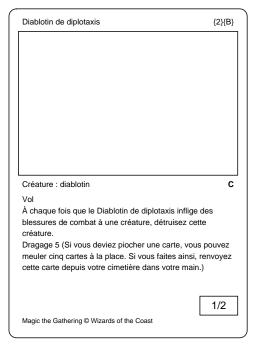
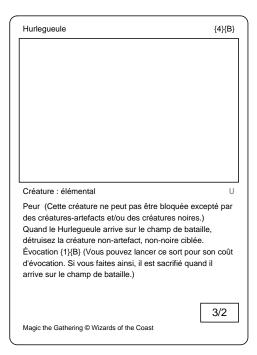
Simulacre solennel	{4}
Créature-artefact : golem	R
Quand le Simulacre solennel arrive sur le cha	mp de
bataille, vous pouvez chercher une carte de te	
dans votre bibliothèque, la mettre sur le cham	p de bataille
engagée, puis mélanger. Quand le Simulacre solennel meurt, vous pou	vez niocher
une carte.	102 p.001101
	2/2
Market College OW and Clark	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

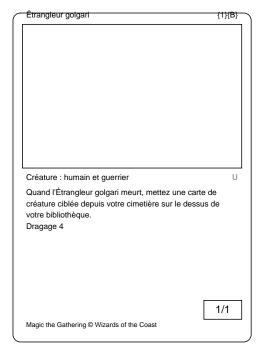
Avatar du malheur	{6}{B}{B}
Créature : avatar	M
S'il y a un total de dix créatures ou plus dans tou	is les
cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer.	
Peur	
{T}: Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut êti régénérée.	re
rogeneroe.	
	C/F
	6/5

Triskèle	{6}
Créature-artefact : construction	R
Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.	
Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 ble	ssure
à n'importe quelle cible.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

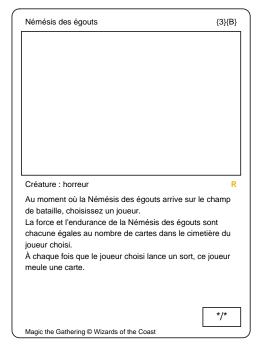
Démon extracteur	{4}{B}{B}
Créature : démon	R
Vol	
À chaque fois qu'une autre créature quitte	•
bataille, vous pouvez faire qu'un joueur cib	
cartes du dessus de sa bibliothèque dans s Exhumation {2}{B} ({2}{B} : Renvoyez sur le	
bataille cette carte de votre cimetière. Elle	•
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle	devait quitter le
champ de bataille. N'exhumez que lorsque	vous pourriez
lancer un rituel.)	
	5/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

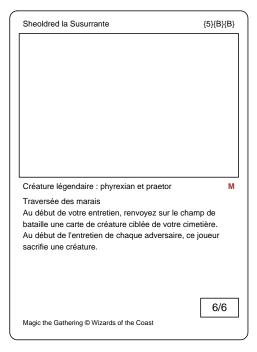


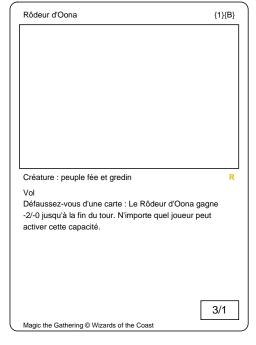




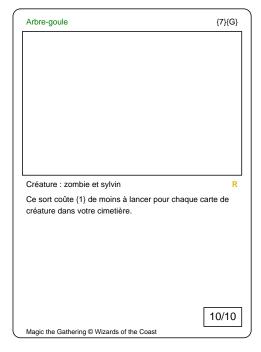
Nécrovore	{2}{B}{B}
Créature : Ihurgoyf	R
La force et l'endurance du Nécrove au nombre de cartes de créature d	•
{B} : Régénérez le Nécrovore.	
	/

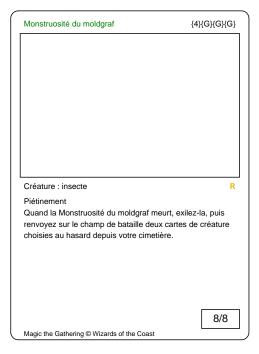


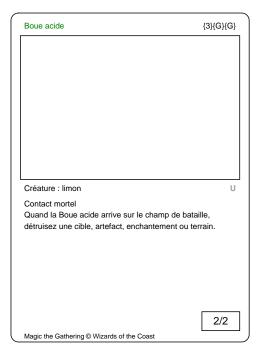




Ancêtre de la tribu Sakura	{1}{G}
Créature :	С
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez de bibliothèque une carte de terrain de base, mettez carte sur le champ de bataille engagée, puis mélar	cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1







