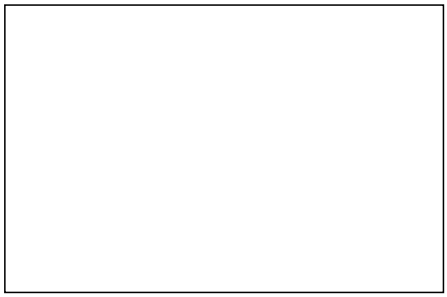
Archétype de la fatalité {4}{B}{B}



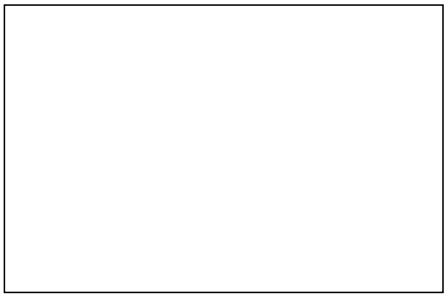
Créature-enchantement : gorgonoïde U

Les créatures que vous contrôlez ont le contact mortel.
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent le contact mortel et ne peuvent pas avoir ou acquérir le contact mortel.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur Fangepeau {1}{B}



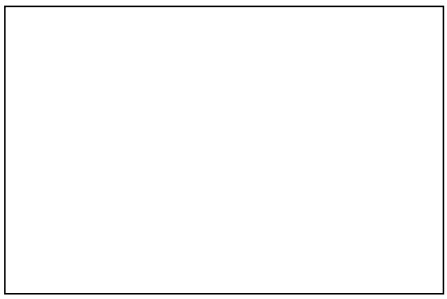
Créature : minotaure C

Le Bagarreur Fangepeau ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre minotaure.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bagarreur Fangepeau {1}{B}



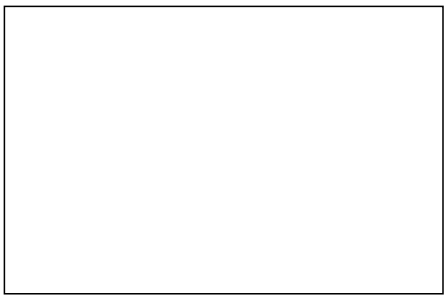
Créature : minotaure C

Le Bagarreur Fangepeau ne peut pas bloquer à moins que vous ne contrôliez un autre minotaure.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catoblépas répugnant {5}{B}



Créature : bête C

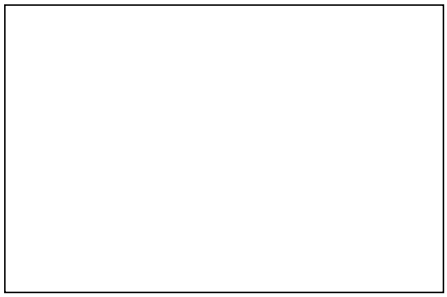
{2}{G} : Le Catoblépas répugnant doit être bloqué ce tour-ci si possible.
Quand le Catoblépas répugnant meurt, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure reparu {3}{B}



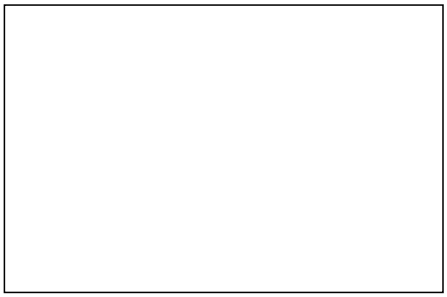
Créature : zombie et centaure **C**

Quand le Centaure reparu arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dévoreur d'espoir {5}{B}{B}



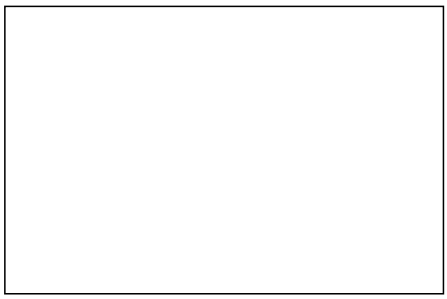
Créature : démon **R**

Vol
{B}, sacrifiez une autre créature : Régénérez le Dévoreur d'espoir.
{2}{B}, sacrifiez deux autres créatures : Détruisez une créature ciblée.

