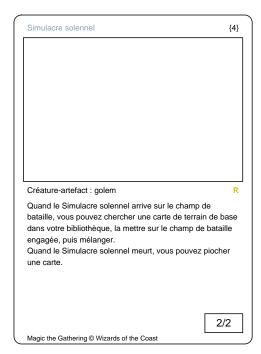
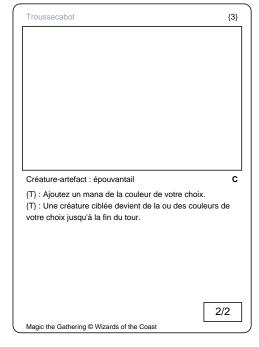
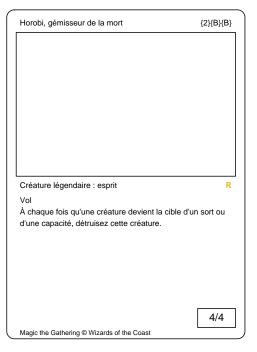


Troussecabot	{3}
Créature-artefact : épouvantail	С
$\{T\}$ : Ajoutez un mana de la couleur	
{T}: Une créature ciblée devient de	e la ou des couleurs de
votre choix jusqu'à la fin du tour.	
	2/2



Troussecabot	{3}
Créature-artefact : épouvantail {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre	C
T): Une créature ciblée devient de la ou de votre choix jusqu'à la fin du tour.	
	2/2





Horobi, gémisseur de la mort {2}{B}{B}

Créature légendaire : esprit R

Vol

À chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, détruisez cette créature.

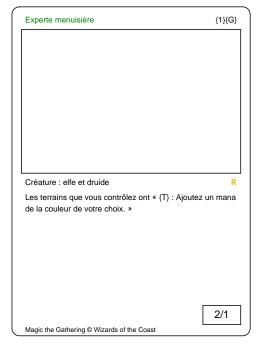
Experte menuisière

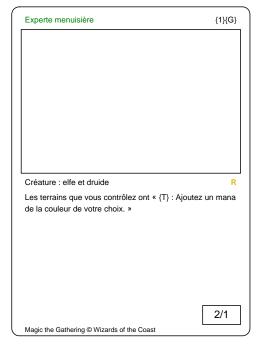
(1){G}

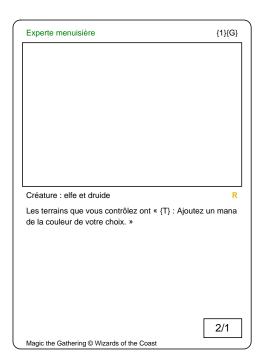
Créature : elfe et druide

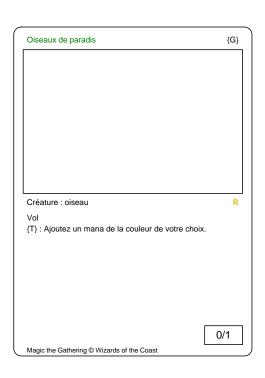
R

Les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »







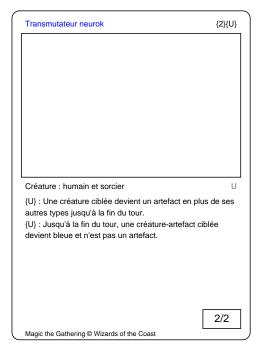


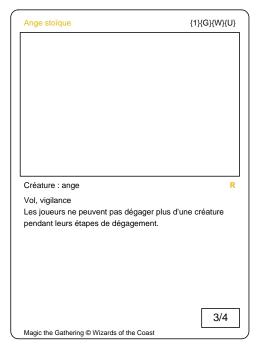
Sculpteur de marionnettes	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
{U}, {T}: Vous pouvez engager ou dégager u ciblée.	ine créature
cibles.	
	1/2

Sculpteur de marionnettes	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
{U}, {T} : Vous pouvez engager ou dégage ciblée.	ger une créature
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

,	Sculpteur de marionnettes	{2}{U}
	Créature : humain et sorcier	U
	(U), {T} : Vous pouvez engager ou dégager une cré ciblée.	ature
		1/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Transmutateur neurok	{2}{U}
Créature : humain et sorcier	U
{U}: Une créature ciblée devient un art autres types jusqu'à la fin du tour.	telact en plus de ses
{U} : Jusqu'à la fin du tour, une créature	e-artefact ciblée
devient bleue et n'est pas un artefact.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Transmutateur neurok

Créature : humain et sorcier

U): Une créature ciblée devient un artefact en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.

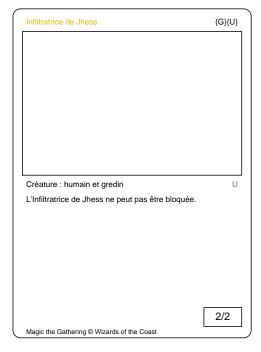
U): Jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact ciblée devient bleue et n'est pas un artefact.

Infiltratrice de Jhess

(G){U}

Créature : humain et gredin

L'Infiltratrice de Jhess ne peut pas être bloquée.



Merieke Ri Berit	{W}{U}{B}	
Onfetore If we delies a house in	P	
Créature légendaire : humain		
Merieke Ri Berit ne se dégage pas pendant dégagement.	votre étape de	
{T} : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée aussi		
longtemps que vous contrôlez Merieke Ri B Merieke Ri Berit quitte le champ de bataille		
dégagée, détruisez cette créature. Elle ne p		
régénérée.		
	1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Merieke Ri Berit	{W}{U}{B}
Créature légendaire : humain	P
Merieke Ri Berit ne se dégage pa dégagement.	as pendant votre étape de
{T} : Acquérez le contrôle d'une c	réature ciblée aussi
longtemps que vous contrôlez Me	
Merieke Ri Berit quitte le champ d dégagée, détruisez cette créature	
régénérée.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the C	

_		
	Drain psychique	$\{X\}\{U\}\{B\}$
Γ		
-		
-		
L		
	Rituel	U
	Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X vie.	points de
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Drain psychique	$\{X\}\{U\}\{B\}$	Château de la gargouille
Rituel	U	Terrain
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagne vie.	z X points de	{T}: Ajoutez {C}. {5}, {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un jeton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain psychique	{X}{U}{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé meule X cartes et	vous gagnez X points de
vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the C	nast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt		1
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		







Forêt		1
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		







Forêt		Île
Terrain de base : forêt C		Terrain de base : île C
{G}		{U}
Magic the Cathoring @Wijnerde of the Coost		Magic the Cathering @ William de of the Coast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	rontière instable
	TOTILIETE ITISIADIE
Т	errain U
{	Γ}: Ajoutez {C}.
	r): Un terrain ciblé que vous contrôlez devient du type de errain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.
	Train as sass as votes show jusqu'u la lin au tour.
М	lagic the Gathering © Wizards of the Coast

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	









Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the Gathering € wizards of the Coast	,	magic the Gathering   wizards of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Capote de mort des nims	2}
Terrain de base : marais C	Artefact : équipement	R
(B)	La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)  À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.  Équipement {4}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

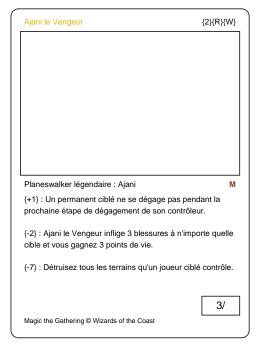
Capote de mort des nims	{2}	Capote de mo
Artefact : équipement	R	Artefact : équi
La créature équipée gagne +2/+2, a l'intir	<b>_</b>	La créature éc
zombie noir. (Elle ne peut pas être bloqué des créatures-artefacts et/ou des créatures		zombie noir. (I des créatures-
une couleur avec elle.)	es qui partagent	une couleur a
À chaque fois qu'une créature non-jeton e	est mise dans	À chaque fois
votre cimetière depuis le champ de batail		votre cimetière
payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez c	ette carte sur le	payer {4}. Si v
champ de bataille et attachez-lui la Capot	te de mort des	champ de bata
nims.		nims.
Équipement {4}		Équipement {4
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast		Magic the Gather

Capote de mort des nims

R

La créature équipée gagne +2/+2, a l'intimidation et est un zombie noir. (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
À chaque fois qu'une créature non-jeton est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {4}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte sur le champ de bataille et attachez-lui la Capote de mort des nims.
Équipement {4}

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast



Libéré du réel	{2}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
{U} : Engagez la créature enchantée.	
{U} : Dégagez la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Planeswalker légendaire : Bolas

(+3) : Détruisez un permanent non-créature ciblé.

(-2) : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

(-9) : Nicol Bolas, planeswalker inflige 7 blessures à une cible, joueur ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défausse de sept cartes et sacrifie ensuite sept permanents.

Libéré du réel

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
{U} : Engagez la créature enchantée.
{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