Oiseaux de paradis

Créature : oiseau

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

O/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle de Mul Daya {3	}{G}		8	Shamane de la faune	{1}{G}
			L		
Créature : elfe et shamane	R			Créature : elfe et shamane	R
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant			1 .	G}, {T}, défaussez-vous d'une carte de créature :	
chacun de vos tours. Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque			1	Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créati évélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez	
révélée.			"	evoloz ia, motoz ia dano votro main, pulo molangoz	•
Vous pouvez jouer les terrains depuis le dessus de votr	е				
bibliothèque.					
	/2				2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	$\overline{}$	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putréfax	{3}{G}{G}	Témoin éternel	{1}{G}
Créature : phyrexian et horreur Piétinement, célérité Infection (Cette créature inflige des bles sous la forme de marqueurs -1/-1 et au forme de marqueurs « poison ».) Au début de l'étape de fin, sacrifiez le P	k joueurs sous la	Créature : humain et shamane Quand le Témoin éternel arrive vous pouvez renvoyer une carte cimetière dans votre main.	
	5/3		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

{1}{G}{G}

2/1

Térastodon	{6}{G}{G}	Vieux sage de la Yavimaya {1}{G}{G	} }
Créature : éléphant	R	Créature : humain et druide	c
Quand le Térastodon arrive sur le champ de bar pouvez détruire jusqu'à trois permanents non-ci ciblés. Pour chaque permanent mis dans un cin cette manière, son contrôleur crée un jeton de d verte Éléphant.	éature netière de	Quand le Vieux sage de la Yavimaya meurt, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main et mélanger. {2}, sacrifiez le Vieux sage de la Yavimaya : Piochez une carte.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	9/9	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Troll des tombes golgari	{4}{G}
	Créature : troll et squelette	R
	Le Troll des tombes golgari arrive sur le champ de avec, sur lui, un marqueur +1/+1 pour chaque cart	
	créature dans votre cimetière. {1}, Retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombe : Régénérez le Troll des tombes golgari.	s golgari
	Dragage 6	
	ı	
		0/0
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artisan de Kozilek

Créature : eldrazi

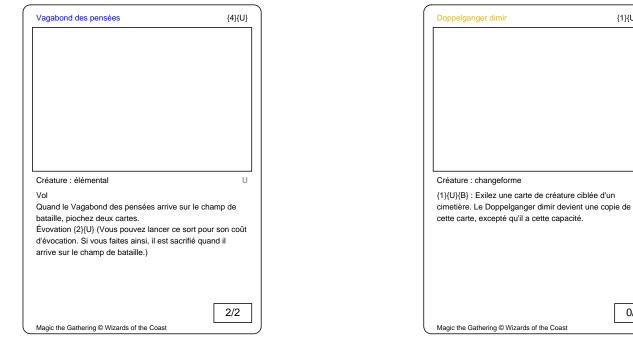
Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

Terrasseur d'Ulamog	{11}	Léviathan de la houle	(5){U}{U}{U}
Créature : eldrazi	U	Créature : léviathan	R
Annihilateur 3 (À chaque fois que cette créature attaqu joueur défenseur sacrifie trois permanents.) Le Terrasseur d'Ulamog ne peut pas être bloqué exceppar trois créatures ou plus.		Traversée des îles (Cette créature ne peut pas à bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au île.) Tous les terrains sont des îles en plus de leurs atypes. Les créatures sans le vol ou la traversée des île peuvent pas attaquer.	u moins une autres
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)/9	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	8/8

_		
	L'Émerveillement	{3}{U}
	Créature : incarnation	R
	Vol	
	Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetière vous contrôlez une île, les créatures que vous contr	
	le vol.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Muse née des rêves	{2}{U}{U}
Créature : esprit	R
Au début de l'entretien de chaque jour X cartes, X étant le nombre de cartes	eur, ce joueur meule
	2/2



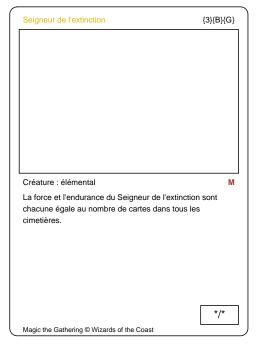
Créature légendaire : gorgonoïde et sorcier Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.	Damia, sage de pierre	{4}{G}{U}{B}
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.	Dama, sage de pione	(4)(0)(0)(0)
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
Contact mortel Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.	Créatura lémandaire : marganaïde et agraier	
Sautez votre étape de pioche. Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		IVI
Au début de votre entretien, si vous avez moins de sept cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		
cartes en main, piochez un nombre de cartes égal à la différence.		ne de cent
différence.		
A/A		-9
A/A		
A/A		
4/4		
4/4		
		1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Maria da Carla da Carla da Carla Car	4/4

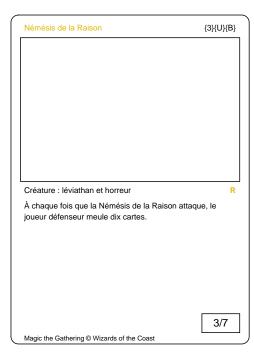
Jarad, seigneur liche des Golgari	{B}{B}{G}{G}
Out at one 15 and deline a combine at all fa	
Créature légendaire : zombie et elfe	M
Jarad, seigneur liche des Golgari gagne carte de créature dans votre cimetière.	+1/+1 pour chaque
{1}{B}{G}, sacrifiez une autre créature :	•
perd un nombre de points de vie égal à créature sacrifiée.	la force de la
Sacrifiez un marais et une forêt : Renvo	yez Jarad depuis
votre cimetière dans votre main.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{U}{B}

0/2

Le Ronéoplasme	{2}{B}{G}{U}
Créature légendaire : limon	R
Au moment où Le Ronéoplasme arrive su bataille, vous pouvez exiler deux cartes di plusieurs cimetières. Si vous faites ainsi, i champ de bataille comme une copie d'une avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1 supplémentaires égal à la force de l'autre	e créature depuis il arrive sur le e de ces cartes /+1
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Wrexial, Émergence des Profondeurs

Créature légendaire : kraken

M

Traversée des îles, traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle une île ou un marais.)

À chaque fois que Wrexial, Émergence des Profondeurs inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière de ce joueur sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, exilez-la à la place.

Zombie rapace	{3}{B}{G}	Appel du point du jour {4}{B}{B}
Créature : plante et zombie Vol À chaque fois qu'une carte est mise dans le c adversaire d'où qu'elle vienne, mettez un mai sur le Zombie rapace.		Rituel Vous pouvez lancer l'Appel du point du jour comme s'il avait le flash si vous payez {2} supplémentaires pour le lancer. Chaque joueur renvoie toutes les cartes de créature depuis son cimetière sur le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Ambition grandissante	{4}{B}
L	Rituel	R
	Cherchez une carte dans votre bibliothèque et mettez carte dans votre main. Si ce sort a été lancé depuis u cimetière, cherchez à la place deux cartes dans votre bibliothèque, mettez-les dans votre main, puis mélan Flashback {7}{B} (Vous pouvez lancer cette carte de votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exile	in e gez. ouis
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Collusion démoniaque	{3}{B}{B}
Rituel	R
Rappel ? Défaussez-vous de deux cartes. Cherchez une carte dans votre bibliothèque, me carte dans votre main, puis mélangez.	ittez cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cousus ensemble	{B}{B}		[_	Mort vivante {3}{E	3}{B}
Rituel Renvoyez une carte de créature ciblée depuis vo cimetière dans votre main. <i>Seuil</i> ? Renvoyez sur le champ d cette carte depuis votre cimetière à la place si vo moins sept cartes dans votre cimetière. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	le bataille			Rituel Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de so cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes quexilées de cette manière. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	e, et
Enterré vivant	{2}{B}		(_ r	Reviviscence {4	4}{B}
i	I	1	1 I		

′	Enterré vivant	{2}{B}
	Rituel	U
	Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes	
	créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélar	igez.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Reviviscence	{4}{B}
Rituel	U
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôl	
carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette est un zombie noir en plus de ses autres couleurs	
autres types.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traumatisme partagé {	B}	Entrelacs des chemins {2}{G}
Rituel <i>Union des forces</i> ? En commençant par vous, chaque joueur peut payer n'importe quelle quantité de mana. Chaque joueur meule X cartes, X étant la quantité totale de mana payée de cette manière.	R	Rituel Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, renvoyez l'Entrelacs des chemins dans la main de son propriétaire. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Vigor mortis (2VB)		Fravère de l'araignée (4VG)

