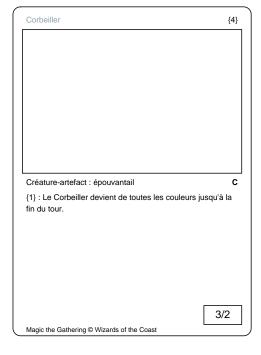


С
ı la
/2



Épouvantail à ailes cliquetantes	{3}
Créature-artefact : épouvantail	
L'Épouvantail à ailes cliquetantes a le vol tant que vous	;
contrôlez une créature bleue.	
L'Épouvantail à ailes cliquetantes a la persistance tant 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.)	Э
con proprioration area an interqueum 1, 1 can energy	
2	/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Corbeiller	{4}
Créature-artefact : épouvantail	С
{1}: Le Corbeiller devient de toutes les coul fin du tour.	eurs jusqu'à la
44 104.1	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épouvantail à ailes cliquetantes	{3}
Créature-artefact : épouvantail	С
L'Épouvantail à ailes cliquetantes a le vol tant que vous contrôlez une créature bleue.	
L'Épouvantail à ailes cliquetantes a la persistance tant d	que
vous contrôlez une créature noire. (Quand cette créatur meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle,	е
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	

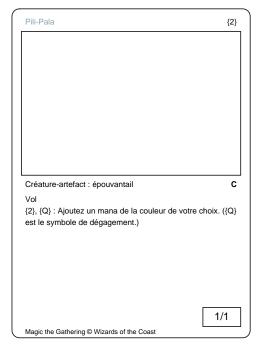
Epouvantaii tremuleteu	{6}	PIII-Paia	{2}
Créature-artefact : épouvantail	С	Créature-artefact : épouvantai	ı C
L'Épouvantail trémulefeu a la persistance tant q contrôlez une créature noire. (Quand cette créa si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, re sur le champ de bataille sous le contrôle de son avec un marqueur -1/-1 sur elle.) L'Épouvantail trémulefeu a la célérité tant que v contrôlez une créature rouge.	ture meurt, envoyez-la propriétaire	Vol {2}, {Q} : Ajoutez un mana de est le symbole de dégagemen	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/3	Magic the Gathering © Wizards of th	1/1

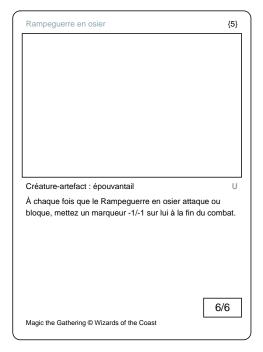
Épouvantail trémulefeu	{6}
Créature-artefact : épouvantail	С
L'Épouvantail trémulefeu a la persistance tant que	vous
contrôlez une créature noire. (Quand cette créatu si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, ren	
sur le champ de bataille sous le contrôle de son p	,
avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	·
L'Épouvantail trémulefeu a la célérité tant que vou contrôlez une créature rouge.	IS
Controlez dile creature rouge.	
	F/0
	5/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

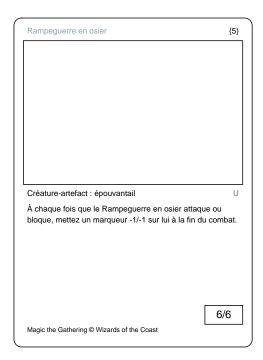
Pili-Pala	{2}
Onfotore estato to force establi	
Créature-artefact : épouvantail	С
Vol	
Vol {2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de vol	
Vol {2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de vol	
Vol {2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de vol	
Vol {2}, {Q} : Ajoutez un mana de la couleur de vol	

