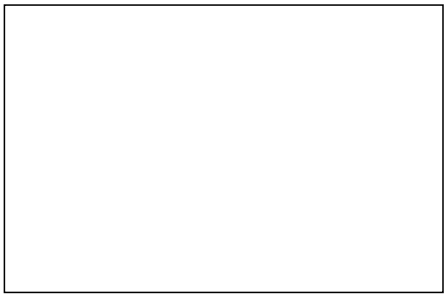


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

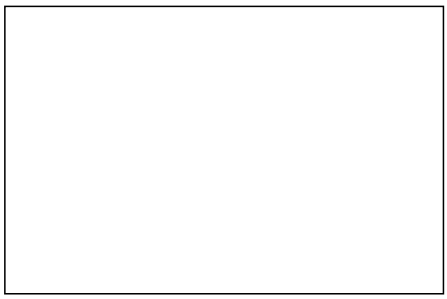


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

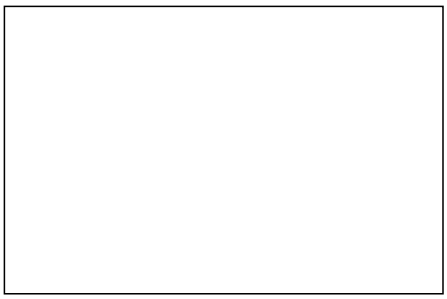


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

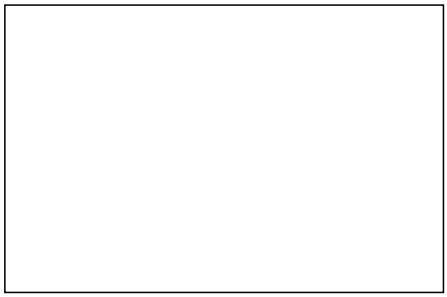


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

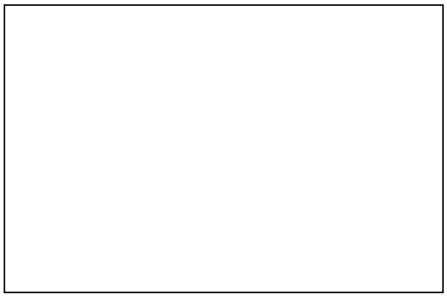


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

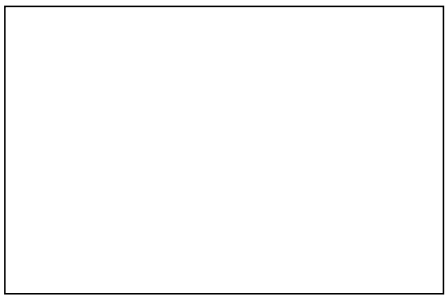


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

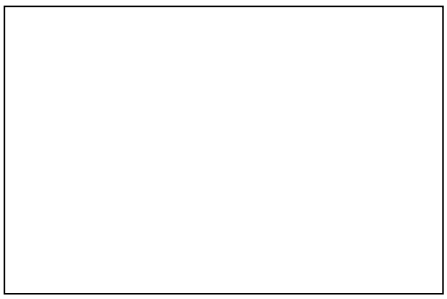


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

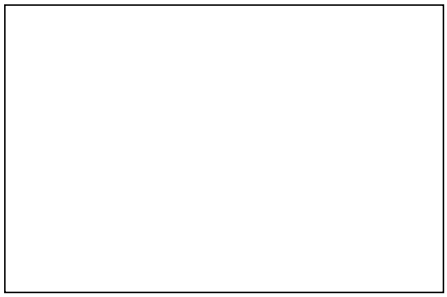


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

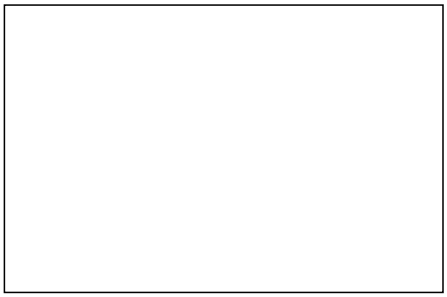


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig

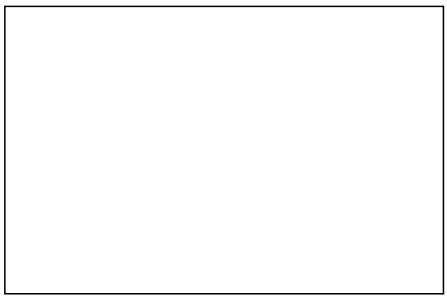


Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

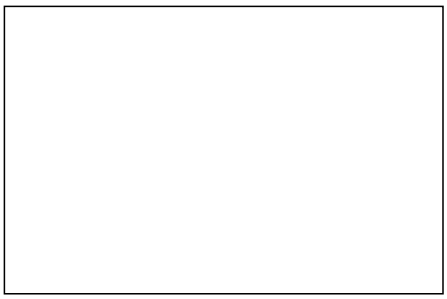


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

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

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 : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

