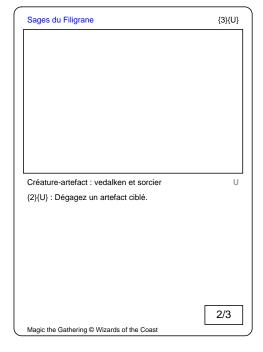
Drakon de la Lande aux Nimbus {4}{	J}	Mage de bataille d'Esper {2}{U}
	」	
Créature-artefact : drakôn	c	Créature-artefact : humain et sorcier U
Vol		{W}, {T}: Prévenez, ce tour-ci, les prochaines 2 blessures
{1}{W} : Le Drakôn de la Lande aux Nimbus acquiert la		qui devraient vous être infligées.
vigilance jusqu'à la fin du tour.		{B}, {T}: Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
		fin du tour.
2.0	¬	
3/3	」	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drakôn de la Lande aux Nimbus	{4}{U}
Créature-artefact : drakôn Vol	С
(1) {1}{W}: Le Drakôn de la Lande aux Nimbus acquie vigilance jusqu'à la fin du tour.	rt la
Γ	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Maître de I'étherium	{2}{U}
Créature-artefact : vedalken et sorcier	R
La force et l'endurance du Maître de	
I'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.	
Les autres créatures-artefacts que vous contrôlez g +1/+1.	agnent
Γ	*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,



Sculpteur d'étherium	{1}{U}	
Créature-artefact : vedalken et artificier	C	
Les sorts d'artefact que vous lance de moins à lancer.	z coûtent {1}	
	1/2	

Sculpteur d'étherium

Créature-artefact : vedalken et artificier

C
Les sorts d'artefact que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge écailleuse

Créature-artefact : sphinx

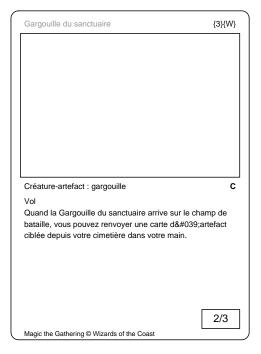
Vol

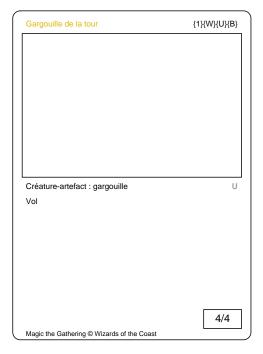
À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature-artefact 1/1 bleue

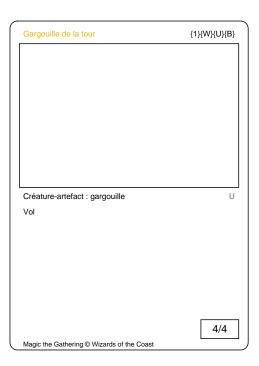
Mécanoptère avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Mage forgevent	{W}{U}{B}
Créature-artefact : humain et sorcie	er C
Lien de vie (À chaque fois que cette	e créature inflige des
blessures, vous gagnez autant de p	,
Le Mage forgevent a le vol tant que d'artefact dans votre cimetiè	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ıst

Mage forgevent	{W}{U}{B}	Strix de la Mer creuse {U}{E	3}
Créature-artefact : humain et sorcier	С	Créature-artefact : oiseau	c
Lien de vie (À chaque fois que cette cr blessures, vous gagnez autant de poin Le Mage forgevent a le vol tant qu d'artefact dans votre cimetière.	ts de vie.)	Vol Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Strix de la Mer creuse	{U}{B}
Créature-artefact : oiseau	С
Vol Contact mortel (Le nombre de blessures	que cette créature
inflige à une créature, quel qu'il soi pour la détruire.)	•
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

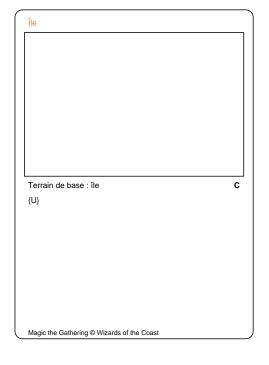
Nouvelles	{3}{U}{U}
Rituel	U
Piochez quatre cartes.	

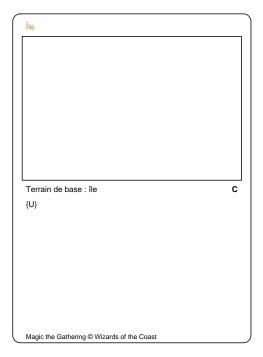


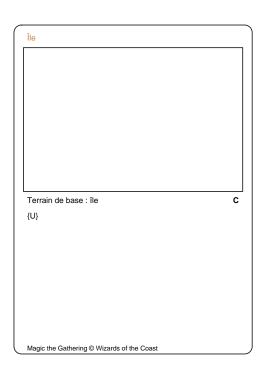


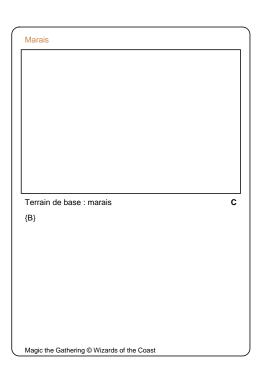












Marais		Panorama d'Esper
Terrain de base : marais C		Terrain C
{B}		{T}: Ajoutez {C}. {1}, (T), sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais		Panorama d'Esper

Marais	
Terrain de base : marais	
{B}	
(-)	

Panorama d'Esper
Terrain C
T): Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez
dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille
engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	
Terrain de base : plaine C Terrain de base : plaine	С
&tlcenter& <center<center<center<center&< td=""><td>amp;amp;amp;quot; o;amp;amp;quot; /bigW.jpg&</td></center<center<center<center&<>	amp;amp;amp;quot; o;amp;amp;quot; /bigW.jpg&
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	
Plaine Sanctuaire ésotérique	
Terrain de base : plaine & mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	U hamp de bataille

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique	Capsule de l'exécuteur	{B}
Terrain U	Artefact	c
Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.	{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obélisque d'Esper	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez {W}, {U} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Capsule de I'exécuteur	{B}
Artefact	С
{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gobelet d'onyx	{2}{B}		Calice de marbre	{2}{W}
Artefact	С		Artefact	С
{T}: Un joueur ciblé perd 1 point de vie.			{T}: Vous gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Capsule du messager	{1}{U}
	Artefact	С
	$\{1\}\{U\},\{T\},sacrifiez\ la$ Capsule du messager : Pioché deux cartes.	ez
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de I'oubli arrive sur le champ bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de I'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétain carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de I'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le ch	amp de
bataille, exilez un autre permanent non-terrain c	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propr	
carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	