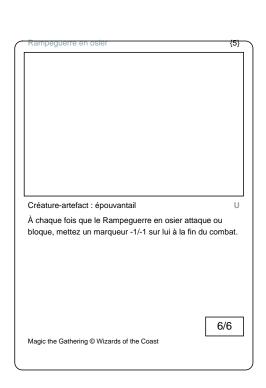
{2}

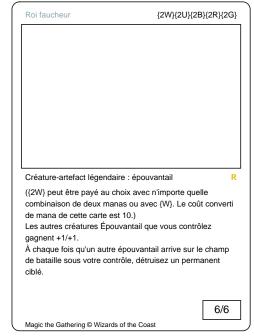
С

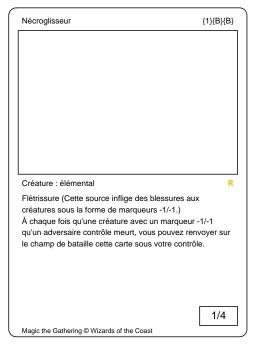


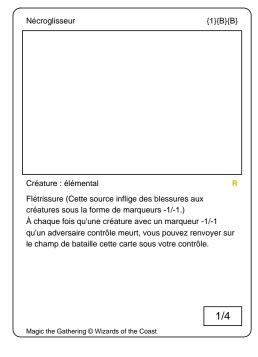












Nécroglisseur

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.

Attacheur de sangsues {2}{I	J}	Attacheur de sangsues	{2}{U}
Créature : ondin et soldat	J	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.)		L'Attacheur de sangsues arrive sur le avec deux marqueurs -1/-1 sur lui. {U}, {Q} : Déplacez un marqueur de la une seconde créature ciblée. {{Q} est dégagement.)	a créature ciblée sur
3/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering	3/3

Attacheur de sangsues	{2}{U}
Créature : ondin et soldat	U
L'Attacheur de sangsues arrive sur le cavec deux marqueurs -1/-1 sur lui.	champ de bataille
$\{U\}$, $\{Q\}$: Déplacez un marqueur de la	
une seconde créature ciblée. ({Q} est l dégagement.)	e symbole de
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

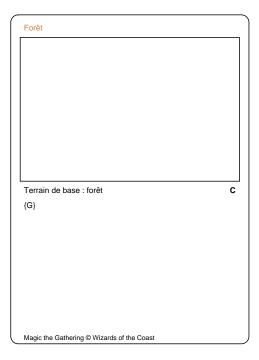
Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}
Créature : gobelin et assassin	U
Quand le Bonnet-rouge meurtrier an	rive sur le champ de
bataille, il inflige un nombre de bless	sures égal à sa force à
n'importe quelle cible. Persistance (Quand cette créature n	neurt, si elle n'avait pas
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoye	ez-la sur le champ de
bataille sous le contrôle de son prop marqueur -1/-1 sur elle.)	riétaire avec un
marquour i, rour onoi,	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	

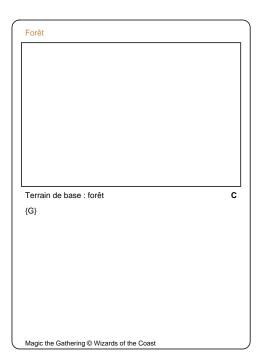
Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}		Fourbes de cuisine	{1}{GW}{GW}
Créature : gobelin et assassin	U		Créature : orphe	U
Quand le Bonnet-rouge meurtrier arrive sur le bataille, il inflige un nombre de blessures éga n'importe quelle cible. Persistance (Quand cette créature meurt, si e de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le bataille sous le contrôle de son propriétaire a marqueur -1/-1 sur elle.)	l à sa force à elle n'avait pas e champ de		Quand les Fourbes de cuisine : bataille, vous gagnez 2 points de Persistance (Quand cette créat de marqueurs -1/-1 sur elle, rer bataille sous le contrôle de son marqueur -1/-1 sur elle.)	de vie. dure meurt, si elle n'avait pas nvoyez-la sur le champ de
	0.0			0/0
	2/2			3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

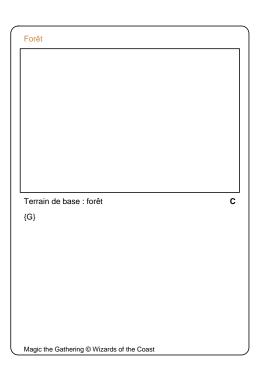
Bonnet-rouge meurtrier	{2}{BR}{BR}
Créature : gobelin et assassin	U
Quand le Bonnet-rouge meurtrier a bataille, il inflige un nombre de bles n'importe quelle cible.	•
Persistance (Quand cette créature de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoy	yez-la sur le champ de
bataille sous le contrôle de son pro marqueur -1/-1 sur elle.)	pprietaire avec un
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