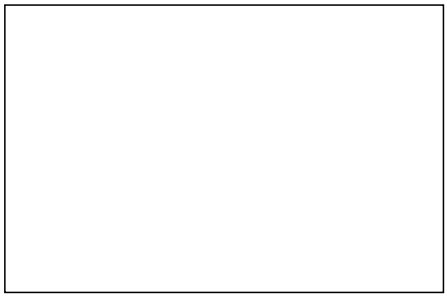
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

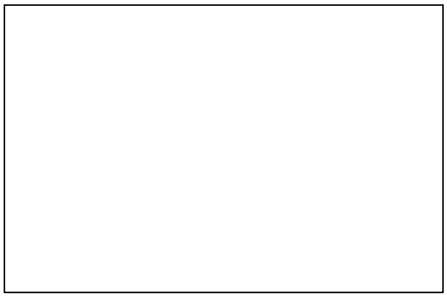


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul

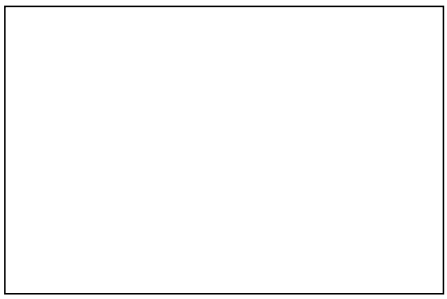


Terrain **C**

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

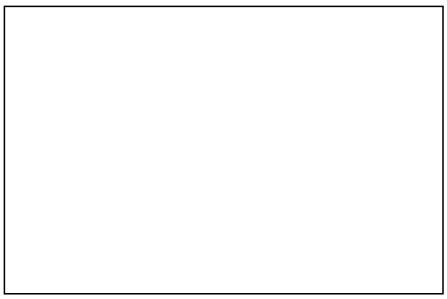


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Territoire des Gruul

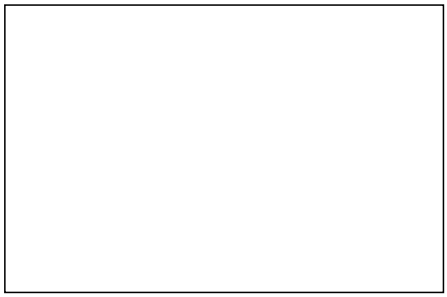


Terrain **C**

Le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Territoire des Gruul arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement sauvage {1}{G}

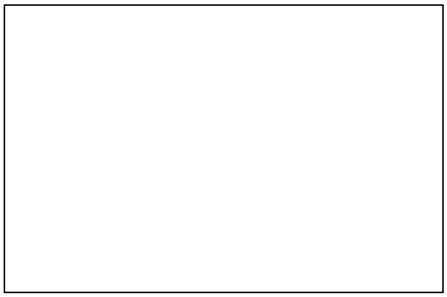


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
Dégagez cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de la hurlemeute {G}

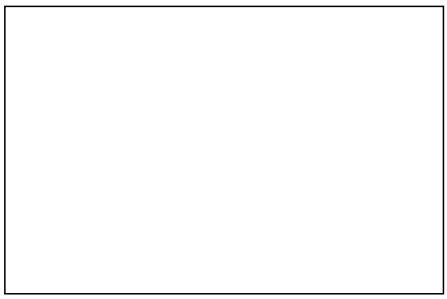


Éphémère **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
Morbidité ? Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de la hurlemeute {G}

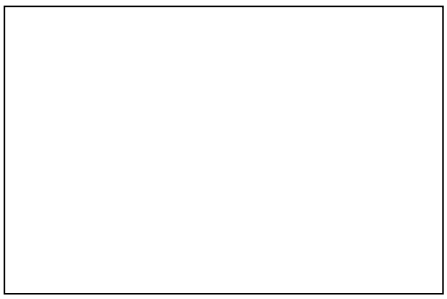


Éphémère **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
Morbidité ? Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de la hurlemeute {G}



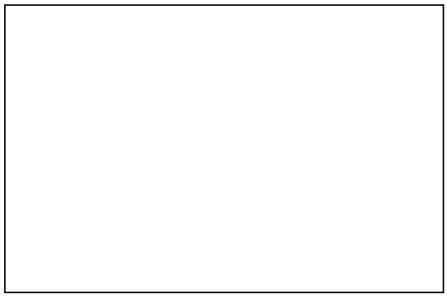
Éphémère **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
Morbidité ? Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faim de la hurlemeute {G}

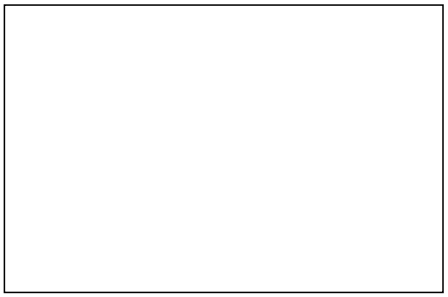


Éphémère **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.
Morbidité ? Mettez trois marqueurs +1/+1 sur cette créature à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve perforante {2}{R}

