Azusa, égarée mais en quête	{2}{G}	Baloths déchaînés {	4}{G}{G}
Créature légendaire : humain et moine	R	Créature : bête	R
Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pur chacun de vos tours.	endant	Piétinement Toucheterre — À chaque fois qu'un terrivous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 4/4 Bête.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6

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

Baloths déchaînés	{4}{G}{G}
Créature : bête	R
Piétinement Toucheterre — À chaque fois qu&i vous contrôlez arrive, créez un jeto Bête.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Co.	ast

Cerfeclair paissant	{2}{G}		Cerfeclair paissant	{2}{G}
Créature : antilope	С		Créature : antilope	С
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrivle champ de bataille sous votre contrôle, vous pouve			Toucheterre? À chaque fois qu'ule champ de bataille sous votre contrôle,	
gagner 2 points de vie.			gagner 2 points de vie.	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cerfeclair paissant	{2}{G}	Éclaireuse
Créature : antilope	С	Créature : s
Toucheterre? À chaque fois qu: le champ de bataille sous votre contre gagner 2 points de vie.		{T} : Vous p
	0/0	
	2/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Ga

Éclaireuse de la tribu Sakura	{G}
Créature : serpent et shamane et éclaireur	С
$\{T\}$ : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une de terrain de votre main.	carte
	1/1

Éclaireuse de la tribu Sakura	{G}		Éclaireuse de la tribu Sakura	{G}
Créature : serpent et shamane et éclaireur			Créature : serpent et shamane et éclaireur	
T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une	carte		{T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une c	arte
de terrain de votre main.			de terrain de votre main.	
	/1		1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/ 1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic are scanning a regard of the obtain		,	magic and Cambring & Theards of the Codds	

_		
	Éclaireuse de la tribu Sakura	{G}
	Créature : serpent et shamane et éclaireur	С
	$\{T\}$ : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une de terrain de votre main.	carte
	1	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

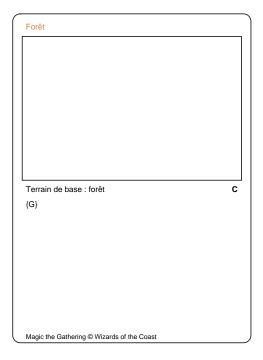
Crabe d'hèdron	{U}
Créature : crabe	U
Toucheterre? À chaque fois qu'un terrain arri- le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur c meule trois cartes.	
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

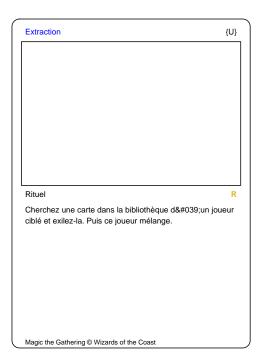
Crabe d'hèdron {	۱}	Crabe d'hèdron	{U}
	<b>⅃</b> ┃		
Créature : crabe	U	Créature : crabe	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive su	•	Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive	
le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur ciblé meule trois cartes.		le champ de bataille sous votre contrôle, un joueur cit meule trois cartes.	ole
moule trois surtes.		media tiala dartaa.	
0/0	$\neg$ $ $	Г	0/0
0/2	<b>」</b>		0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

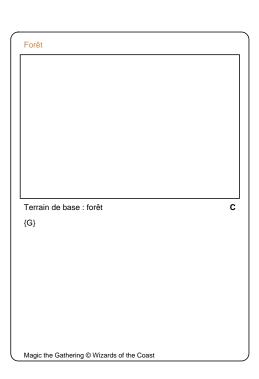
Crabe d'hèdron	{U}
Créature : crabe	U
Toucheterre? À chaque fois qu'ur le champ de bataille sous votre contrôle, meule trois cartes.	
	0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction	{U}
Rituel	R
Cherchez une carte dans la bibliothèque d'ur ciblé et exilez-la. Puis ce joueur mélange.	joueur
, ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction	{U}
Rituel	R
Cherchez une carte dans la bibliothèque d' ciblé et exilez-la. Puis ce joueur mélange.	9;un joueur







