Créature : apparition C Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.) Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) Créature : zombie et bête Quard l'Écumeur de lazotèpe arrive sur le champ de bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeto de créature 0/0 noire Zombie et Armée.)	Apparition des rues {3}{B}	[B}	Écumeur de lazotèpe	{1}{B}
Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.) Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie,				
bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.) Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie, bataille, amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez d'abord un jeto	Créature : apparition	c	Créature : zombie et bête	С
	bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins umarais.) Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vi		bataille, amassez des zombies 1. (Me +1/+1 sur une armée que vous contro zombie. Si vous n'en contrôlez pas, c	ettez un marqueur ôlez. C'est aussi un créez d'abord un jeton
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

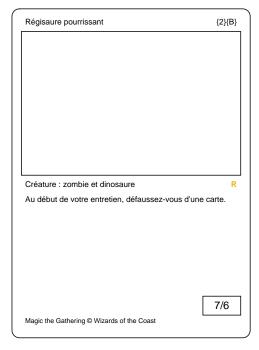
Approvisionneuse du raccommodeur	{B}
Créature : zombie	U
Quand l'Approvisionneuse du raccommodeur arrive sur champ de bataille ou meurt, meulez trois cartes.	le
1/	′1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Étrangleur golgari	{1}{B}
Créature : humain et guerrier	U
Quand l'Étrangleur golgari meurt, mettez une cart créature ciblée depuis votre cimetière sur le dessi votre bibliothèque. Dragage 4	

Exécration de sang	{B}{B}	Flibustière à voile volante	{1}{B}
Créature : vampire et esprit	R	Créature : humain et pirate	U
L'Exécration de sang ne peut pas bloquer L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un ar 10 points de vie ou moins. <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois or arrive sur le champ de bataille sous votre cont pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis voimetière sur le champ de bataille.	qu'un terrain rôle, vous	Vol Quand la Flibustière à voile volante arrive sur bataille, l'adversaire ciblé révèle sa main. Vou une carte non-créature non-terrain. Exilez cett jusqu'à ce que la Flibustière à voile volante qu de bataille.	s y choisissez te carte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

Fielleux mesmérien	{1}{B}
Créature : cauchemar et horreur	С
Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bat	aille,
renvoyez la carte exilée dans la main de son proprié	alle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1
wagic the Gathering w wizards of the Coast	

-	
Obscur confident	{1}{B}
Créature : humain et sorcier	M
Au début de votre entretien, révélez la carte du votre bibliothèque et mettez-la dans votre main.	Vous
perdez autant de points de vie que sa valeur de	mana.
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Ver de cervelle	{1}{B}
Créature-enchantement : insecte	U
Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de la adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisiss carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à ce que	ez une
de cervelle quitte le champ de bataille.	
	1/1

Tritonne des fondrières

Créature : zombie et ondin

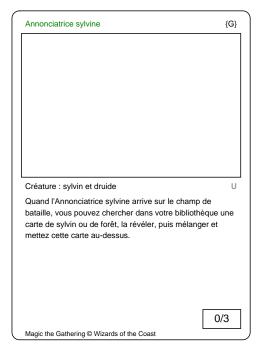
C Contact mortel

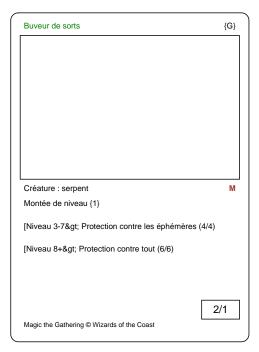
Quand la Tritonne des fondrières arrive sur le champ de bataille, meulez deux cartes et vous gagnez 2 points de vie. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

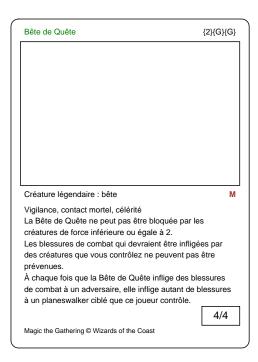
Agame pèlerin

Créature : lézard

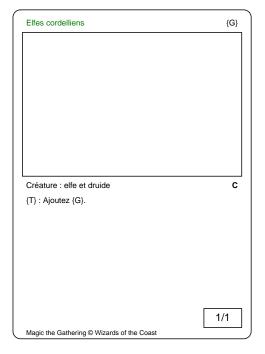
C {1}{G}: L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez qu'une seule fois par tour.
Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)

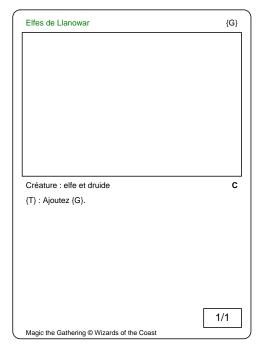


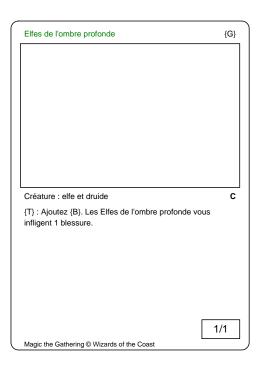




Créature : insecte C {1}{G}, Sacrifiez la Chenille caustique : Détruisez une cible, artefact ou enchantement.





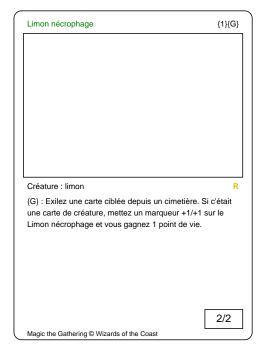


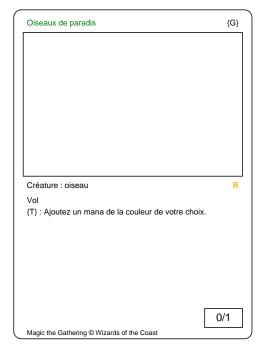
Guidevoie satyre

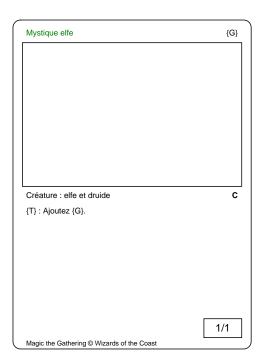
Créature : satyre

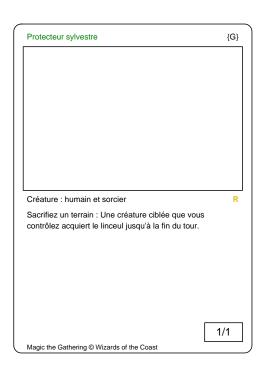
C Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque.

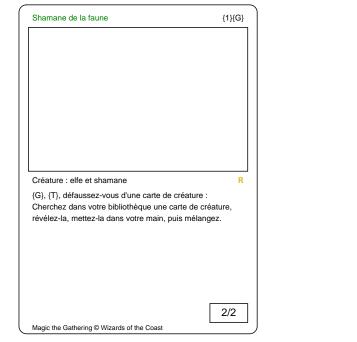
Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

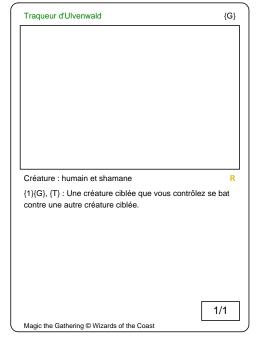


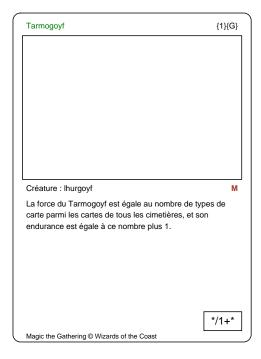












Vandale masqué

Créature : changeforme

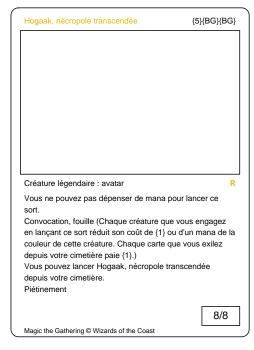
C Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Quand le Vandale masqué arrive sur le champ de bataille,
vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre
cimetière. Si vous faites ainsi, exilez un artefact ciblé ou un
enchantement ciblé qu'un adversaire contrôle.

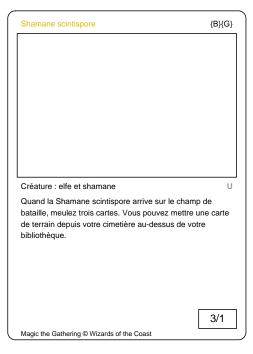
Vengeliane	{2}{G}{G}	Artisan fielleux	{BG}{BG}
Créature : élémental Célérité À chaque fois que vous lancez un so sort de créature que vous lancez ce t renvoyer sur le champ de bataille la \ votre cimetière.	our-ci, vous pouvez /engeliane depuis	Créature : cauchemar L'Artisan fielleux gagne +1/+1 pour chaque oréature dans votre cimetière. {X}{BG}, {T}, sacrifiez une autre créature : C votre bibliothèque une carte de créature ave mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur l bataille, puis mélangez. N'activez que lorsqu pourriez lancer un rituel.	Cherchez dans ec une valeur de le champ de ue vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

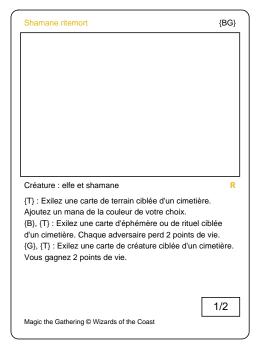
Charmille dryade
Créature-terrain : forêt et dryade U
(La Charmille dryade n'est pas un sort, elle est affectée par
le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)
le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)
le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)
le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)
le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)
le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)
le mal d'invocation et elle a « {T} : Ajoutez {G}. »)

Hogaak, nécropole transcendée	{5}{BG}{BG}
Créature légendaire : avatar	R
Vous ne pouvez pas dépenser de mana	
sort.	
Convocation, fouille (Chaque créature que nançant ce sort réduit son coût de {1} couleur de cette créature. Chaque carte depuis votre cimetière paie {1}.)	ou d'un mana de la
Vous pouvez lancer Hogaak, nécropole depuis votre cimetière. Piétinement	transcendée
Piétinement	

M







Sinistre écorcheur	{B}{G}
Créature : humain et guerrier	M
Piétinement	
À chaque fois que le Sinistre écorcheur inflig blessures de combat à un joueur, surveillez 3	
<i>Délire</i> ? Le Sinistre écorchet	
tant qu'il y a au moins quatre types de carte le cartes de votre cimetière.	parmi les
cartes de votte cimetiere.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brutalité collective	{1}{B}	Diabolique dessein	{1}{
Rituel	R	Rituel	
Intensification? Défaussez-vous d'une carte. Choisissez l'un ou plus? ? Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y une carte d'éphémère ou de rituel. Ce joueur de cette carte. ? Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fii? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et v points de vie.	se défausse n du tour.	En tant que coût supplémentaire p sacrifiez une créature. Cherchez une carte dans votre bib carte dans votre main, puis mélan	liothèque, mettez cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Contrainte	{B}
Rituel	
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inquisition de Kozilek	{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou éga 3. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{B}

Précepteur diabolique	{1}{B}	Saisie des pensées	{B}
Rituel	R	Rituel	R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque carte dans votre main, puis mélangez.	e, mettez cette	Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte perdez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Saccage du laboratoire	{1}{B}	Soif de la chef de sang	{B}

Saccage du laboratoire	{1}{B}
Rituel	
Regardez les trois cartes du dessus de votre biblioth Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Soif de la chef de sang	{B}
Rituel	U
Kick {2}{B} (Vous pouvez payer {2}{B} supplémentaire	s au
moment où vous lancez ce sort.) Détruisez une cible, créature ou planeswalker, avec ur	n coût
converti de mana inférieur ou égal à 2. Si ce sort a été kické, à la place détruisez une cible, créature ou	
planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Communion avec les dieux {1}	{G}		Migration de saprobiontes {1}{G	i}
Communion avec les dieux (1)	107		Inglation de saprobionies (1)	7
Rituel	С		Rituel	С
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature ou d'enchantement parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.			Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.) Créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte. Si ce sort a été kické, créez quatre de ces jetons à la place. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	magic the Gathering wizards or the Coast	

Jacasserie des écureuils	{G}
Rituel	С
Créez un jeton de créature 1/1 verte Écureuil.	
Flashback {1}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

