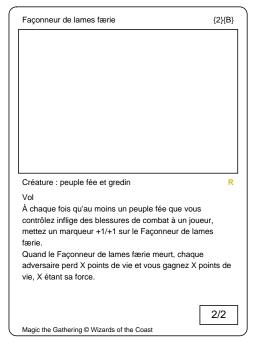
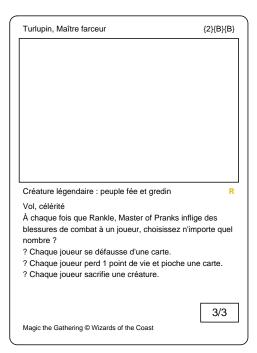
Tegwyll, duc de la splendeur	{1}{U}{B}
Créature légendaire : peuple fée et noble	e M
Vol, contact mortel	
Les autres peuples fée que vous contrôlez gagnent +1/+ À chaque fois qu'un autre peuple fée que vous contrôlez meurt, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

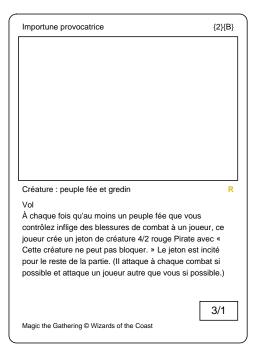
Clique des marionnettistes	{3}{B}{B}
Créature : peuple fée et sorcier	R
Vol	
Quand la Clique des marionnettistes arrive sur le	
bataille, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis le cimetière	
d'un adversaire. Elle acquiert la célérité. Au début de votre	
prochaine étape de fin, exilez-la.	
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle	
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	

Bandit pestalle	{3}{B}
Créature : peuple fée et gredin	R
Vol, contact mortel	
À chaque fois que vous lancez votre premier le tour de chaque adversaire, regardez la cart	•
de la bibliothèque de ce joueur, puis exilez-la	
Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle rest	
du mana de n'importe quel type peut être dép lancer.	ense pour la
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Congrégation méprise-sort	{3}{B}
Créature : peuple fée et psychagogue	U
Vol	
Quand la Congrégation méprise-sort arrive sur le cha bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.	
_	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





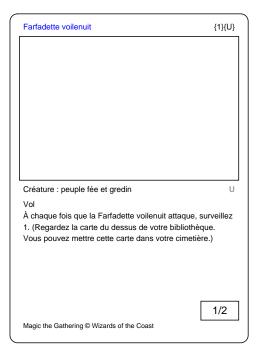


_	Archimage des échos	{4}{U}
	Créature : peuple fée et sorcier Vol, parade {2} À chaque fois que vous lancez un sort de permanent Peuple fée ou Sorcier, copiez-le. (La copie devient u jeton.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

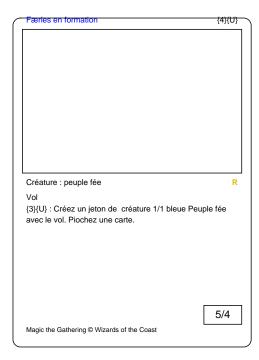
Archimage du Vallon d'Elendra	{3}{U}	Farfadet hypnotique {I	U}{U}
Créature : peuple fée et sorcier	R	Créature : peuple fée	U
Vol		Vol	
{U}, sacrifiez l'Archimage du Vallon d'Elendra : Contrecarrez un sort non-créature ciblé.		 Regard mesmérique {2}{U}	
Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'a	avait pas	Éphémère : aventure	
de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le cha			
bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)	n	Contrecarrez un sort ciblé avec un coût converti de ma inférieur ou égal à 3. (Puis exilez cette carte. Vous pou	
marqueur - 17-1 3ur eine.)		lancer la créature plus tard depuis l'exil.)	V62
Г		_	
	2/2		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Emprunteur intrépide	{1}{U}{U}
Créature : peuple fée et gredin	M
Flash	
Vol L'Emprunteur intrépide ne peut bloque	er que les créatures
avec le vol.	or que les orealares
Chapardage {1}{U}	
Éphémère : aventure	
Renvoyez un permanent non-terrain d	
contrôle dans la main de son propriét	aire. 3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

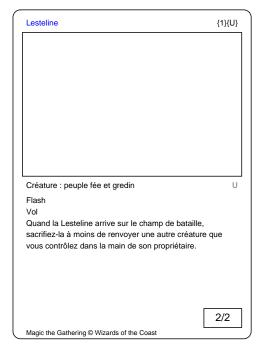
Farfadette moqueuse	{2}{U}
Créature : peuple fée et gredin	С
Vol	
Les sorts d'éphémère et de rituel que vou {1} de moins à lancer.	is lancez coutent
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

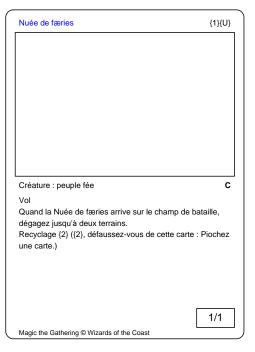


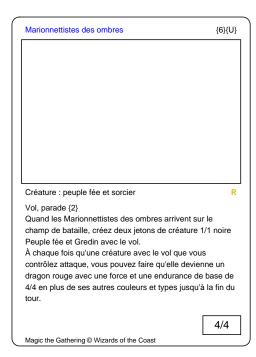
Horreur brisecoque	{5}{U}{U}
Créature : kraken et horreur	R
Flash	
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	az inogulà
À chaque fois que vous lancez un sort, choisissez jusqu'à l'un ?	
? Renvoyez un sort ciblé que vous ne contrôlez pas dans la	
main de son propriétaire.	
? Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans	s la main
de son propriétaire.	
	7/8
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	



-	
Imposteur malléable	{3}{U}
Créature : peuple fée et changeforme	R
Flash	
Vol	
Vous pouvez faire que l'Imposteur malléable arrive	
champ de bataille comme une copie d'une créatur	
adversaire contrôle, excepté que c'est un peuple fi changeforme en plus de ses autres types et qu'il a	
changeronne on plus de ses dance types et qu'il e	10 101.
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Plaisantin crocheteur de serrure

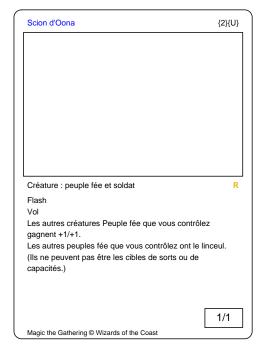
{1}{U}

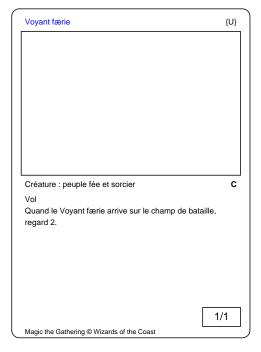
Créature : peuple fée et gredin

Vol, vigilance

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Créature : peuple fée et sorcier R

Vol

Quand la Semeuse de tentation arrive sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de la créature ciblée aussi longtemps que la Semeuse de tentation reste sur le champ de bataille.

Alela, conquérante rusée

Créature légendaire : peuple fée et psychagogue

Vol

À chaque fois que vous lancez votre premier sort pendant
le tour de chaque adversaire, créez un jeton de créature
1/1 noire Peuple fée et Gredin avec le vol.

À chaque fois qu'au moins un peuple fée que vous
contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur,
incitez une créature ciblée que ce joueur contrôle.

′	Butineuse de halo	{1}{U}{B}
	Créature : peuple fée et gredin	U
	Quand la Butineuse de halo arrive sur le champ d	e bataille,
	vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana de X depuis un cimetière sans	
	payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis cimetière, exilez-le à la place.	
		3/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nymris, escroc d'Oona	{3}{U}{B}
Créature légendaire : peuple fée et chevalier	R
Flash	
Vol	
À chaque fois que vous lancez votre premier sort le tour de chaque adversaire, regardez les deux dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une de ces dans votre main et l'autre dans votre cimetière.	cartes du
	1/0
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/6

Noble féal du Vallon d'Elendra	{1}{UB}{UB}{UB}
Créature : peuple fée et chevalier	R
Vol	
Les autres créatures bleues que vous +1/+1.	s contrôlez gagnent
Les autres créatures noires que vous +1/+1.	s contrôlez gagnent
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3

_		
	Obyra, duelliste rêvante	{U}{B}
	Créature légendaire : peuple fée et guerrier	U
	Flash Vol	
	À chaque fois qu'un autre peuple fée arrive sur le ch	
	bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd de vie.	1 point
	-	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
\		

Oona, reine des færies	{3}{UB}{UB}{UB}	}		Domination de congénères	{5}{B}{B}
		」			
Créature légendaire : peuple fée et sor	cier R	₹		Rituel	R
Vol				Choisissez un type de créature. Détruis	
{X}{U/B} : Choisissez une couleur. Un a les X cartes du dessus de sa bibliothèc				créatures qui ne sont pas du type chois	ı.
carte de la couleur choisie exilée de ce					
un jeton de créature 1/1 bleue et noire	Peuple fée et Gredin	n			
avec le vol.					
		_			
	5/5				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décréation cauchemardesque	(3) (D) (D)
Decreation cauchemardesque	{3}{B}{B}
Rituel	F
Choisissez l'un ?	
? Exilez chaque créature de force supérieu	ure au nombre de
cartes dans votre main.	
? Exilez chaque créature de force inférieur cartes dans votre main.	e au nombre de

Écurage de Tegwyll	{4}{B}{B}
Rituel	R
Vous pouvez lancer l'Écurage de Tegwyll ce le flash en engageant trois créatures dégag que vous contrôlez en plus de payer ses au Détruisez toutes les créatures. Créez trois j créature 1/1 noire Peuple fée et Gredin ave	ées avec le vol itres coûts. etons de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mélodie lointaine	{3}{U}	Catacombes de Sombre	au
Rituel	С	Terrain	R
Choisissez un type de créature. Piochez chaque permanent de ce type que vous c		{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizard	is of the Coast
Aqueduc de Dimir		Conseil des færies	

	Aqueduc de Dimir
Γ	
١	
١	
١	
١	
١	
l	
١	
L	Terrain U
	L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.
	Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille,
	renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
	{T} : Ajoutez {U}{B}.
	(1) . 1 yould (0)(0).
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conseil des færies	
Terrain	U
Le Conseil des færies arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U}.	
{1}{U}: Le Conseil des færies devient une créature 2/ bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'e	
toujours un terrain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dépression engloutie	Île
Terrain : île et marais	Terrain de base : île C
({T}: Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.	{U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Estuaire asphyxié	Île

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







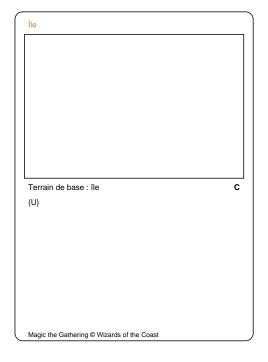


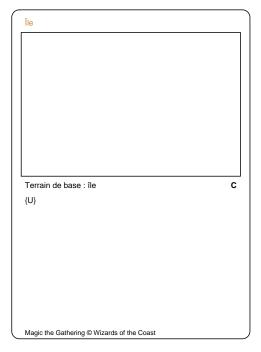


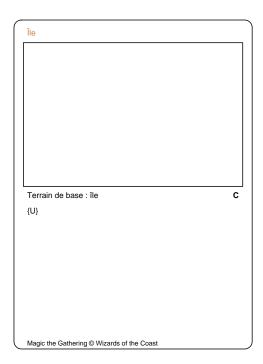


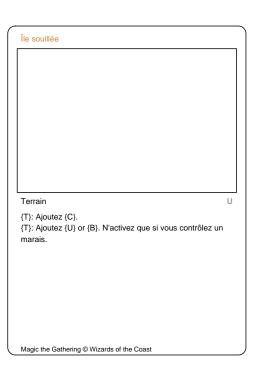












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

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
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marécage de Bojuka	Temple de la fausse divinité
Terrain C Le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Marécage de Bojuka arrive sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé. {T}: Ajoutez {B}.	Terrain {T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Paysage myriadaire	Temple de la tromperie
Terrain Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.	Terrain Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement	Verger exotique
Terrain C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Vallon retiré	Voie de l'Ascendance
Terrain R	Terrain C
Au moment où le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de peuple fée de	La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
votre main. Si vous ne le faites pas, le Vallon retiré arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U} ou {B}.	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire	{1}		Cachet de Dimir	{2}
Artefact	U		Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.			{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.	
(-) (-)(-).			(-), (-) (-)(-)-	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Mizards of the Coast		· '	ivagio nio Ganoning e vitzaras of the coast	

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
radinic dedical ad voire definitiandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pierre de Guermont	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.	

Pierre de l'esprit	{2}	Horloge de minuit {2}	}{U}
Artefact {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une	U carte.	Artefact {T}: Ajoutez {U}. {2}{U}: Mettez un marqueur « heure » sur l'Horloge de minuit. Au début de chaque entretien, mettez un marqueur « hei » sur l'Horloge de minuit. Quand le douzième marqueur « heure » est mis sur l'Horloge de minuit, mélangez votre main et votre cimetiè dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes. Exilez l'Horloge de minuit.	ère
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Talisman de dominance	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vou	ıs
inflige 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Poteau indicateur fallacieux	{2}{U}
Artefact	R
Quand le Poteau indicateur fallacieux arrive su	
de bataille pendant l'étape de déclaration des a vous pouvez re-sélectionner quel joueur ou per	
créature attaquante ciblée attaque. (Elle ne per attaquer son contrôleur ou ses permanents.)	ut pas
{T}: Ajoutez {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rancune téméraire	{1}{B}{B}		Bouleversement de réalité {	{1}{U}
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez deux créatures non-noires ciblées. Vo 5 points de vie.	us perdez		Exilez une créature ciblée. Son contrôleur manifeste la carte du dessus de sa bibliothèque. (Ce joueur met la du dessus de sa bibliothèque sur le champ de bataille cachée comme une créature 2/2. Si c'est une carte de créature, elle peut être retournée face visible à tout moment pour son coût de mana.)	carte face
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rappel fascinant	{4}{B}
Éphémère	R
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle les cartes de créature de tous les cimetières qui y c mises depuis le champ de bataille ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Claquement	{1}{U}
Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Dégagez jusqu'à deux terrains.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crachotage de sort {1}	{U}			Duplication théorique	{2}{U}
			L		
Éphémère	С		É	Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2} plus {1} supplémentaire pour chaque peuple fée				À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous le contrôle d'un adversaire ce	
que vous contrôlez.				our-ci, créez un jeton qui est une copie de cette créa	
			N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	\bigcup		

Éphémère Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.	ines	{1}{U}
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		
jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain		С
tour.		
Manager and a series of the state that the state of the s	and a second sec	
Vous piochez une carte au début de l'entretien du prochair tour.	une carte au debut de l'entretien du prod	cnain

Fait ou fiction	(3){U}
Éphémère	U
Révélez les cinq cartes du dessus de	
Un adversaire sépare ces cartes en d dans votre main et l'autre dans votre	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fouille temporelle	{6}{U}{U}	Option	{U}
Éphémère	R	Éphémère	С
Fouille (Chaque carte que vous exilez depuis v cimetière en lançant ce sort paie {1}.) Regardez les sept cartes du dessus de votre bi Mettez deux d'entre elles dans votre main et le au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre choix.	ibliothèque. reste	Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous Piochez une carte.	.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuir ensemble	{1}{U
Éphémère	(
Choisissez deux créatures ciblées contrô joueurs différents. Renvoyez ces créature de leurs propriétaires.	•

Pari de l'illusionniste (2	\\U\\U\\
Éphémère	R
Ne lancez ce sort que pendant l'étape de déclaration bloqueurs pendant le tour d'un adversaire. Retirez toutes les créatures attaquantes du combat e dégagez-les. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Chacune de ces créatures a pendant ce combat si possible. Elles ne peuvent pas attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous corpendant ce combat.	t ttaque vous
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Recherche effrenée	{2}{U}		Scruter	{U}
Éphémère	c		Éphémère	С
Piochez deux cartes, puis défaussez-vous de deux Dégagez jusqu'à trois terrains.	cartes.		Surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.) Piochez une carte.	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Répulsion	{2}{U}
	Éphémère	С
	Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	
	Piochez une carte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Total Section Control Control	(0) (1 1) (1 1)
Test inconcevable	{3}{U}{U}
Éphémère	R
Choisissez l'un ?	
? Renvoyez tous les jetons de créature dans	ns les mains de
leurs propriétaires.	
? Renvoyez toutes les créatures non-jeton de leurs propriétaires.	dans les mains
de leurs proprietaires.	
de leurs proprietaires.	
de leurs proprietaires.	
de leurs proprietailles.	
de leurs proprietailles.	
ue leurs proprietailes.	

Veilleurs du fortin	{2}{U}		Reflets de Littjara	{4}{U}
Éphémère	С		Enchantement	R
Piochez une carte pour chaque créature attaquant	e.		Au moment où les Reflets de Littjara a de bataille, choisissez un type de créa À chaque fois que vous lancez un sort copiez ce sort. (Une copie d'un sort de un jeton.)	ture. t du type choisi,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mission de reconnaissance	{2}{U}{U
Enchantement	· ·
À chaque fois qu'une créature que vous c des blessures de combat à un joueur, vou une carte.	-
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de ce une carte.)	tte carte : Piochez