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaure reparu {3}{B}



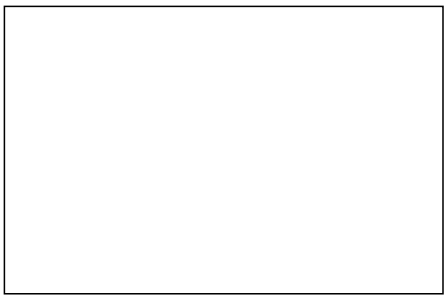
Créature : zombie et centaure **C**

Quand le Centaure reparu arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule quatre cartes.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorgone aux souvenirs {3}{B}{B}



Créature : gorgonoïde **U**

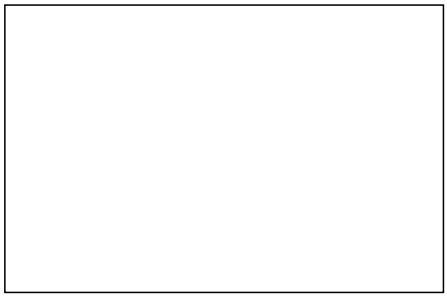
Contact mortel
{5}{B}{B} : Monstruosité 1. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)
Quand la Gorgone aux souvenirs devient monstrueuse, détruisez une créature non-gorgonoïde ciblée qu'un adversaire contrôle.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlenuit {1}{B}{B}



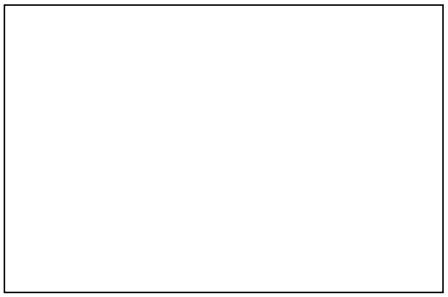
Créature-enchantement : horreur R

Grâce {2}{B}{B} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)
Le Hurlenuit et la créature enchantée gagnent chacun +X/+X, X étant le nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabonds esseulés {3}{B}



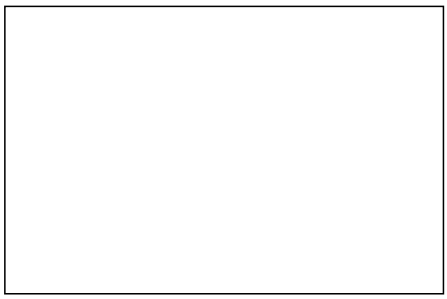
Créature : zombie C

Quand les Vagabonds esseulés meurent, meulez quatre cartes.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minotaure Fangepeau {2}{B}

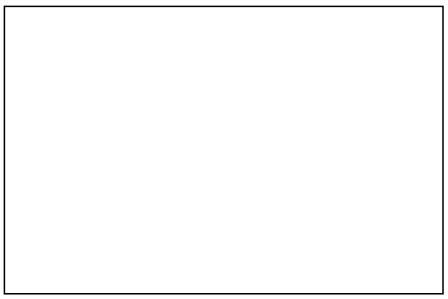


Créature : minotaure C

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabonds esseulés {3}{B}



Créature : zombie C

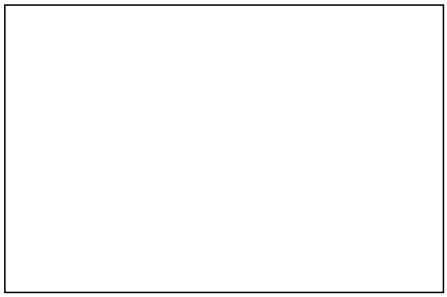
Quand les Vagabonds esseulés meurent, meulez quatre cartes.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée pilleuse de tombes {3}{G}



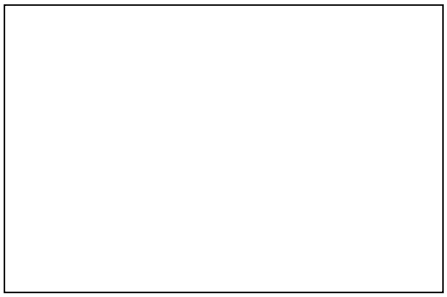
Créature : araignée U

Portée
{3}{B} : L'Araignée pilleuse de tombes gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Centaures du clan Phérès {4}{G}

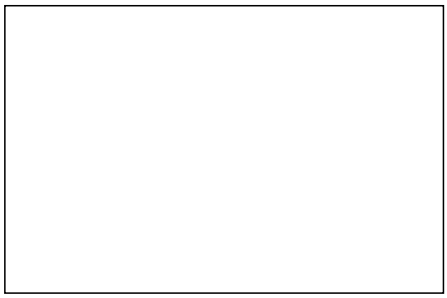


Créature : centaure et guerrier C

3/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée pilleuse de tombes {3}{G}



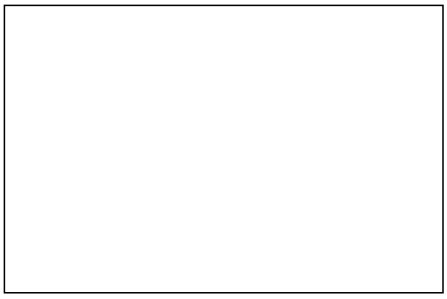
Créature : araignée U

Portée
{3}{B} : L'Araignée pilleuse de tombes gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes de créature dans votre cimetière. N'activez qu'une seule fois par tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}



Créature : satyre C

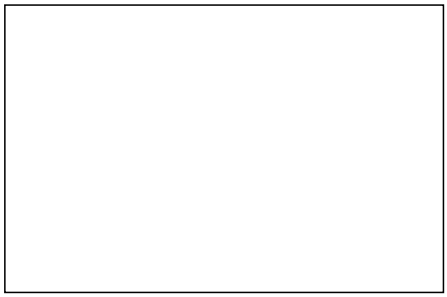
Quand le Guidevoie satyre arrive sur le champ de bataille, révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guidevoie satyre {1}{G}



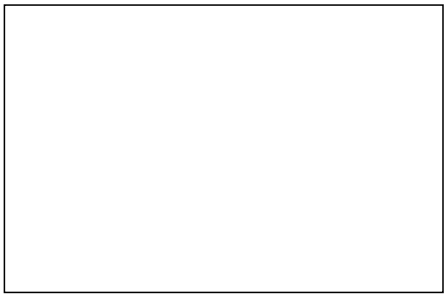
Créature : satyre **C**

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des mortels {4}{G}{G}



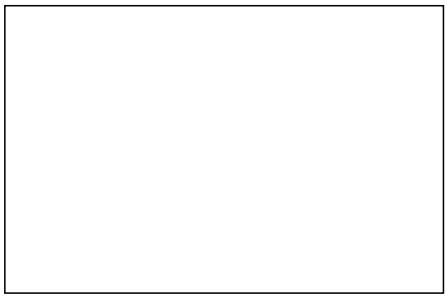
Créature : serpent U

Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{7}{G}{G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueur de flûte satyre {2}{G}



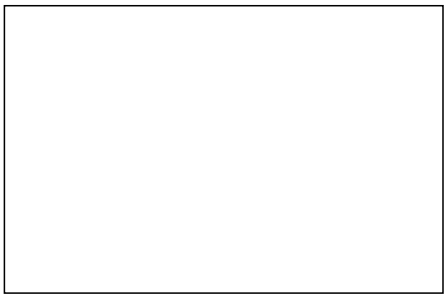
Créature : satyre et gredin U

{3}{G} : La créature ciblée doit être bloquée ce tour-ci si possible.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némésis des mortels {4}{G}{G}



