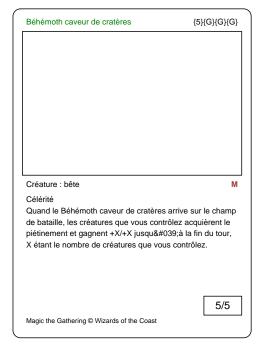
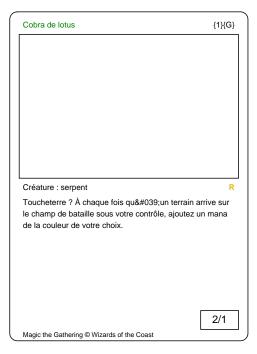
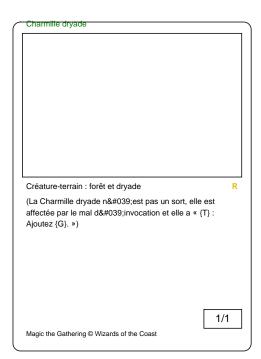
Simulacre solennel	{4}	Baloth écrasebois	{4}{G}{G}
Créature-artefact : golem	R	Créature : bête	U
Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, pouvez chercher une carte de terrain de base dans vo bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille engag puis mélanger. Quand cette créature meurt, vous pouvez piocher une carte.	tre ée,	Toucheterre? À chaque fois qu le champ de bataille sous votre contrécrasebois gagne +4/+4 et acquiert le jusqu'à la fin du tour.	ôle, le Baloth
	2/2	Marie the Catherine @Wienede of the Canada	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ancêtre de la tribu Sakura	{1}{G}
Créature : Snake Shaman	С
Sacrifiez I'Ancêtre de la tribu Sakura : Cl	
dans votre bibliothèque une carte de terrain de mettez cette carte sur le champ de bataille enga	
mélangez.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	.,,,

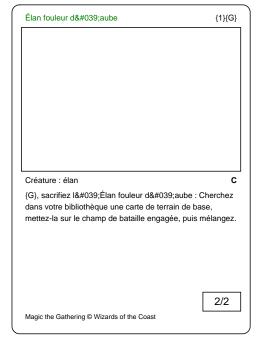
Baloths déchaînés	{4}{G}{G}
Créature : bête	R
Piétinement Toucheterre — À chaque fois qu& vous contrôlez arrive, créez un jete Bête.	

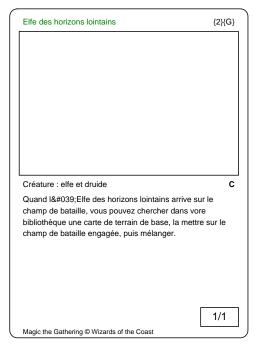


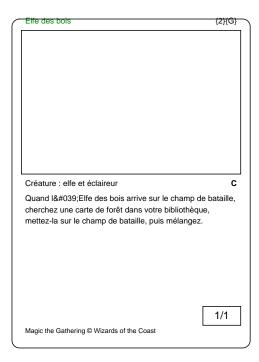




Dosan la feuille tombante	{1}{G}{G}
Créature légendaire : humain et moine Les joueurs ne peuvent lancer des sor	
propres tours.	is que peridant leurs
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Émissaire viridian	{1}{G}
Créature : phyrexian et elfe et éclaireur	
Quand I'Émissaire viridian meurt, vous	•
chercher dans votre bibliothèque une carte de base, la mettre sur le champ de bataille engage	terrain de
mélanger.	, , p
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fertilide {2	2}{G}	Guivre mondéchine	{8}{G}{G}{G}
Créature : élémental		Créature : guivre	M
Le Fertilide arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui. {1}(G), retirez un marqueur +1/+1 du Fertilide : Un jouer ciblé cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain base, la met sur le champ de bataille engagée, puis mélange.		Piétinement Quand la Guivre mondéchine meurt, cré créature 5/5 verte Guivre avec le piétiner Quand la Guivre mondéchine est mise da d'où qu'elle vienne, mélang bibliothèque de son propriétaire.	ment. ans un cimetière
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/0	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	15/15