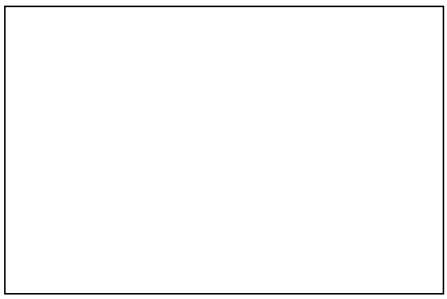


Éphémère **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
La Salve perforante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence terrifiante {1}{G}

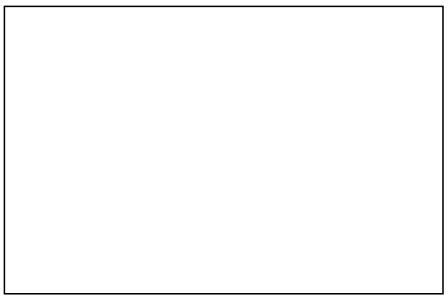


Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres qu'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve perforante {2}{R}



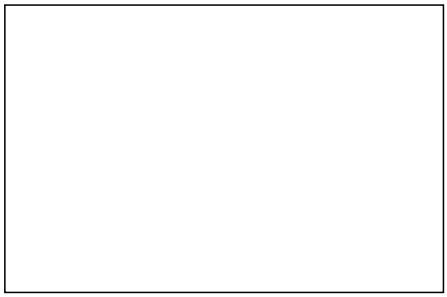
Éphémère **C**

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)
La Salve perforante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice {BR}

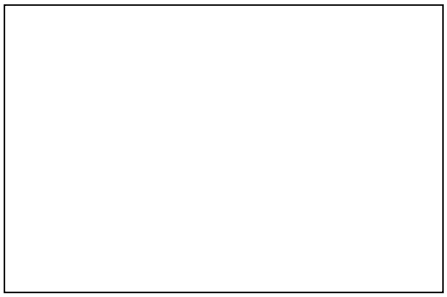


Éphémère **C**

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale {R}{G}

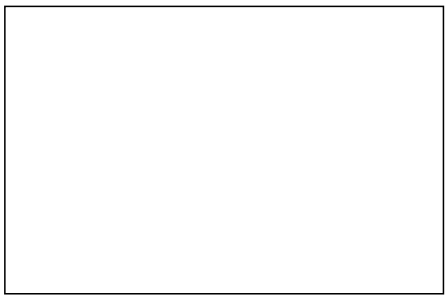


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cicatrice {BR}

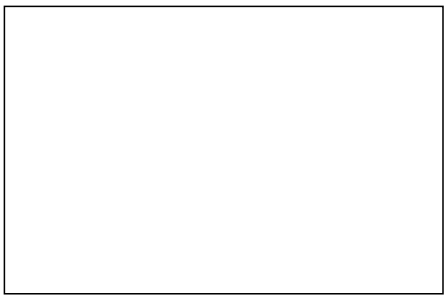


Éphémère **C**

Mettez un marqueur -1/-1 sur une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale {R}{G}



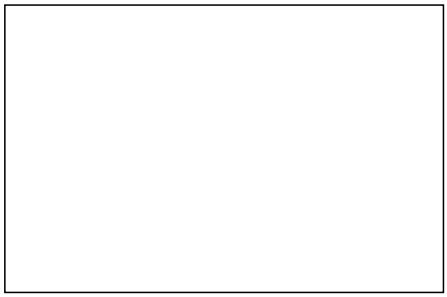
Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses abondantes {4}{G}

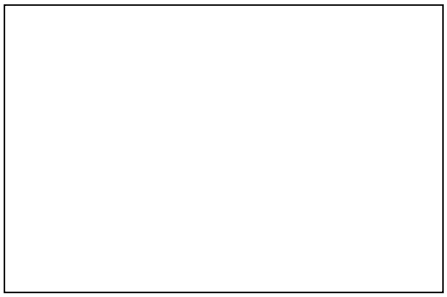


Enchantement U

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

Furie de la course {R}

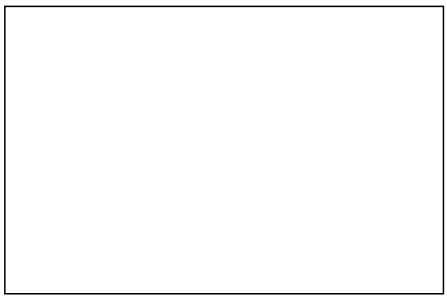


Enchantement : aura U

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses abondantes {4}{G}

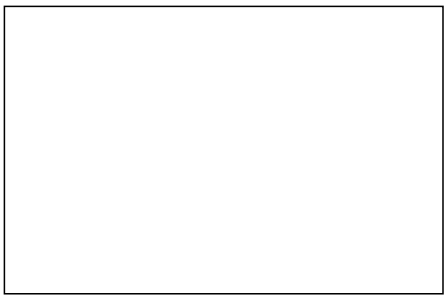


Enchantement U

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

Furie de la course {R}



Enchantement : aura U

Enchanter : terrain
Le terrain enchanté a « {T} : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast