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

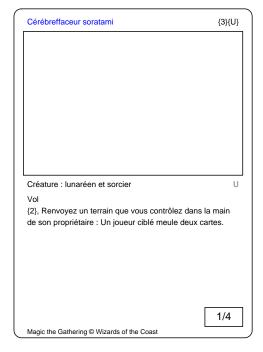
Azusa, égarée mais en quête	{2}{G}
Créature légendaire : humain et moine	R
Vous pouvez jouer deux terrains supplémentair chacun de vos tours.	es pendant
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wayic the Gathering & wizalds of the Coast	

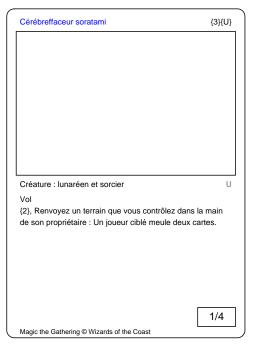
Baloths déchaînés	{4}{G}{G}
Créature : bête	R
Piétinement Toucheterre — À chaque fois qu&i vous contrôlez arrive, créez un jeto Bête.	
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Co.	ast

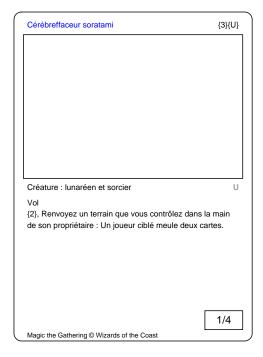
Éclaireuse de la tribu Sakura	{G}		Eclaireuse de la tribu Sakura {	G}
Créature : serpent et shamane et éclaireur	С		Créature : serpent et shamane et éclaireur	С
{T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une	arte		{T}: Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une car	te
de terrain de votre main.			de terrain de votre main.	
				_
1	/1		1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	二

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

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

Crabe d'hèdron	{U}
Créature : crabe	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'u le champ de bataille sous votre contrôle meule trois cartes.	
	0/2

Explorer	{1}{G}
Rituel	С
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour Piochez une carte.	-ci.

Explorer {1}	{G}		Explorer {	1}{G}
		Γ		
		L		
Rituel	С		Rituel	С
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.			Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-c	i.
Piochez une carte.			Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Explorer	{1}{G
Rituel	C
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce Piochez une carte.	tour-ci.

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

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







Forêt pluviale embrumée	Forêt pluviale embrumée
Terrain {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.	Terrain {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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Forêt pluviale embrumée	Forêt pluviale embrumée
Terrain {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.	Terrain {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.



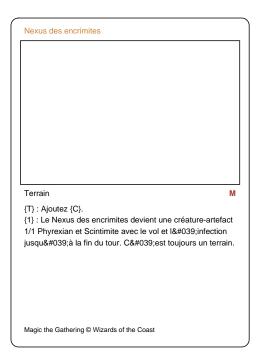






Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nexus des encrimites	
	1
	1
	_
Terrain M	
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact	-
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection 	
{T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact	
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection 	
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection 	-
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection 	_
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection 	
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection 	
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Nexus des encrimites devient une créature-artefact 1/1 Phyrexian et Scintimite avec le vol et l'infection 	



C Obore la palaia dana las puesas	
Oboro, le palais dans les nuages	
Terrain légendaire	M
{T} : Ajoutez {U}.	
{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main d propriétaire.	e son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Quartier fantôme	Quartier fantôme
Terrain U	Terrain U
{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.	{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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Quartier fantôme	Creuset des mondes {3}

Quartier fantôme	_ `
	_
Terrain U	l
 (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

Creuset des mondes	{3}		Piège aux archives	{3}{U}{U}
Artefact	М		Éphémère : piège	R
Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.			Si un adversaire a cherché dans sa biblioth	
			vous pouvez payer {0} à la place du coût de sort.	mana de ce
			Un adversaire ciblé meule treize cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

ſ.	Creuset des mondes	{3}
'	Artefact	M
	Vous pouvez jouer des terrains depuis votre cimetière.	
	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}	Visions de I'au-delà {U}
Éphémère : piège	R	Éphémère
Si un adversaire a cherché dans sa bibliothè vous pouvez payer {0} à la place du coût de sort. Un adversaire ciblé meule treize cartes.		Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

l l
thèque ce tour-ci, de mana de ce

-	
Visions de I'au-delà	{U}
Éphémère	R
Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins cartes, piochez trois cartes à la place.	vingt
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Visions de I'au-delá {U}		Repli vers le Kazandou {2}{G}
Éphémère R		Enchantement U
Piochez une carte. Si un cimetière contient au moins vingt cartes, piochez trois cartes à la place.		Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez l'un ? ? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. ? Vous gagnez 2 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Visions de I'au-delà	{U
Éphémère	R
Piochez une carte. Si un cimetière contier	nt au moins vingt
cartes, piochez trois cartes à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Repli vers le Kazandou	{2}{G}
Enchantement	U
Toucheterre? À chaque fois qu'un ter le champ de bataille sous votre contrôle, cho l'un?	
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créatur	e ciblée.
? Vous gagnez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Repli vers le Kazandou	{2}{G
Enghantsmant	
Enchantement	U
Toucheterre ? À chaque fois qu'un terrain arriv le champ de bataille sous votre contrôle, choisissez	e sur
I'un ?	
? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.	
? Vous gagnez 2 points de vie.	
Mania dha Cadharina @ Minarda af dha Canad	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Routes marchandes	{1}{U
Enchantement	F
{1}: Renvoyez un terrain ciblé que vous co	ontrôlez dans la
main de son propriétaire.	
{1}, défaussez-vous d'une carte : Pie	ochez 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 une	e carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
g.:	

Tutelle du sphinx	{2}{U}		Tutelle du sphinx	{2}{U}
Enchantement	. U		Enchantement	U
À chaque fois que vous piochez une carte, un ac ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terra partagent une couleur ont été meulées de cette répétez ce processus. [5]{U}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	ain qui manière,		À chaque fois que vous piochez une carte, un a ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-ter partagent une couleur ont été meulées de cette répétez ce processus. {5}{U}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	rrain qui e manière,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
)		

Tutelle du sphinx {2}	{U}
Enchantement	U
À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière répétez ce processus. {5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tutelle du sphinx {2}	U}
Enchantement	U
À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire	
ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui	
partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.	
{5}{U}: Piochez une carte, puis défaussez-vous	
d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tutelle du sphinx	{2}{U}		Tutelle du sphinx	{2}{U}
Enchantement	. U		Enchantement	. U
À chaque fois que vous piochez une carte, un ac ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terra partagent une couleur ont été meulées de cette répétez ce processus. [5]{U}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	ain qui manière,		À chaque fois que vous piochez une carte, un adv ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrai partagent une couleur ont été meulées de cette m répétez ce processus. {5}{U}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	in qui
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
)		

Tutelle du sphinx {2}	{U}
Enchantement	U
À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus. {5}{U} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tutelle du sphinx	
Enchantement	U
À chaque fois que vous piochez une carte, un adversaire	
ciblé meule deux cartes. Si deux cartes non-terrain qui	
partagent une couleur ont été meulées de cette manière, répétez ce processus.	
{5}{U}: Piochez une carte, puis défaussez-vous	
d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