Créature : serpent U

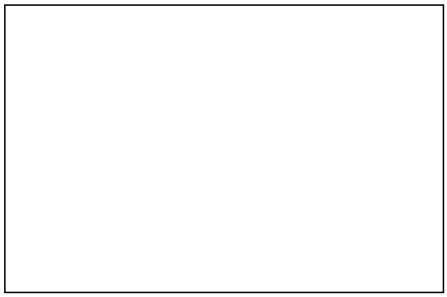
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.
{7}{G}{G} : Monstruosité 5. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque carte de créature dans votre cimetière. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez cinq marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relieuse de Pharika {3}{B}{G}



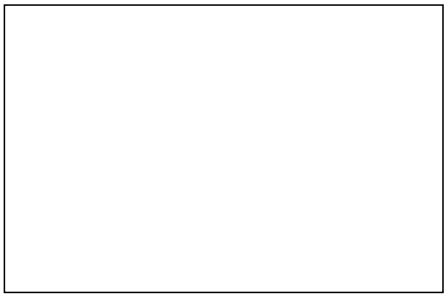
Créature : gorgonoïde U

Quand la Relieuse de Pharika arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ou d'enchantement ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort par asphyxie {1}{B}{B}

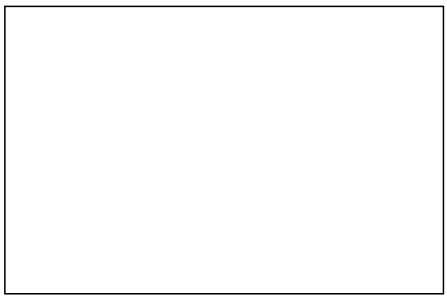


Rituel C

Détruisez une créature dégagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des Reparus {3}{B}

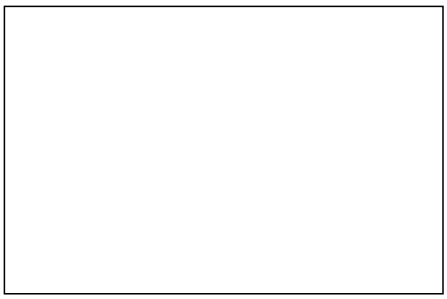


Rituel C

Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort par asphyxie {1}{B}{B}



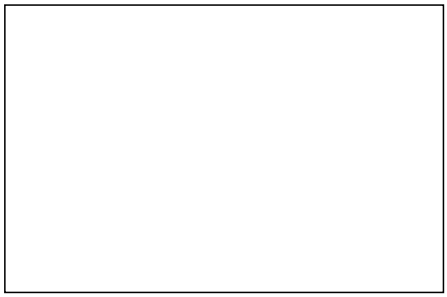
Rituel C

Détruisez une créature dégagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux {1}{G}

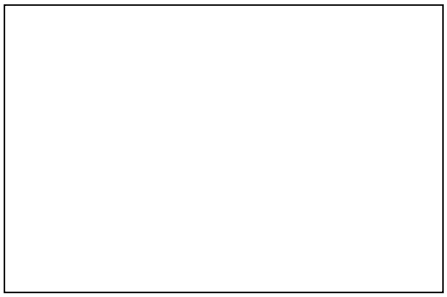


Rituel **C**

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

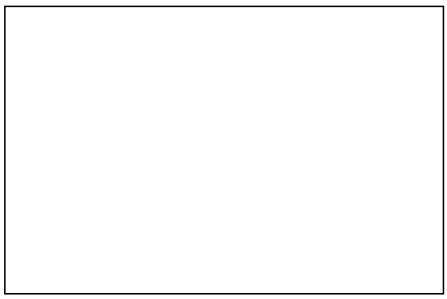


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Communion avec les dieux {1}{G}