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







	, <del></del>
Forêt	Forêt pluviale embrumée
Terrain de base : forêt C	Terrain  {T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'ile, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt pluviale embrumée	Forêt pluviale embrumée
Terrain R	Terrain R
{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale	{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale
embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis	embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis

mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

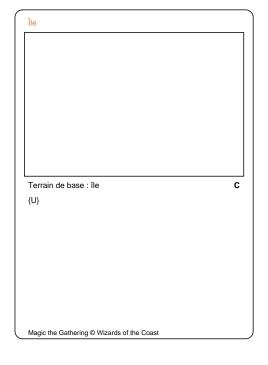
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

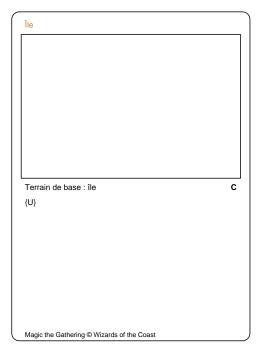
mélangez.

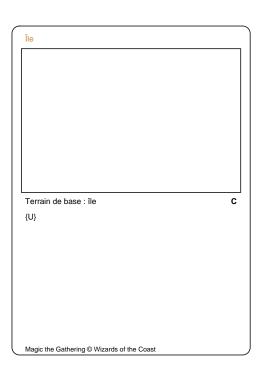
Forêt pluviale embrumée		Île	
Terrain R		Terrain de base : île	c
{T}, payez un point de vie, sacrifiez la Forêt pluviale embrumée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	
	Île
	Terrain de base : île C
	{U}
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

2.	
Île	
Terrain de base : île	С
{U}	







	_
Oboro, le palais dans les nuages	
	]
Terrain légendaire M	_
{T}: Ajoutez {U}.	
{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son	
propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Quartier fantôme		Creuset des mondes	{3}
Terrain U		Artefact	M
{T}: Ajoutez {C}. {T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Quartier fantôme		Creuset des mondes	{3}
1	1	1	

_	
	Quartier fantôme
	Terrain U
	<ul><li>{T}: Ajoutez {C}.</li><li>{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain</li></ul>
	ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de
	base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Creuset des mondes	{3
Artefact	N
Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.	

Creuset des mondes	{3}		Précepteur matérialiste {	G}
Artefact	M		Éphémère	R
Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.			Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature,	
			révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.	
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	wagic the Gathering & wizards of the Coast	

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

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

Précepteur matérialiste	{G}		Piège aux archives	{3}{U}{U}
Éphémère	R		Éphémère : piège	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créatur			Si un adversaire a cherché dans sa biblioth	
révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus			vous pouvez payer {0} à la place du coût d	
-			sort.	
			Un adversaire ciblé meule treize cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
Magic the Gathering & Wizards of the Goast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Piège aux archives	{3}{U}{L
Éphémère : piège	
Si un adversaire a cherché dans sa bi	•
vous pouvez payer {0} à la place du c sort.	oût de mana de ce
Un adversaire ciblé meule treize carte	es.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Piège aux archives	{3}{U}{U}
Éphémère : piège	R
Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèqu vous pouvez payer {0} à la place du coût de ma sort.	
Un adversaire ciblé meule treize cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Piège aux archives {3}{U}{U}		Expédition du C?ur de Khalni {1}{G}
Éphémère : piège		Enchantement C
Si un adversaire a cherché dans sa bibliothèque ce tour-ci, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana de ce sort. Un adversaire ciblé meule treize cartes.		Toucheterre? À chaque fois qu'un terrain arrive sur 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 base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Expédition du C?ur de Khalni {1}{G}		Expédition du C?ur de Khalni {1}{G}

Enchantement C

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur 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 base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni	{1}{G}		
Enchantement			

Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur 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 base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Expédition du C?ur de Khalni	{1}{G}
Enchantement	С
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain a	
le champ de bataille sous votre contrôle, vous pou mettre un marqueur « quête » sur l'Expéditi	
C?ur de Khalni.	on du
Retirez trois marqueurs « quête » de l'Expé	
C?ur de Khalni et sacrifiez-la : Cherchez dans votr bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain o	-
mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis	
mélangez.	
Maria the Catherine @ Missada of the Card	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Routes marchandes	{1}{U}
Enchantement	R
{1}: Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez dan main de son propriétaire.	is la
{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une d	carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

_		
	Routes marchandes	{1}{U}
	Enchantement	R
	{1}: Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez da main de son propriétaire.	ins la
	{1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une	carte.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Routes marchandes	{1}{U}
- · · ·	
Enchantement	R
{1}: Renvoyez un terrain ciblé que vous contrôlez d	ans la
main de son propriétaire. {1}, défaussez-vous d'une carte : Piochez un	e carte
{1}, delaussez-vous da#039,dile carte : Plochez dil	e carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Surcharge {	1}{U}		Surcharge {1	}{U}
Enchantement	R		Enchantement	R
À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie ur terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.	n		À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie un terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Surcharge	{1}{U}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un joueur met une créature non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie	un
terrain qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.	un
propriotano	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Surcharge	{1}{U}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un joueur met une créature	
non-jeton sur le champ de bataille, ce joueur renvoie terrain qu'il contrôle dans la main de son	un
propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cobra de lotus	{1}{G}		Cobra de lotus	{1}{G}
Créature : serpent	R		Créature : serpent	R
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain	arrive sur		Toucheterre ? À chaque fois qu'un terra	ain arrive sur
le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez	un mana		le champ de bataille sous votre contrôle, ajout	ez un mana
de la couleur de votre choix.			de la couleur de votre choix.	
	2/1			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1
mayo the Gathering & Wizarus of the Coast		,	magic the dathering witzards of the coast	

Cobra de lotus	{1}{G
Créature : serpent	R
Toucheterre? À chaque fois qu&# le champ de bataille sous votre co de la couleur de votre choix.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>2/1</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Co</td><td></td></tr></tbody></table>	

Cobra de lotus	{1}{G}
Créature : serpent	R
Toucheterre? À chaque fois qu' le champ de bataille sous votre contrôle de la couleur de votre choix.	

Gardien des énigmes	{2}{U}		Gardien des énigmes	{2}{U}
Créature : homoncule	R		Créature : homoncule	R
À chaque fois qu'une créature vous attaque			À chaque fois qu'une créature vous attaque o	
attaque un planeswalker que vous contrôlez, le co	ontrôleur		attaque un planeswalker que vous contrôlez, le cont	rôleur
de cette créature meule deux cartes.			de cette créature meule deux cartes.	
			_	
	1/4			1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gardien des énigmes	{2}{U}
Créature : homoncule	R
À chaque fois qu'une créature vous a attaque un planeswalker que vous contrôlez	•
de cette créature meule deux cartes.	
	1/4

Gardien des énigmes	{2}{U}
Créature : homoncule	R
À chaque fois qu'une créature v attaque un planeswalker que vous cor de cette créature meule deux cartes.	•

Meloku le Miroir voilé	{4}{U}	Chaudron de I'orage {5	}
			╛
Créature légendaire : lunaréen et sorcier Vol {1}, renvoyez un terrain que vous contrôle son propriétaire : Créez un jeton de créate Illusion avec le vol.		Artefact  Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours.  À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Meloku le Miroir voilé	{4}{U}
Créature légendaire : lunaréen et sorcier	R
Vol	
{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la r son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleu	
Illusion avec le vol.	
_	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chaudron de I'orage	{5}
Artefact	R
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de ses tours. À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chaudron de I'orage	{5}		Fuite de mana {1}{U	J}
			<u></u>	╝
Artefact	R			С
Chaque joueur peut jouer un terrain supplémentaire			Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne	
pendant chacun de ses tours. À chaque fois qu'un terrain est engagé pour du			paie {3}.	
mana, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.				
Maria da Calacia CMS and a Charles			Maria II. Oalla ia Olifa ia Carri	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fuite de mana	{1}{U
Éphémère	c
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son copaie {3}.	ontrôleur ne