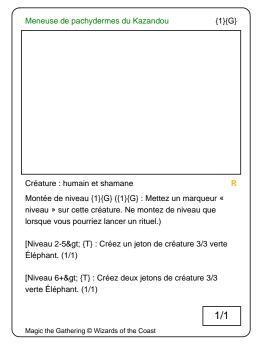
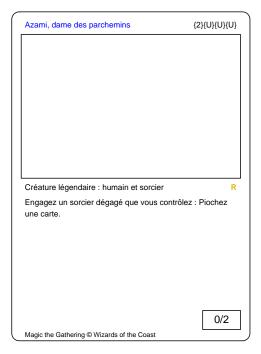
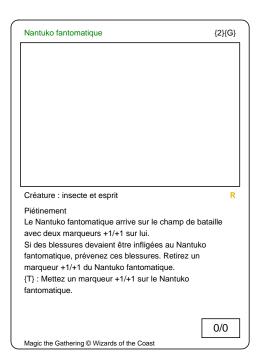
?il du pèlerin	{3}		E	Elfe des horizons lointains	{2}{G}
Créature-artefact : mécanoptère			L	Créature ; elfe et druide	
Vol	Ŭ			Quand l'Elfe des horizons lointains arrive sur le cham	-
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, voi	ıs			bataille, vous pouvez chercher dans vore bibliothèque	
pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de	:-			carte de terrain de base, la mettre sur le champ de ba	ataille
terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, pu mélanger.	IS			engagée, puis mélanger.	
Ç					
				-	
1/	1				1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Ξ.)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Boue acide	{3}{G}{G}
Créature : limon	U
Contact mortel	
Quand la Boue acide arrive sur le champ de détruisez une cible, artefact, enchantement of	
detruisez une cibie, arteract, enchantement	ou terrain.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

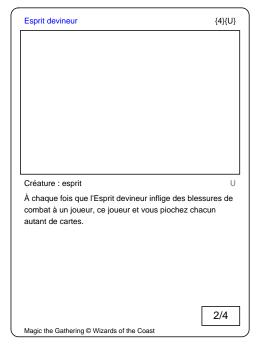
Fléau du progrès	{4}{G}{G}
Créature : élémental	R
Quand le Fléau du progrès arrive sur le cha détruisez tous les artefacts et tous les ench Mettez un marqueur +1/+1 sur le Fléau du l chaque permanent détruit de cette manière	antements. progrès pour
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

