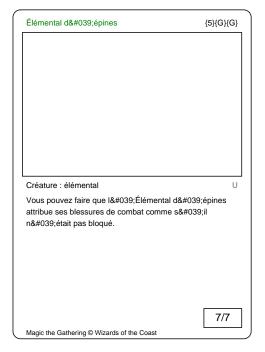
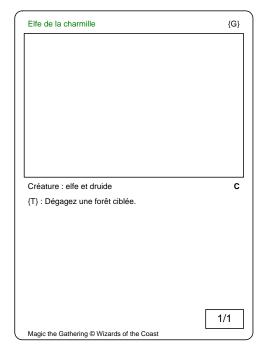
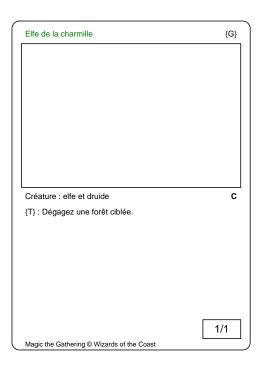
Eladämri, seigneur des frondaisons	{G}{G}		Elémental d'épines	{5}{G}{G}
Créature légendaire : elfe et guerrier	R		Créature : élémental	U
Les autres créatures Elfe ont la traversée des forêts Les autres elfes ont le linceul.			Vous pouvez faire que l'Élémental d attribue ses blessures de combat comme s	
			n'était pas bloqué.	
_				
	2/2			7/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éladämri, seigneur des frondaisons	{G}{G}
Créature légendaire : elfe et guerrier	R
Les autres créatures Elfe ont la traversée des forê Les autres elfes ont le linceul.	ts.
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Élémental d'épines	{5}{G}{G}
Créature : élémental	U
Vous pouvez faire que l'Élément attribue ses blessures de combat commn'était pas bloqué.	







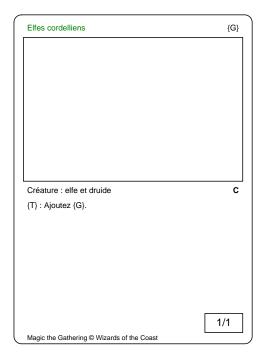
Elfe de la charmille

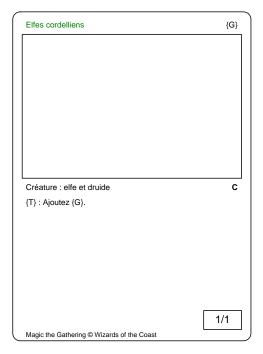
Créature : elfe et druide

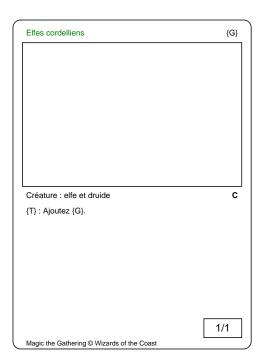
C {T} : Dégagez une forêt ciblée.

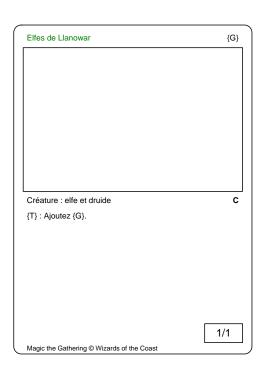
1/1

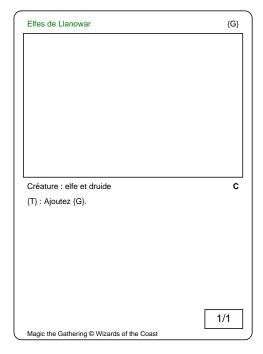
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

