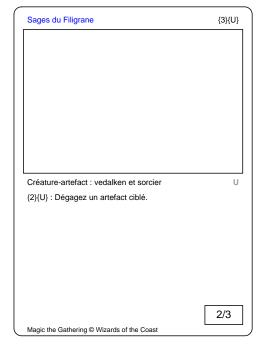
Drakon de la Lande aux Nimbus	{4}{U}	Mage de bataille d'Esper	{2}{\
Créature-artefact : drakôn	С	Créature-artefact : humain et sorcier	
Vol		{W}, {T}: Prévenez, ce tour-ci, les p	rochaines 2 blessures
{1}{W}: Le Drakôn de la Lande aux Nimbus a	acquiert la	qui devraient vous être infligées.	
vigilance jusqu'à la fin du tour.		{B}, {T}: Une créature ciblée gagne tour.	-1/-1 jusqu'à la fin du
		tour.	
	3/3		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u> </u>	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	it

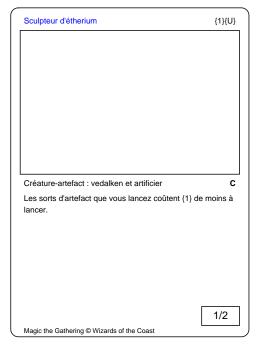
Drakôn de la Lande aux Nimbus	{4}{U}
Créature-artefact : drakôn	С
Vol	out and the
{1}{W}: Le Drakôn de la Lande aux Nimbus acc vigilance jusqu'à la fin du tour.	дијен ја
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maître de l'étherium	{2}{U}
Créature-artefact : vedalken et sorcier	R
La force et l'endurance du Maître de l'éthe	erium sont
chacune égales au nombre d'artefacts qu	e vous contrôlez.
Les autres créatures-artefacts que vous c +1/+1.	contrôlez gagnent

 $\{2\}\{U\}$

U





Sculpteur d'étherium

{1}{U}

Créature-artefact : vedalken et artificier C

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

1/2

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Sphinge écailleuse

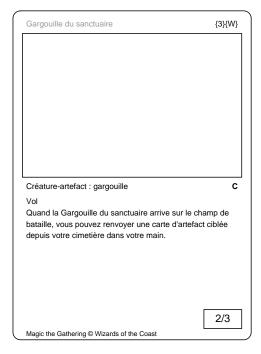
Créature-artefact : sphinx

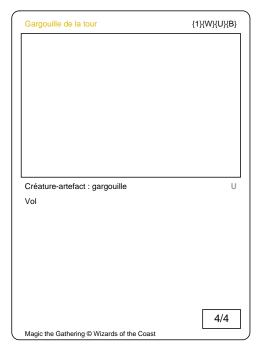
Vol

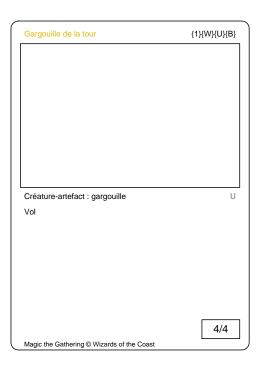
À chaque fois qu'une créature-artefact que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez créer un jeton de créature-artefact 1/1 bleue Mécanoptère avec le vol.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Créature-artefact : humain et sorcier C
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)
Le Mage forgevent a le vol tant qu'il y a une carte d'artefact dans votre cimetière.

Mage forgevent	{W}{U}{B}	Strix de la Mer creuse {U}	B}
Créature-artefact : humain et sorcier		Créature-artefact : oiseau	c
Lien de vie (À chaque fois que cette créature i	nflige des	Vol	
blessures, vous gagnez autant de points de vi	e.)	Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créatu	e
Le Mage forgevent a le vol tant qu'il y a une ca dans votre cimetière.	arte d'artefact	inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)	
dans votre simetiere.		deliano.)	
			\neg
	2/2	2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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 qu inflige à une créature, quel qu'il soit, est su détruire.)	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

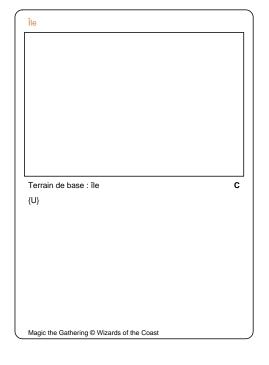
Nouvelles	{3}{U}{U}
Rituel	U
Piochez quatre cartes.	

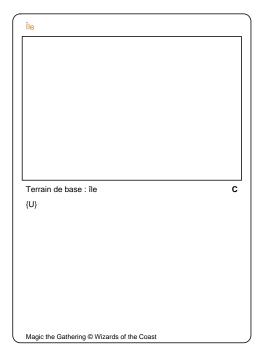


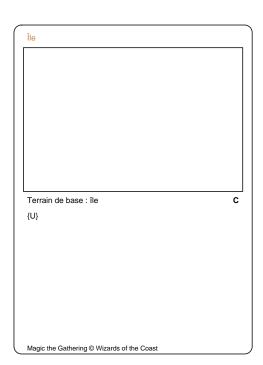


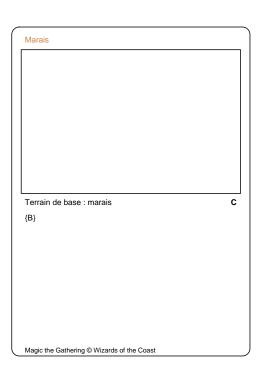












Marais		Panorama d'Esper
Terrain de base : marais C		Terrain C {T}: Ajoutez {C}.
(B)		 {1}: Ajoutez (c). {1}, {T}, sacrifiez le Panorama d'Esper : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île ou de marais de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
Magic the Gathering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

Marais	
Terrain de base : marais	C
{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	PI	laine
Terrain de base : plaine C		errain de base : plaine C
{W}	{V	V}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	

Sanctuaire ésotérique		`
Terrain	U	
Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé. {T} : Ajoutez {W}, {U} ou {B}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Sanctuaire ésotérique		Capsule de l'exécuteur {	B}
Terrain U			С
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 l'exécuteur	{B}
Artefact	C
{1}{B}, {T}, sacrifiez la Capsule de l'exécuteur : Détruisez une créature non-noire ciblée.	
une creature non-noire cipiee.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

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

Cercle de l'oubli	{2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le exilez un autre permanent non-terrair	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le ch	•
renvoyez, sous le contrôle de son pro exilée sur le champ de bataille.	ppriétaire, la carte

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