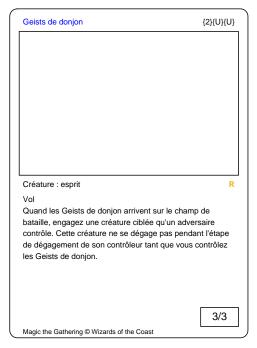


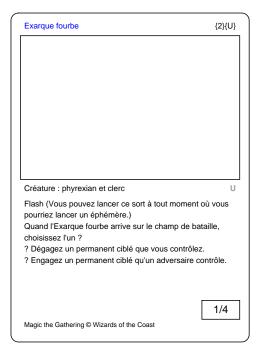




_		
	Djinn des tromperies infinies	{4}{U}{U}
	Créature : djinn	R
	Vol	
	T): Échangez le contrôle de deux créatures	tivor ootto
	non-légendaires ciblées. Vous ne pouvez pas ac capacité pendant le combat.	tiver cette
		2/7
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Lu Xun, général érudit	{2}{U}{U}
Créature légendaire : humain et soldat	R
Équitation (Cette créature ne peut être bloqu	
créatures avec l'équitation.)	iee que pai des
À chaque fois que Lu Xun, général érudit inf	•
blessures à un adversaire, vous pouvez pioc	cher une carte.
	1/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Patrouille d'espionnage de Hada {1}{U}	Chasseur de fielleux {1}{W}{W}
Créature : humain et gredin U	Créature : humain et clerc U
Montée de niveau {2}{U} ({2}{U} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.) [Niveau 1-2> La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (2/2)	Quand le Chasseur de fielleux arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une autre créature ciblée. Quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.
[Niveau 3+> Linceul La Patrouille d'espionnage de Hada ne peut pas être bloquée. (3/3)	
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange de la fatalité	{3}{W}
Créature : ange	R
Vol	
Quand l'Ange de la fatalité arrive sur le champ de exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	bataille,
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Entité miroir	{2}{W}
Créature : changeforme	R
Changelin (Cette carte a tous les types de cré {X}: Jusqu'à la fin du tour, les créatures que ont une force et une endurance de base de X acquièrent tous les types de créature.	vous contrôlez
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guide karmique	{3}{W}{W}	Voloscille	{1}{W}{N
Créature : ange et esprit	R	Créature : élémental	
Vol, protection contre le noir Écho {3}{W}{W} (Au début de votre entr permanent est passé sous votre contrôl de votre dernier entretien, sacrifiez-le à payiez son coût d'écho.) Quand le Guide karmique arrive sur le crevoyez une carte de créature ciblée d cimetière sur le champ de bataille.	e depuis le début moins que vous ne hamp de bataille,	Vol Quand le Voloscille arrive sur le champ de bat un autre permanent ciblé. Renvoyez cette cart champ de bataille sous le contrôle de son prop début de la prochaine étape de fin.	e sur le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/1

,	Mystiques de l'aérain	{4}{W}
	Créature : oiseau et sorcier	U
	Vol {1}{G}{U}: Les créatures que vous contrôlez acquiè linceul jusqu'à la fin du tour. (Elles ne peuvent pas ê cibles de sorts ou de capacités.)	
		3/3

Derevii, tacticienne de l'empyrée	{G}{W}{U}
Créature légendaire : oiseau et sorcier	R
Vol À chaque fois que Derevii, tacticienne de sur le champ de bataille ou qu'une créatt contrôlez inflige des blessures de comba pouvez engager ou dégager un permane {1}{G}{W}{U}: Mettez Derevii sur le char depuis la zone de commandement.	ure que vous at à un joueur, vous ent ciblé.
	2/3

Envoûteuse de Brumeprairie (*	}{WU}		Emprunt de 100.000 fléches {2}	{U}
Créature : sangami et sorcier	U		Rituel	U
{2}{W}{U}: Exilez une créature ciblée. Renvoyez cett	е		Piochez une carte pour chaque créature engagée que	
carte sur le champ de bataille sous le contrôle de sor			l'adversaire ciblé contrôle.	
propriétaire au début de la prochaine étape de fin.				
_				
	1/1			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Noble féal de noirfiel	{2}{GU}{GU}{GU}
Créature : horreur	R
Les autres créatures vertes que +1/+1.	e vous contrôlez gagnent
Les autres créatures bleues que +1/+1.	e vous contrôlez gagnent
Dégagez toutes les créature ve	
contrôlez pendant l'étape de de joueur.	égagement de chaque autre
	4/4

Colère selon Kirtar	{4}{W}{V	N }
Rituel Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuverégénérées. Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dar cimetière, détruisez à la place toutes les créar créez deux jetons de créature 1/1 blanche Es vol. Les créatures détruites de cette manière pas être régénérées.	ns votre cures, puis prit avec le	U

Conseil des færies	Étendues sauvages en évolution
Terrain Le Conseil des færies arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {U}. {1}{U}: Le Conseil des færies devient une créature 2/1 bleue Peuple fée avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain C {T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cour de la chancellerie d'Azorius	Forêt
Terrain U	Terrain de base : forêt C

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le champ de

bataille engagée.

Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive sur le

champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T}: Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

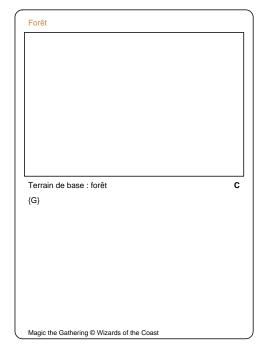
{G}

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

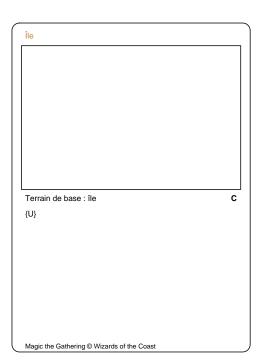


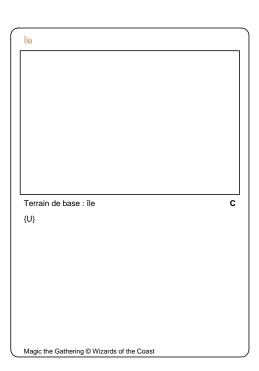




















		A
Palais d'opale		Plaine
Terrain C {T}: Ajoutez {C}. {1}, (T]: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.		Terrain de base : plaine C {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

	_
Plaine	
]
Terrain de base : plaine C	J
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		Tour de commandement
Terrain de base : plaine C		Terrain C
(W)		{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius	
Terrain : porte	C
Ce terrain arrive engagé.	
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.	

Cabinet du conjurateur	{5}
Artefact	R
Au début de votre étape de fin, vous pouvez exiler une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyer cette	
carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lingot de sombracier	{3}		Piègelame léonin	{3}
Artefact	U		Artefact	U
Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)			Flash {2}, sacrifiez le Piègelame léonin : Il inflige 2 blessures à	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.			chaque créature attaquante sans le vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Monolithe de basalte	{3}
Artefact	U
Le Monolithe de basalte ne se dégage pas pendant vo	otre
étape de dégagement.	
{T}: Ajoutez {C}{C}{C}.{3}: Dégagez le Monolithe de basalte.	
(c) . Događe io monemno do bacano.	

Runeclé d'Azorius	{3}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {W} ou {U}. {W}{U}: La Runeclé d'Azorius devient une créature-ari 2/2 blanche et bleue Oiseau avec le vol jusqu'à la fin d tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poigne krosiane	{2}{G}	Zénith de Bleusoleil	{X}{U}{U}{U}
Éphémère	U	Éphémère	R
Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la p	ile, les	Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélange	
joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer capacités qui ne sont pas des capacités de mana.		Bleusoleil dans la bibliothèque de son pr	opriétaire.
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement cil			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déni des arcanes {1	}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur peut piocher	
jusqu'à deux cartes au début de l'entretien du prochain tour.	
Vous piochez une carte au début de l'entretien du proch	ain
tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Malédiction du cycle alimentaire	{2}{G}
Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter : joueur	hantá
À chaque fois qu'une créature attaque le joueur enc mettez un marqueur +1/+1 sur elle.	name,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Présence de Gond	[2}{G}		Malédiction d'inertie	{2}{U}
For the order words a sure			Frank and an and a sum of modification	U
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter : créature			Enchanter : joueur	
La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton de créa 1/1 verte Elfe et Guerrier. ».	ature		À chaque fois qu'un joueur attaque le j au moins une créature, ce joueur attaq	
,, rend End et Guernen			ou dégager un permanent ciblé de son	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrôle magique	{2}{U}{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
Vous contrôlez la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Danseforme	{1}{W}
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature	
{2}{W}{W} : Exilez la créature enc qui lui sont attachées. Au début d	
fin, renvoyez cette carte sur le ch	
contrôle de son propriétaire. Si vo	•
les autres cartes exilées de cette bataille sous le contrôle de leurs p	
à cette créature.	

Malédiction des Abandonnés {	2}{W}		Perchoir du drakôn aux feuilles {3}	{G}{U}
Enchantement : aura et malédiction	U		Enchantement : aura	U
Enchanter: joueur			Enchanter : terrain	
À chaque fois qu'une créature attaque le joueur encha son contrôleur gagne 1 point de vie.	nté,		Le terrain enchanté a « {G}{U}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le vol. »	е
com com coan gagno i pom ao no.			510ddi 5 2/2 1010 61 510d6 21ddi 1 4100 10 101	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mutation de sombracier	{1}{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
La créature enchantée est une créatur avec une force et une endurance de b	
l'indestructible. Elle perd toutes ses au types de carte et types de créature.	ıtres capacités, ses
types de carte et types de creature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	