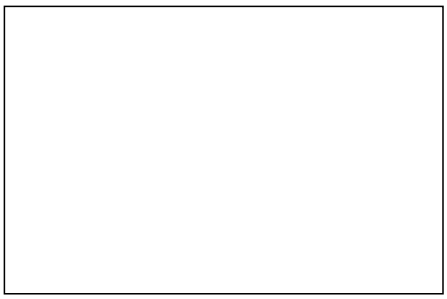


Rituel **C**

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



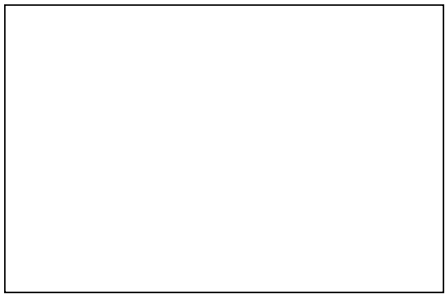
Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

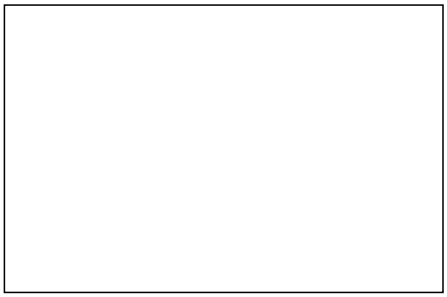


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

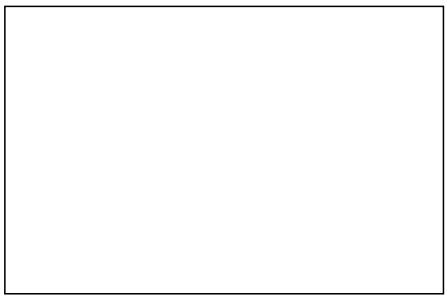


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

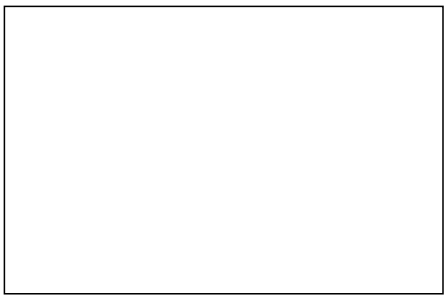


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

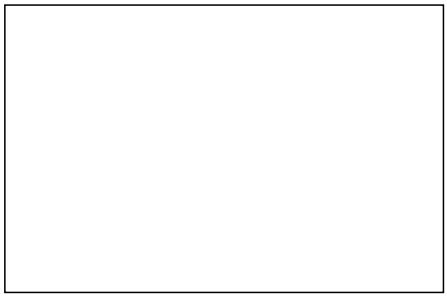


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

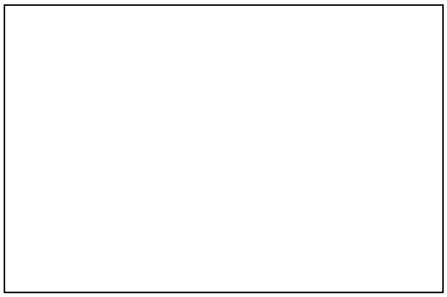


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