_		
	Guidevoie municipal	{2}{G}
	Créature : elfe et druide et guerrier	С
	Quand le Guidevoie municipal arrive sur le champ d bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèc carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans v main, puis mélanger.	jue une
	_	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire per chacun de vos tours.	
Créature : elfe et shamane Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire per chacun de vos tours. Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèc	
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire per chacun de vos tours.	
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire per chacun de vos tours.	
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire per chacun de vos tours.	
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire per chacun de vos tours.	
chacun de vos tours.	R
Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèc	
révélée.	lue
Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus bibliothèque.	de votre
	2/2

Primordial sylvestre {5}{G}	{G}		Ranger	sylvestre		{1}{G}
Créature : avatar	R		Créature	e : elfe et éclaireur et ra	anger	С
Portée Quand le primordial sylvestre arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, détruisez un permanen non-créature ciblé que ce joueur contrôle. Pour chaque permanent détruit de cette manière, cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et mettez cette carte sur le champ de bataille engagée. Puis mélangez.			vous po	uvez chercher dans vo le base, la révéler, la m	ve sur le champ de bat tre bibliothèque une ca nettre dans votre main,	arte de
6/8	3					1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the	Gathering © Wizards of the	e Coast	

Ranger des f	rontières	{2}{G}
Créature : hu	ımain et éclaireur et ranger	С
	nger des frontières arrive sur le c	hamp de
	s pouvez chercher dans votre bibl	
main, puis m	ain de base, la révéler, la mettre d élangez.	aans voire
		2/2
Magic the Gath	ering © Wizards of the Coast	2/2

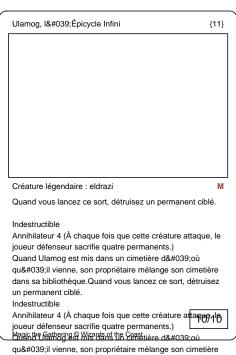
Rofellos, émissaire de Llanowar	{G}{G}
Créature légendaire : elfe et druide	R
{T} : Ajoutez {G} pour chaque forêt que vous c	contrôlez.

Shamane de la faune	{1}{G}	Titan primitif	{4}{G}{G}
Créature : elfe et shamane	R	Créature : géant	М
{G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de		Piétinement	
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de révélez-la, mettez-la dans votre main, puis méla		À chaque fois que le Titan primitif ari bataille ou qu'il attaque, vous	
,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	9	votre bibliothèque jusqu'à deu	ix cartes de terrain, les
		mettre sur le champ de bataille enga	gées, puis mélanger.
	2/2		6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Térastodon	{6}{G}{G}
Créature : éléphant	R
Quand le Térastodon arrive sur le	
pouvez détruire jusqu'à troi non-créature ciblés. Pour chaque	'
cimetière de cette manière, son c	•
créature 3/3 verte Éléphant.	,
	9/9
Magic the Gathering © Wizards of the Co	oast

Vengeur de Zendikar	{5}{G}{G}
Créature : élémental	М
Quand le Vengeur de Zendikar arrive bataille, créez un jeton de créature 0/chaque terrain que vous contrôlez.	•
Toucheterre ? À chaque fois qu' le champ de bataille sous votre contré	•
mettre un marqueur +1/+1 sur chaque vous contrôlez.	
	5/5

Emrakul, Déchirure des Éons	{15}
Créature légendaire : eldrazi	М
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Quand vous lancez ce sort, jouez un tour supplé après celui-ci.	mentaire
Vol, protection contre les sorts qui ont au moins couleur, annihilateur 6	une
Quand Emrakul, Déchirure des Éons est mis dar	ns un
cimetière depuis n'importe où, son proprié mélange son cimetière dans sa bibliothèque.	staire
melange son cimetiere dans sa bibliotrieque.	
	45/45
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	15/15
Wagie the dathering & Wizards of the dodst	



qu'il vienne, son propriétaire mélange son cimetière dans sa bibliothèque.

Changelieu	{2}{G}{G}
Rituel	M
Sacrifiez n'importe quel nombre de te Cherchez dans votre bibliothèque jusqu nombre de cartes de terrain, mettez-les sur l bataille engagées, puis mélangez.	rrains. 39;à ce même
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance luxuriante	{1}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte base, mettez-la sur le champ de bataille eng mélangez.	

Culture	{2}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'	-
cartes de terrain de base, révélez ces cartes, metti	
une sur le champ de bataille engagée et l�	39;autre
dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel	С
Rituel Cherchez dans votre bibliothèque un base, révélez-la, mettez-la dans votre	ne carte de terrain de
Cherchez dans votre bibliothèque un	ne carte de terrain de
Cherchez dans votre bibliothèque un	ne carte de terrain de
Cherchez dans votre bibliothèque un	ne carte de terrain de

{G}

{3}{G}

Disposition du terrain

Étendues de chasse

Dent et ongle	{5}{G}{G}
Rituel	R
Choisissez I'un ?	
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'	
cartes de créature, révélez-les, mettez-les dans v puis mélangez.	otre main,
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à d	deux
cartes de créature depuis votre main.	
Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le c d'union.)	:oût
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Rituel U
Kick {3}{G} (Vous pouvez payer {3}{G} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
engagees, pus inerangez. Si ce sort a été kické, dégagez toutes les forêts mises sur le champ de bataille de cette manière. Elles deviennent des créatures 3/3 vertes avec la célérité qui sont toujours des
terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil brusque {4	}{G}		Hurlement de la meute nocturne {	6}{G}
Rituel	R		Rituel	U
Choisissez I'un ? ? Dégagez tous les terrains que vous contrôlez. ? Jusqu'à la fin du tour, les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 2/2 qui sont toujours des terrains. Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)			Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

(H	Harmonisation	{2}{G}{G}
L		
F	Rituel	U
F	Piochez trois cartes.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portée du kodama	{2}{G}
Rituel : arcane	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à d	
cartes de terrain de base, révélez ces cartes, met une sur le champ de bataille engagée et l'a	
votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portée du kodama	{2}{G}		Sapience naturaliste	{1}{G}
Rituel : arcane			Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez- une sur le champ de bataille engagée et l'autre votre main, puis mélangez.	en		Cherchez dans votre bibliothèque une o mettez cette carte sur le champ de bata de la composition della	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		

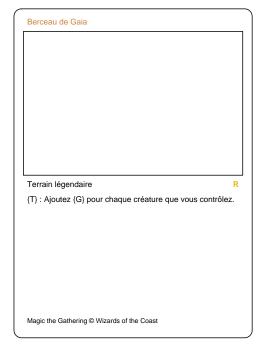
Regard sylvestre	{1}{G
-3	. ,
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrai	
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez	<u>.</u> .

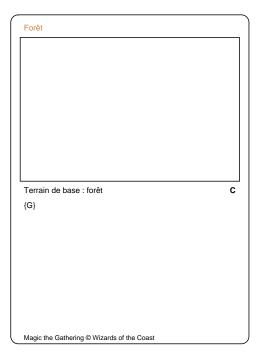
Sapience naturaliste	{1}{G}
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mél	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Veille de caravane	{G}		Z	Zénith de Vertsoleil	$\{X\}\{G\}$
			L		
Rituel	С		R	Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain d base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez				Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créat rerte avec une valeur de mana inférieure ou égale à	
ensuite votre bibliothèque.	•			nettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	Λ,
Morbidité ? Vous pouvez mettre cette carte sur le cham	de			Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque	de
bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.			S	on propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	(N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Vertsoleil	{X}{G}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de verte avec une valeur de mana inférieure ou ég	
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélang	
Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la biblioth son propriétaire.	nèque de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Tout n'est que poussière	{7}
Rituel de clan : eldrazi	М
Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





_	Caverne des âmes	$\overline{}$
		\neg
-		
	Terrain	M
	Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le	
	champ de bataille, choisissez un type de créature.	
	{T}: Ajoutez {C}.	
	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne	
	dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du	
	type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

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







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







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







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







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







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







Forêt	Halliers tranquilles	
Terrain de base : forêt C	Terrain C Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés. {T}: Ajoutez {G}. Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Karst glissant	_
	╛
Terrain Le Karst glissant arrive sur le champ de bataille engagé.	С
{T} : Ajoutez {G}.	
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pioche une carte.)	ez
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Nykthos, reliquaire de Nyx		Profondeurs obscures
Terrain légendaire {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}: Choisissez une couleur. Ajoutez une quantité de mana de cette couleur égale à votre dévotion à cette couleur. (Votre dévotion à une couleur est le nombre de symboles de mana de cette couleur dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez.)		Terrain neigeux légendaire M Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles. (3): Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures. Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast]	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
		Scène de théatre
Oran-Rief, le Vastebois		
1		

Oran-Rief, le Vastebois	
Terrain	R
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
{T}: Ajoutez {G}.	
{T}: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte	
qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.	