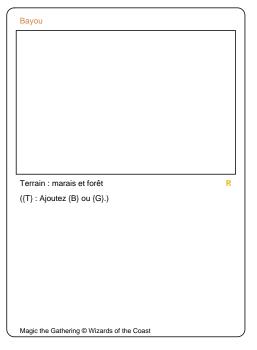
Racines de sagesse	{1}{G}
Rituel	
Meulez trois cartes, puis renvoyez une carte de terraiu une carte d'elfe depuis votre cimetière dans votre mai vous ne pouvez pas le faire, piochez une carte. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)	n ou n. Si
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

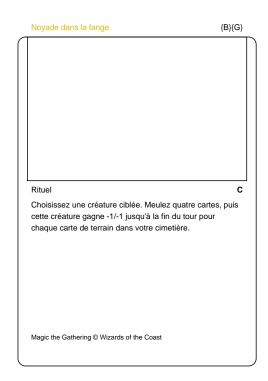
Rassemblement de la meute	{1}{G}	Voies	sinueuse {1}{G}
Rituel	U	Rituel	el C
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliot Vous pouvez mettre une carte de créature parmi votre main. Mettez le reste dans votre cimetière. Alt;i> Maîtrise de sort <i> ? S'il y a au moir cartes d'éphémère et/ou de rituel dans votre cime mettez jusqu'à deux cartes de créature parmi les révélées dans votre main à la place d'une.</i>	elles dans ns deux etière,	du de du typ	sissez créature ou terrain. Révélez les quatre cartes essus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes pe choisi révélées de cette manière dans votre main et ste dans votre cimetière.
		Magic	the Gathering © Wizards of the Coast

Summum de la destruction	{X}{G}{G
Rituel	N
Cherchez dans votre bibliothèque et/ou carte de créature avec une valeur de m égale à X et mettez-la sur le champ de cherchez dans votre bibliothèque de ce	nana inférieure ou bataille. Si vous ette manière,
mélangez. Si X est supérieur ou égal à que vous contrôlez gagnent +X/+X et a jusqu'à la fin du tour.	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Zénith de Vertsoleil	{X}{G}
Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de cré	ature
verte avec une valeur de mana inférieure ou égale	à X,
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèq son propriétaire.	ue de
1 1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
3	

Commandement de Flestrefleur {B	}{G}
Rituel	R
Choisissez deux ?	K
? Un joueur ciblé meule trois cartes, puis vous renvoyez	,
une carte de terrain depuis votre cimetière dans votre m	
? Détruisez un permanent non-créature non-terrain cible	é
ayant une valeur de mana inférieure ou égale à 2.	
? Une créature ciblée gagne -3/-1 jusqu'à la fin du tour.	
? Un adversaire ciblé perd 2 points de vie et vous gagne	ez 2
points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Cimetière des sylves	
Terrain	R
	K
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	

Cité d'airain		Contreforts boisés
Terrain À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	R	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the Guitering witzeres of the Godst		magic the Gallering & Wizards of the Godst
Confluence de mana		Estuaire pollué

Terrain M
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de
marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magíc the Gathering © Wizards of the Coast

Fondrière crépusculaire	Forêt enneigée	
Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {BG}, {T}: Ajoutez {B}{B}, {B}{G} ou {G}{G}.	Terrain neigeux {G}	c de base : forêt C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	W	ng © Wizards of the Coast
Fondrière sanguinolente	Jardin de Khaln	i

Terrain

bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de

Terrain

Le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Jardin de Khalni arrive sur le champ de bataille,

créez un jeton de créature 0/1 verte Plante. {T} : Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lande venteuse		Marais enneigé
Terrain R		Terrain neigeux de base : marais C
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Lande venteuse :		{B}
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Landes de Llanowar	\	
		Marécage bourgeonnant

Larides de Liariowai	
	_
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {B} ou {G}. Les Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure.	
innigent i biessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marécage bourgeonnant
Terrain R
Le Marécage bourgeonnant arrive sur le champ de bataille
engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Okina, temple des ancêtres		Pendelhavre
Terrain légendaire {T}: Ajoutez {G}. {G}, {T}: Une créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.		Terrain légendaire P {T}: Ajoutez {G}. {T}: Une créature 1/1 ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	(Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage de Noirepercée		Quartier fantôme

Terrain

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shizo, la réserve de la mort	Tour de commandement
Terrain légendaire {T}: Ajoutez {B}. {B}, {T}: Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.	Terrain C {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Tombeau luxuriant	Tourbière nourricière
Terrain : marais et forêt	Terrain
Au moment où le Tombeau luxuriant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {G}. {1}, (T), sacrifiez la Tourbière nourricière : Piochez une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul	Vue prismatique
Terrain légendaire M Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.	Terrain {T}, pay 1 point de vie, sacrifiez la Vue prismatique : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Village arboricole	Jambières d'éclair {2}
Terrain Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G}. {{}}{{}}{{}}{{}}{{}}{{}}{{}}{{}}{{}}	Artefact : équipement La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}

toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver	{2}
Artefact	R
Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape dégagement.	de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Le Grand Cromlech {7	}{G}{G}
Artefact légendaire	M
Ce sort coûte $\{X\}$ de moins à lancer, X étant la force	la plus
élevée parmi les créatures que vous contrôlez.	
{T}: Ajoutez {G}{G}. Vous gagnez 2 points de vie.	
À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le	
champ de bataille sous votre contrôle, mettez un ma +1/+1 sur elle et piochez une carte.	queur
+1/+1 3ul clie et plochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

F	Pincecrâne	{1}	
A	Artefact : équipement	U	
À	La créature équipée gagne +1/-1. À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.		
É	Équipement {1}		
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Liliana du volle	{1}{B}{B}
Liliana du volle	(1)(Ο)(Ο)
Planeswalker légendaire : Liliana	M
{+1}: Chaque joueur se défausse d'une carte.	
{-2} : Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
{-6} : Séparez tous les permanents qu'un joueur c	iblé
contrôle en deux tas. Ce joueur sacrifie tous les permanents dans le tas de son choix.	
permanente dans le tae de con eneix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	,

Nissa, voix de Zendikar {1}{G}{G	5}	Dislocation	{1}{BP}{BP}
Planeswalker légendaire : Nissa	<u> </u>	Éphémère	U
{+1}: Créez un jeton de créature verte 0/1 Plante.		({BP} peut être payé au choix avec {B} ou deux	
{-2} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que		vie.) Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du	tour.
vous contrôlez.			
{-7}: Vous gagnez X points de vie et piochez X cartes, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Barratement cadavérique {1}{E	3}	Pacte souillé	{1}{B}

Ephémère C

Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer une carte de créature depuis votre cimetière dans votre main. (Pour meuler une carte, mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémère

Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre main à moins qu'elle n'ait le même nom qu'une autre carte exilée de cette manière. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous décidiez de mettre une carte dans votre main ou que vous exiliez deux cartes avec le même nom, selon ce qui arrivera en premier.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Poussée fatale	{B}			Coup de bélier	{1}{G}
Éphémère	U		É	Éphémère	С
Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est			1	Jne créature ciblée que vous contrôlez inflige un nom	
inférieure ou égale à 2.				de blessures égal à sa force à une créature ciblée que	
<i>Révolte</i> ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si u	n			ous ne contrôlez pas. Si la créature que vous contrôle e piétinement, le surplus de blessures est infligé au	ez a
permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bata				contrôleur de cette créature à la place.	
ce tour-ci.					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	(N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	gez.

Il était une fois	{1}{G}
Éphémère	R
Si ce sort est le premier sort que vous avez lancé cette partie, vous pouvez le lancer sans payer so	•
mana. Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibl Vous pouvez révéler une carte de créature ou de	
parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez l au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre a	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lutter contre le passé	{1}{G}	Décomposition abrupte	{B}{G}
Éphémère	С	Éphémère	R
Meulez trois cartes, puis vous pouvez renvoyer	une carte	Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
de créature ou de terrain depuis votre cimetière main.	dans votre	Détruisez un permanent non-terrain cibl de mana inférieure ou égale à 3.	é ayant une valeur
		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Précepteur matérialiste	{G}	Horrible récupération	{B}{G}

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	

Horrible récupération	{B}{G}
Éphémère	С
Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliot Vous pouvez mettre une carte de créature ou terri elles dans votre main. Mettez le reste dans votre	ain parmi
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trophée de l'assassin	$\{B\}\{G\}$
Éphémère	R
Détruisez un permanent ciblé qu'un adversaire contre	
Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque u	
carte de terrain de base, la mettre sur le champ de b puis mélanger.	ataille,
puls molariger.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