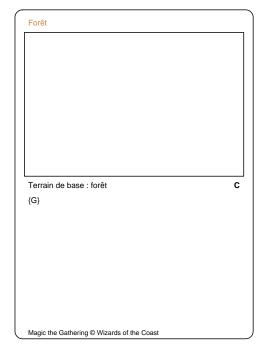
Fourbes de cuisine	{1}{GW}{GW}
Créature : orphe	U
Quand les Fourbes de cuisine a bataille, vous gagnez 2 points d	•
Persistance (Quand cette créato de marqueurs -1/-1 sur elle, ren	
bataille sous le contrôle de son marqueur -1/-1 sur elle.)	,
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

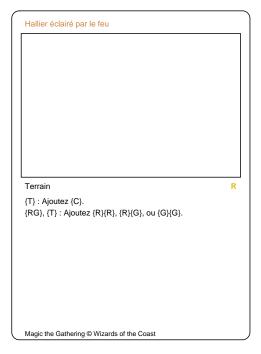
Fourbes de cuisine	{1}{GW}{GW}
Créature : orphe	U
Quand les Fourbes de cuisine arrive	ent sur le champ de
bataille, vous gagnez 2 points de vie	
Persistance (Quand cette créature i de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoye	
bataille sous le contrôle de son prop	· ·
marqueur -1/-1 sur elle.)	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

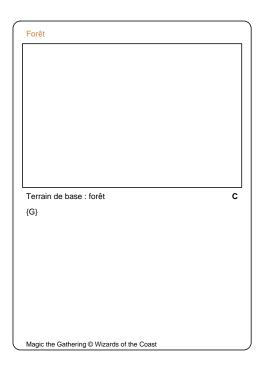


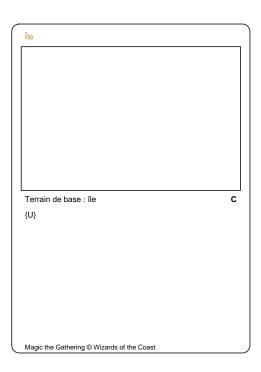




















Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Montagne
Terrain de base : marais C		Terrain de base : montagne C
{B}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Tomain de base a mante ma	С
Terrain de base : montagne {R}	C

Montagne	Transfert de destin {1}	{UB}
Terrain de base : montagne C	Éphémère	С
(R)	Déplacez tous les marqueurs d'une créature ciblée sur autre créature ciblée.	une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Transfert de destin	{1}{UB}
Éphémère	С
Déplacez tous les marqueurs d'une créature cible autre créature ciblée.	ée sur une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Infestation de luciles impériales	{2}{B}	Infestation de luciles impériales {2}	{B}
Enchantement	U	Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 su créature ciblée.		À chaque fois qu'une créature meurt, si elle avait un marqueur -1/-1 sur elle, mettez un marqueur -1/-1 sur un créature ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Infestation de luciles impériales	{2}{B}	Défenses abondantes {4}	{G}

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 su	ır une
créature ciblée.	ii une
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}		,	Pouvoir du feu {	1}{R}
Enchantement	U			Enchantement : aura	c
À chaque fois qu'un marqueur -1/-1 est mis sur une créature, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 ve Elfe et Guerrier.				Enchanter : créature La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	_	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 Elfe et Guerrier.	verte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pouvoir du feu	{1}{R}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige blessure à n'importe quelle cible. »	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pouvoir du feu {1	}{R}	Sentiment d'immersion {2}{U	J}
Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée a « {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »	c c		J) C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Sentiment d'immersion	{2}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'é de dégagement de son contrôleur.	tape
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	
Enchanter : créature La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étal de dégagement de son contrôleur.	ре
La créature enchantée a « {1}, mettez un marqueur -1/sur cette créature : Dégagez cette créature. »	-1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