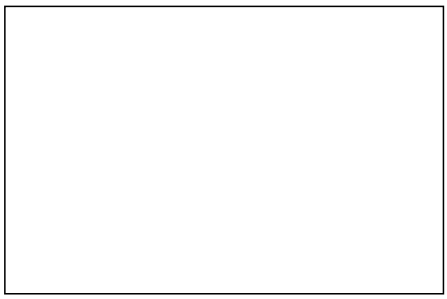


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

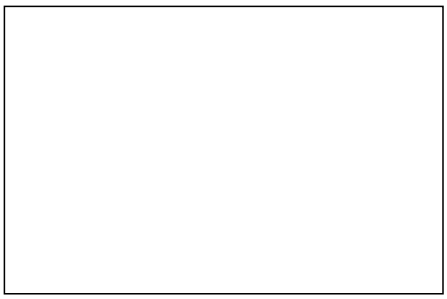


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

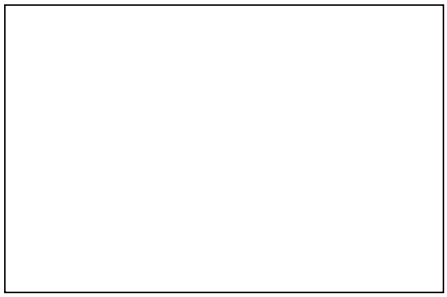


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

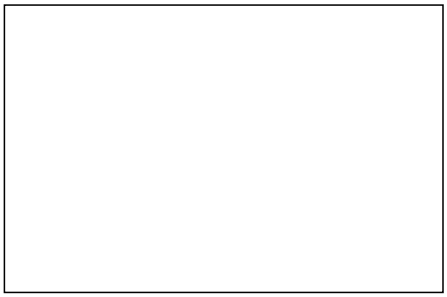


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

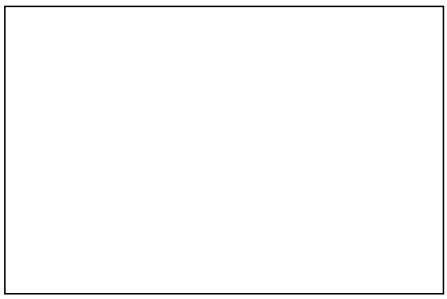


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

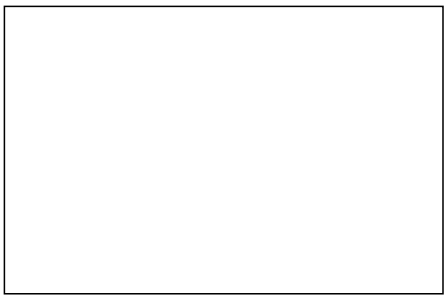


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



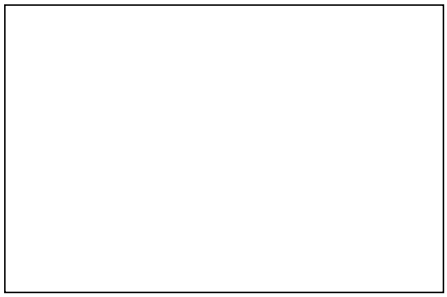
Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