Vigor mortis	{2}{B}{B}
Rituel	U
Renvoyez sur le champ de bataille une carte ciblée de votre cimetière. Si (G) a été dépen ce sort, cette créature arrive sur le champ de un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.	sé pour lancer e bataille avec
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Frayère de l'araignée	{4}{G}
Rituel	U
Créez un jeton de créature 1/2 verte Araignée avec portée pour chaque carte de créature dans votre ci	
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte of votre cimetière pour son coût de flashback. Exilezensuite.)	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vie du terreau {1}	{G}	Ordres de Jarad	{2}{B}{G}
Rituel	R	Rituel	R
Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Dragage 3		Cherchez jusqu'à deux cartes de créatures dans vo bibliothèque et révélez-les. Mettez l'une d'elles dan main et l'autre dans votre cimetière. Mélangez ensi	s votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traumatisme	{3}{U}{U}
Rituel	R
Un joueur ciblé meule la moitié de sa à l'inférieur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aqueduc de Dimir
Terrain C
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {U}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

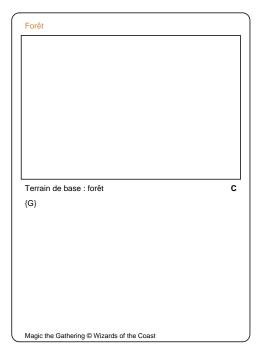
Banc de sable isolé	Chambre de croissance des Simic
Terrain Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé. {T} : Ajoutez {U}. Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	Terrain La Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Chambre de croissance des Simic arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {G}{U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bosquet éclatant	Cimetière des sylves
Terrain Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui. {T}: Ajoutez {G}. {T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt. {T}: Ajoutez {B} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

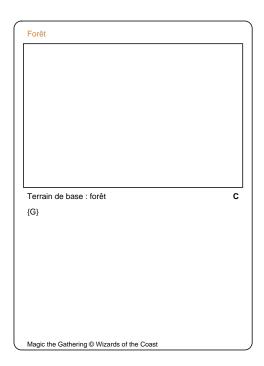
Ferme à putréfaction des Golgari		Forêt
Terrain C		Terrain de base : forêt C
La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {B}{G}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{G} Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast
magic the Gathering © Wizards of the Coast)	magic the Gathering © wizards of the Coast

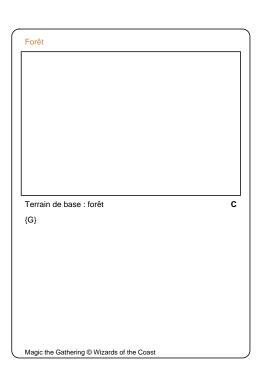
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

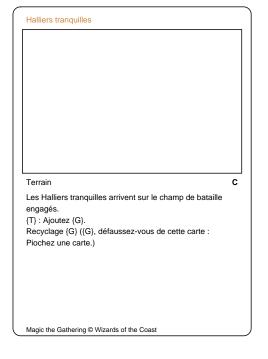
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	J
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

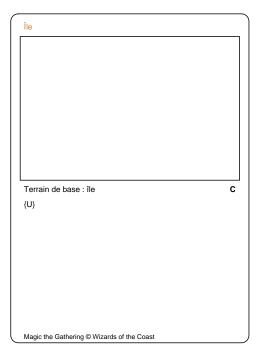
Forêt		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : forêt	С	
{G}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wayic the Gathering & Wizalus of the Coast		

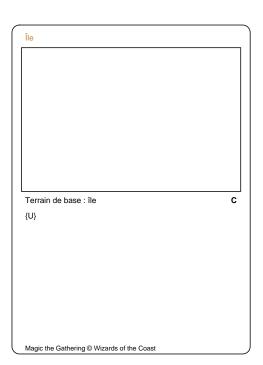


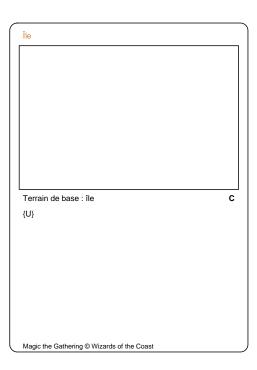


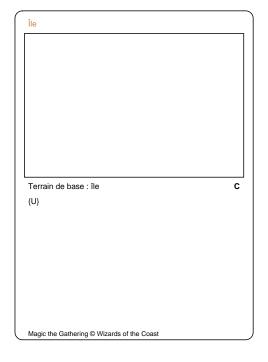


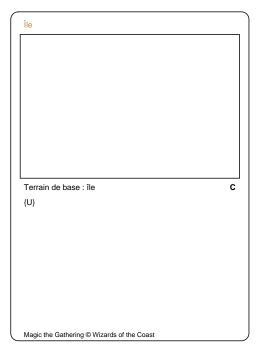


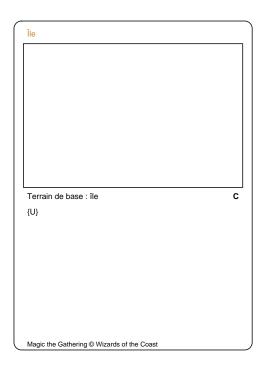












_		
	Lande stérile	
ı	Terrain	U
	La Lande stérile arrive sur le champ de bataille engagée.	
	a salamo olomo anno our lo onamp do salamo ongagos.	
	{T}: Ajoutez {B}.	
	Recyclage {B} ({B}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)	
	,	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Port de l'arrière-pays
Terrain de base : marais C	Terrain R
{B}	Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Margouillis du Marennois	Refuge de l'île de Jwar

Terrain

Le Margouillis du Marennois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}: Ajoutez {B}.

Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T}: Ajoutez {U} or {B}.

Temple de la fausse divinité		Tour de la Rupture	
	U	Terrain	С
{T}: Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.		La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Tour de commandement		Hèdron pierre de rêve	{6}

Tour de commandement	
Terrain	•
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de	
l'identité couleur de votre commandant.	

Hèdron pierre de rêve	{6}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.	
{3}, {T}, sacrifiez l'Hèdron pierre de rêve : Piochez trois	
cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jambieres d'éclair {2}		Trahison de la chair {5}{B	,}
Artefact : équipement U	,	Éphémère	J
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}		Choisissez l'un ? ? Détruisez une créature ciblée. ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Union ? Sacrifiez trois terrains. (Choisissez les deux si vou payez le coût d'union.)	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Liliana Vess	{3}{B}{B}
	Planeswalker légendaire : Liliana	M
	{+1} : Le joueur ciblé se défausse d'une carte.	
	{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque mélangez et mettez cette carte au-dessus.	e, puis
	{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre toutes les cartes de créature de tous les cimetièr	
		5/
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chute considérable	{2}{G}{G}
Éphémère	R
En tant que coût supplémentaire pour lanc sacrifiez une créature.	er ce sort,
Vous piochez un nombre de cartes égal à	
créature sacrifiée, et vous gagnez ensuite points de vie égal à son endurance.	un nombre de

Hommage à la forêt	{1}{G}		Pas de ce monde	{7}
Éphémère	U		Éphémère tribal : eldrazi	U
Chaque adversaire sacrifie un artefact ou un enchantement.			Contrecarrez une cible, sort ou capacité, qui cible un permanent que vous contrôlez. Ce sort coûte {7} de moins à lancer s'il cible un sort ou ur capacité qui cible une créature que vous contrôlez de for supérieure ou égale à 7.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Reliques écrasées	{4}{G}
Éphémère	U
Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé un autre artefact ou enchantement ciblé.	et jusqu'à

Alchimie interdite	{2}{U}
Éphémère	С
Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'entre elles dans votre le reste dans votre cimetière.	main et
Flashback {6}{B} (Vous pouvez lancer cette carte votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez	•
ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fait ou fiction	{3}{U}	Arèr	ne phyrexiane	{1}{B}{B}
Éphémère	U	Enc	chantement	R
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibli			début de votre entretien, vous piochez une carte	et vous
Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. M dans votre main et l'autre dans votre cimetière.	lettez un tas	perc	dez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magi	ic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putréfier {1}{B}{G	}
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
	1
L _.	Ц
Éphémère	J
Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas	
être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bibliothèque sylvestre	{1}{G}
Enchantement	R
Au début de votre étape de pioche, vous pouvez pio	ocher
deux cartes supplémentaires. Si vous faites ainsi, choisissez deux cartes de votre main que vous ave:	z pioché
ce tour-ci. Pour chacune de ces cartes, payez 4 poi vie ou mettezla carte au-dessus de votre bibliothèqu	
vie ou mettezia carte au-dessus de votre bibliotriequ	ue.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