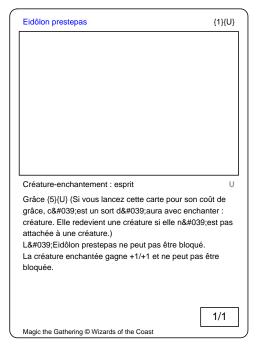


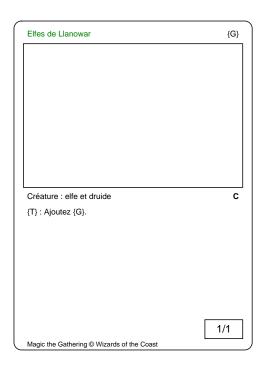












	{1}{U}
Créature-enchantement : esprit	U
Grâce {5}{U} (Si vous lancez cette carte pour grâce, c'est un sort d'aura avec créature. Elle redevient une créature si elle n attachée à une créature.)	enchanter:
L'Eidôlon prestepas ne peut pas être b	•
La créature enchantée gagne +1/+1 et ne per bloquée.	ut pas être
	1/1

Emprunteur intrépide	{1}{U}{U}	Emprunteur intrépide {1}{U}	{U}
Créature : peuple fée et gredin	М	Créature : peuple fée et gredin	M
Flash		Flash	
Vol		Vol	
L'Emprunteur intrépide ne peut blo créatures avec le vol.	quer que les	L'Emprunteur intrépide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.	
creatures avec le voi.		creatures avec le voi.	
<b>Chapardage</b> {1}{U}		<b>Chapardage</b> {1}{U}	
Éphémère : aventure		Éphémère : aventure	
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé	qu'un	Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu'un	
adversaire contrôle dans la main de son p	ropriétaire.	adversaire contrôle dans la main de son propriétaire.	
	3/1	3/1	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 bloquer que	. laa
	créatures avec le vol.	eies
	<b>Chapardage</b> {1}{U}	
	Éphémère : aventure	
	Renvoyez un permanent non-terrain ciblé qu	9;un
	adversaire contrôle dans la main de son propriéta	ire.
		3/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

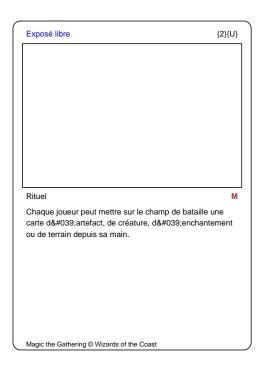
Emprunteur intrépide	{1}{U}{U}	_
Emprantour intropido	ΙΙΛΟΛΙΙ	1
		J
Créature : peuple fée et gred	in M	
Flash		
Vol		
L'Emprunteur intrépide	e ne peut bloquer que les	
créatures avec le vol.		
<b>Chapardage<td>t: {1}{U}</td><td></td></b>	t: {1}{U}	
Éphémère : aventure	· (·)(-)	
•		
Renvoyez un permanent non	-terrain ciblé qu'un	
adversaire contrôle dans la n	nain de son propriétaire.	,
	3/1	
Magic the Gathering © Wizards of	the Coast	7

Enjôleur tolarian	{1}{U}		Edric, maître espion de Trest	{1}{G}{U}
Créature : humain et sorcier	R		Créature légendaire : elfe et gredin	R
À chaque fois que l'Enjôleur tolarian devient			À chaque fois qu'une créature infl	
par une créature, acquérez le contrôle de cette créa			de combat à l'un de vos adversair	
la fin du combat.			peut piocher une carte.	
Г				
	1/1			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Edric, maître espion de Trest	{1}{G}{U}	Edric, maître espion de Trest	{1}{G
Créature légendaire : elfe et gredin	R	Créature légendaire : elfe et gredin	
À chaque fois qu'une créature inflig de combat à l'un de vos adversaire peut piocher une carte.		À chaque fois qu'une créature i de combat à l'un de vos advers peut piocher une carte.	
pour province une curte.		pout product une duritor	
	2/2		2/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{G}{U}

Exposé libre {2	2}{U}	Enclave des brideurs	
Rituel	M	Terrain	R
Chaque joueur peut mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact, de créature, d'enchanteme ou de terrain depuis sa main.		{T}: Ajoutez {C}. {3}, {T}: Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		magic are sameling a measure of the coast	
·			