Terrain R	
 {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}: La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité. 	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Scène de théatre	?il d'Ugin
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}: La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.	Terrain légendaire Les sorts Eldrazi incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer. {7}, {T}: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature incolore, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Village arboricole	Babiole du voyageur {1}

Village arboricole	
Terrain U	
Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
{T}: Ajoutez {G}.{1}{G}: Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte	
Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du	
tour. C'est toujours un terrain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact	С
{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	8
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bâton de domination	{3}		Carte d'expédition	{1}
Artefact	R	7	Artefact	С
 {1}: Dégagez le Bâton de domination. {2}, {T}: Vous gagnez 1 point de vie. {3}, {T}: Dégagez une créature ciblée. {4}, {T}: Engagez une créature ciblée. {5}, {T}: Piochez une carte. 		t	(2), {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la da votre main, puis mélangez.	าร
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

С	Cadran solaire du voyant	{4}
Α	urtefact	R
le	oucheterre? À chaque fois qu'un terrain e champ de bataille sous votre contrôle, vous po ayer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.	ouvez
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cor d'avidité

Artefact

A chaque fois qu'un joueur joue un terrain, ce joueur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral {4	·}	Pierre de I'oubli {3}
Artefact R	→ ₹	Artefact R
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé. {1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.	t	(4), {T}: Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé. {5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	eut

G}{G}	-{G}
	M
	141
a plus	3
our	
_	3,

Assolement	{G}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain.	
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain,	
mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélan	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Corde d'adjuration	{X}{G}{G}{G}
Éphémère	R
Convocation (Vos créatures peuvent aide Chaque créature que vous engagez en la {1} ou un mana de la couleur de cette cré Cherchez dans votre bibliothèque une car	nçant ce sort paie ature.) rte de créature
avec une valeur de mana inférieure ou ég sur le champ de bataille, puis mélangez.	ale a X, mettez-la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère C Choisissez I'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez ensuite votre hibliothèque	Charme d'évolution	{1}{G}
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez		
Choisissez l'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez	,	
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez	Ephémère	С
base, révélez-la, mettez-la dans votre main et mélangez	•	
_	·	
	ensuite votre bibliothèque.	igez
? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre	•	re
cimetière dans votre main.		
? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du		a fin du
tour.	tour.	
Market Could also ONE and a fell a Court	Maria da Cada da CMF andra (da Const	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	magic the Gathering © wizards of the Coast	

Hersage	{2}{G}
Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez.	x
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Poigne krosiane {2}{0	}	Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	J	Éphémère	M
Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.		Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée de créature 3/3 verte Bête.	un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Précepteur matérialiste {G	}	Bibliothèque sylvestre	{1}{G}
	¬		

_		
	Précepteur matérialiste	{G}
	Éphémère	R
	Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.	
	3,100	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement

Au début de votre étape de pioche, vous pouvez piocher deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous avez pioché ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 points de vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité de solitude	{2}{G}		Survie du plus apte {	1}{G}
One de solitude	(2)(0)		Curvie du plus apre	
Enchantement	R		Enchantement	R
Les joueurs ne peuvent lancer des sorts ou active capacités que pendant leur propre tour.			{G}, défaussez-vous d'une carte de créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créatur révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expédition du C?ur de Khalni {1}	{G}
Enchantement	С
Foucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive s	ur
le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Expédition du C?ur de Khalni.	
Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expédition	du
C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votre	_
bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de bas mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.	e,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Azusa, égarée mais en quête	{2}{G}
Créature légendaire : humain et moine	R
Vous pouvez jouer deux terrains supplémenta chacun de vos tours.	ires pendant
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