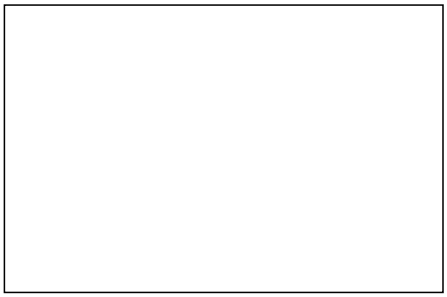


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

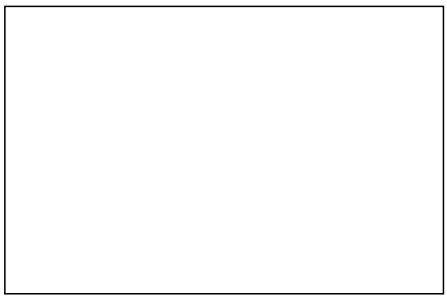


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

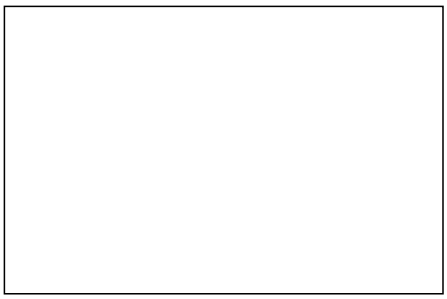


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

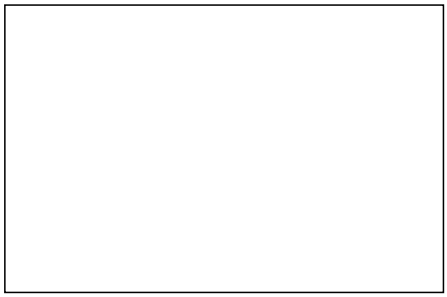


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

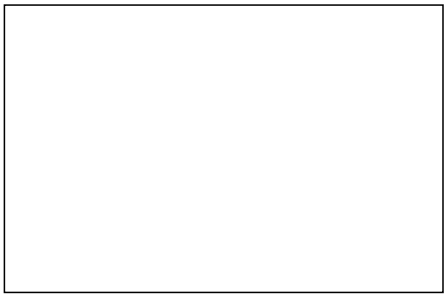


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

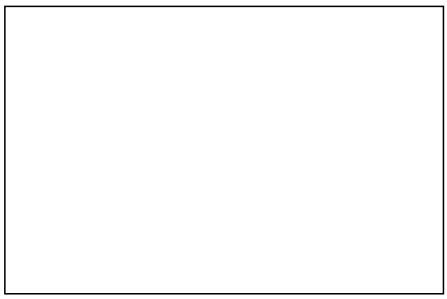


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

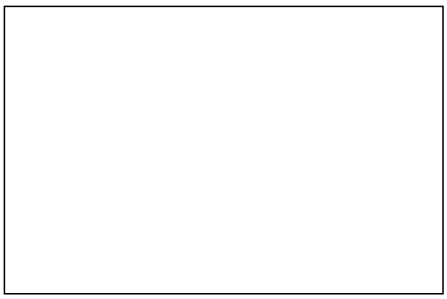


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

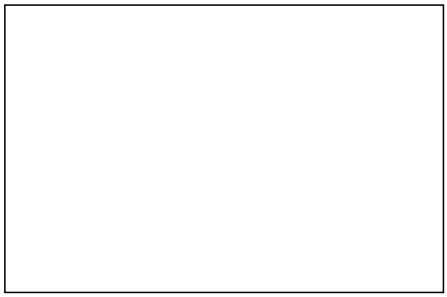


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

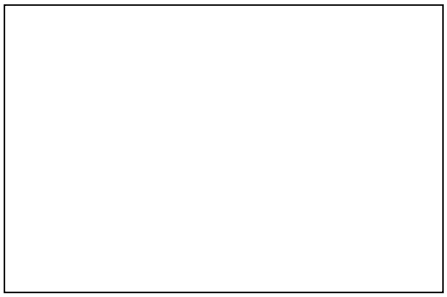


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

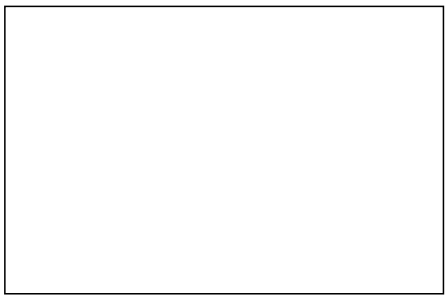


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

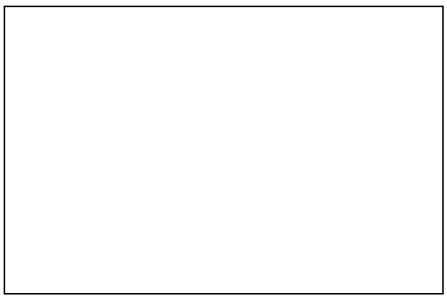


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

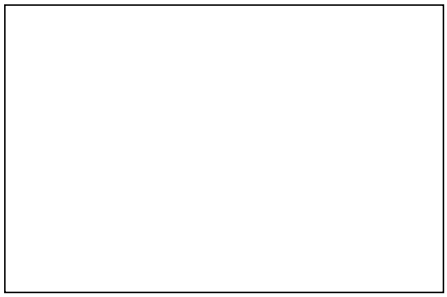


Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre du surineur {3}{B}

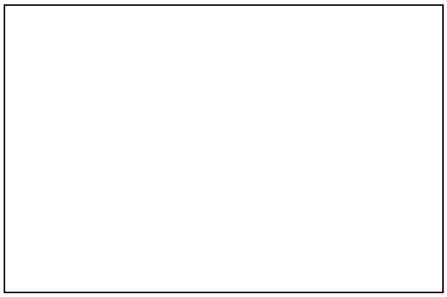


Éphémère U

Jusqu'à deux créatures ciblées gagnent chacune +1/+1 et acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détissage de l'Æther {1}{G}