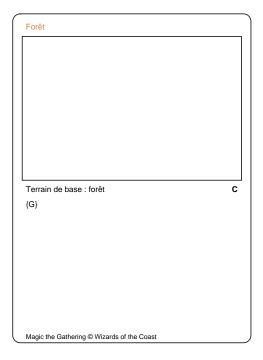
_	Enclave des brideurs		
	Terrain	R	
	{T}: Ajoutez {C}. {3}, {T}: Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.		
_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Enclave des brideurs		Étendues sauvages en évolution
Terrain R		Terrain C
{T}: Ajoutez {C}. {3}, {T}: Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4.		{T}, sacrifiez ce terrain : 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		
Magic the Gathering & Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Enclave des brideurs		Étendues sauvages en évolution
		Econocio dell'aggio di revolutioni

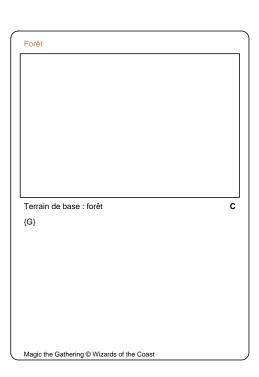
Terrain

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Excavations soldevies		
Terrain	R	
Si les Excavations soldevies devraient arriver su de bataille, sacrifiez une île dégagée à la place. faites ainsi, mettez les Excavations soldevies su de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-les d cimetière de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {C}{U}.	Si vous r le champ	
{1}, {T} : Regard 1.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	





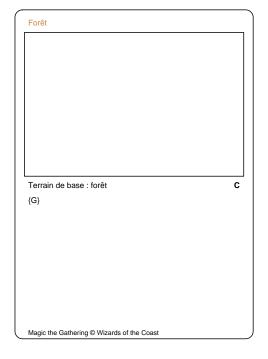


Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

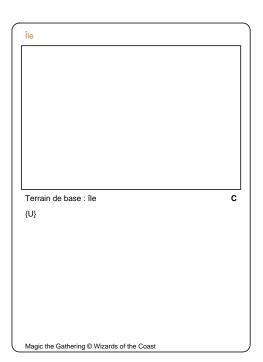


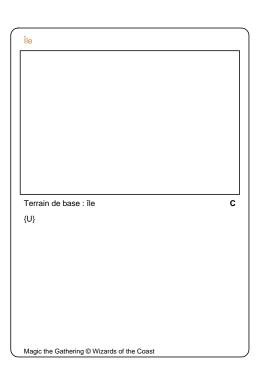




















Éveil de Vitu-Ghazi {3}{G}	{G}	Embouteillage	{X}{U}
Éphémère	R	Éphémère	U
Mettez neuf marqueurs +1/+1 sur un terrain ciblé que voi contrôlez. Il devient une créature légendaire 0/0 Élément		Engagez X permanents non-terr	ain ciblés.
avec la célérité appelée Vitu-Ghazi. C'est toujours			
un terrain.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Éveil de Vitu-Ghazi	{3}{G}{G}
Éphémère	R
Mettez neuf marqueurs +1/+1 sur ur contrôlez. Il devient une créature lég avec la célérité appelée Vitu-Ghazi. un terrain.	gendaire 0/0 Élémental
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	st

Embouteillage	{X}{U}
Éphémère	U
Engagez X permanents non-terrain ciblés.	0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Entourloupe	{2}{U}		Entourloupe	{2}{U}
Éphémère	U		Éphémère	U
Contrecarrez un sort de créature ciblé. Vous créez			Contrecarrez un sort de créature ciblé. Vous crée	
Trésor.	L dir jotori		Trésor.	52 dir jetori
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Entourloupe	{2}{U}
	Éphémère	U
	Contrecarrez un sort de créature ciblé. Vous créez u Trésor.	n jeton
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Erreur de lancement	{U}
Éphémère	U
Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel cik moins que son contrôleur ne paie {3}.	olé à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Erreur de lancement	{U}		1	Extraction du lendemain {X}{U}{U}	Ì
			۱Г		٦
Éphémère	U			Éphémère F	
Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé			1	Piochez X cartes, puis défaussez-vous d'une	
moins que son contrôleur ne paie {3}.	u			carte.	
, , ,					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Évitement	(3) (1) (1)
Evitement	{2}{U}{U}
L	
Éphémère	U
Vous pouvez défausser une carte d'île et	
carte à la place de payer le coût de mana de ce Contrecarrez un sort ciblé.	sort.
Contrecarrez dir sort cibie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction du lendemain	{X}{U}{U}
Éphémère	R
Piochez X cartes, puis défaussez-vous d& carte.	;#039;une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Effacement selon Ashiok	{2}{U}{U}		Effacement selon Ashiok	{2}{U}{U}
Enchantement	R		Enchantement	R
Flash Quand I'Effacement selon Ashiok arrive sur l de bataille, exilez un sort ciblé. Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ay même nom que la carte exilée. Quand I'Effacement selon Ashiok quitte le ch bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de so propriétaire.	ant le		Flash Quand I'Effacement selon Ashiok ar de bataille, exilez un sort ciblé. Vos adversaires ne peuvent pas lancer de même nom que la carte exilée. Quand I'Effacement selon Ashiok qu bataille, renvoyez la carte exilée dans la m propriétaire.	sorts ayant le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

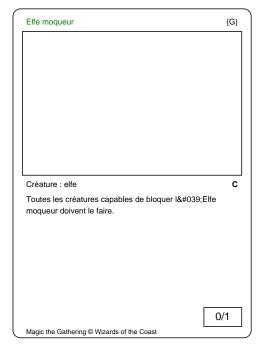
Effa	cement selon Ashiok	{2}{U}{U}
	hantement	R
de b Vos	sh and l'Effacement selon Ashiok arrive sur pataille, exilez un sort ciblé. adversaires ne peuvent pas lancer de sorts a ne nom que la carte exilée.	·
bata	and I'Effacement selon Ashiok quitte le c aille, renvoyez la carte exilée dans la main de s priétaire.	
Magi	ic the Gathering @ Wizards of the Coast	

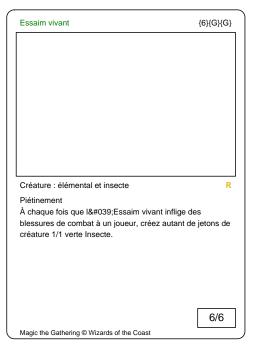
Empathie primordiale	{1}{G}{U}
Enchantement	U
Au début de votre entretien, piochez une ca contrôlez une créature qui a la force la plus les créatures sur le champ de bataille. Sinor	élevée parmi n, mettez un
marqueur +1/+1 sur une créature que vous	contrölez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

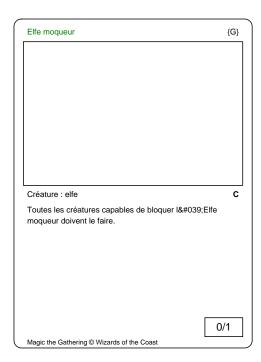
Empathie primordiale {1}{G}{U	}	Empathie primordiale {1}{G}{U}
Enchantement	]	Enchantement U
Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.		Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	_	

Empathie primordiale {1){G}}	(U)
Enchantement Enchantement	U
Au début de votre entretien, piochez une carte si vous contrôlez une créature qui a la force la plus élevée parmi les créatures sur le champ de bataille. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature que vous contrôlez.	
marquour Firm our une orouturo que vous controlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Elfe moqueur	{G}
Créature : elfe	
Toutes les créatures capables de bloquer l'Elfe moqueur doivent le faire.	C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)/1







Échec funeste

(2){U}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur se défausse d'une carte.

Échec funeste	{2}{U}{U}	Expulsion d'Orazca {1}{U	
Éphémère	U	Éphémère	
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur se de d'une carte.	éfausse	Ascension (Si vous contrôlez au moins dix permanents, vous gagnez l'agrément de la cité pour le reste de la partie.) Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si vous avez l'agrément de la cité, vous pouvez mettre ce permanent au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expulsion d'Orazca	{1}{L
Éphémère	
Ascension (Si vous contrôlez au moins dix vous gagnez I'agrément de la cité p partie.)	
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé son propriétaire. Si vous avez l'agré vous pouvez mettre ce permanent au-des:	ément de la cité,
bibliothèque de son propriétaire à la place	

Écailles renforcées	{G}
Enchantement	R
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+ plus un sont mis sur elle à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écailles renforcées	{G}
Enchantement	R
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une	
créature que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+ plus un sont mis sur elle à la place.	1
plus un sont mis sur elle a la place.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	