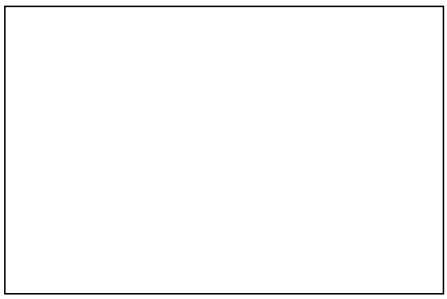


Éphémère U

Choisissez une cible, artefact ou enchantement. Son propriétaire le mélange à sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvetage dans le Monde souterrain {4}{B}

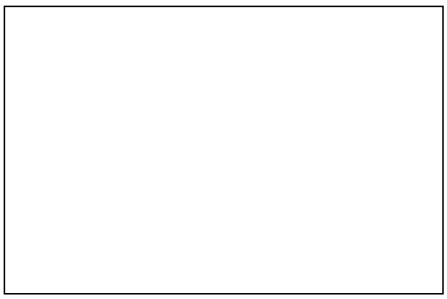


Éphémère U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Choisissez une carte de créature ciblée dans votre cimetière. Renvoyez cette carte et la carte sacrifiée sur le champ de bataille, sous votre contrôle, au début de votre prochain entretien. Exilez le Sauvetage dans le Monde souterrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels {1}{G}



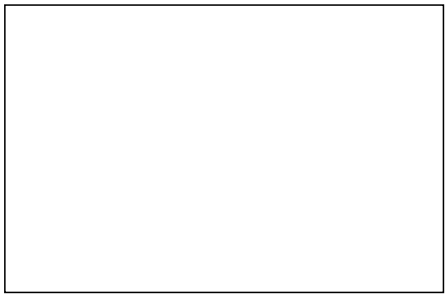
Éphémère C

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résolution des mortels {1}{G}

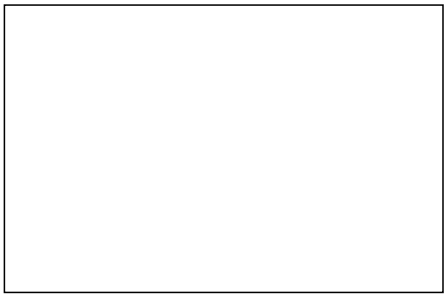


Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fardeau du Monde souterrain {3}{B}

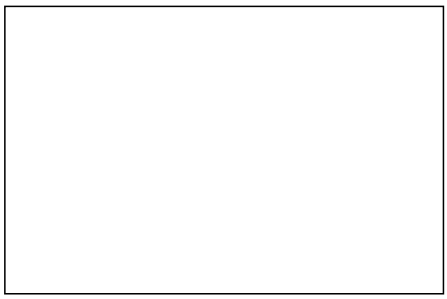


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fardeau du Monde souterrain {3}{B}

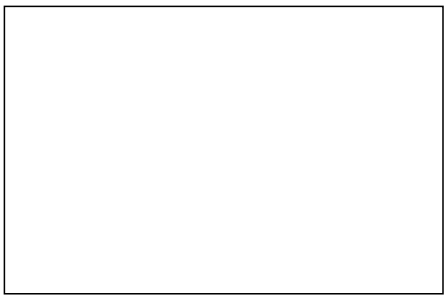


Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élevé par les loups {3}{G}{G}



Enchantement : aura **U**

Enchanter : créature
Quand Élevé par les loups arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque loup que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast