Assassin de Garza	{B}{B}{B}	Assassin de Garza	{B}{B}{B}
Créature : humain et assassin	R	Créature : humain et assassin	R
Sacrifiez l'Assassin de Garza : Détruisez la cré	ature	Sacrifiez l'Assassin de Garza : Détruisez l	la créature
non-noire ciblée.		non-noire ciblée.	
Recouvrement ? Payez la moitié de vos points		Recouvrement ? Payez la moitié de vos p	
arrondie à l'unité supérieure. (Quand une autre mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous p		arrondie à l'unité supérieure. (Quand une mise dans votre cimetière depuis le jeu, vo	
la moitié de vos points de vie, arrondie à l'unité		la moitié de vos points de vie, arrondie à l	
Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans		Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte d	
depuis votre cimetière. Sinon, retirez cette cart	e de la	depuis votre cimetière. Sinon, retirez cette	
partie.)		partie.)	
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Godst		wagie the dathering a wizards of the obast	

Assassin de Garza	{B}{B}{B}
Créature : humain et assassin	R
Sacrifiez l'Assassin de Garza : Détruisez la créatu non-noire ciblée. Recouvrement ? Payez la moitié de vos points de arrondie à l'unité supérieure. (Quand une autre cr mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pou la moitié de vos points de vie, arrondie à l'unité su Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans vot depuis votre cimetière. Sinon, retirez cette carte de partie.)	vie, éature est vez payer périeure. re main
Magic the Cathering @ Winards of the Coast	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Assassin de Garza

Créature : humain et assassin

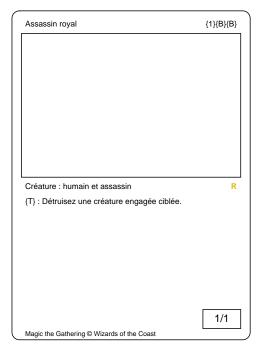
R

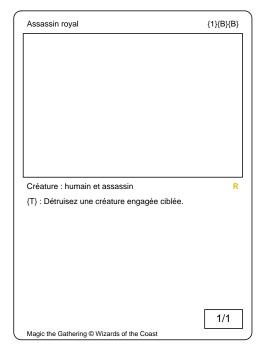
Sacrifiez l'Assassin de Garza : Détruisez la créature
non-noire ciblée.

Recouvrement ? Payez la moitié de vos points de vie,
arrondie à l'unité supérieure. (Quand une autre créature est
mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer
la moitié de vos points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main
depuis votre cimetière. Sinon, retirez cette carte de la
partie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Assassin royal

Créature: humain et assassin

R

{T}: Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal

Créature : humain et assassin

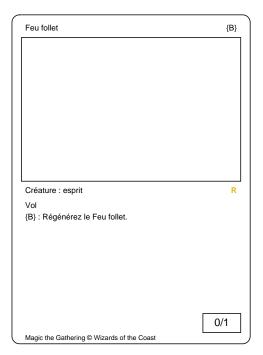
{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

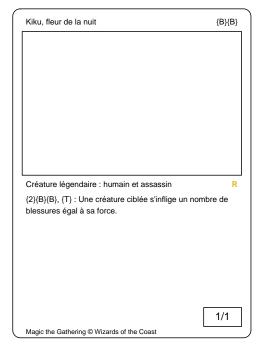
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

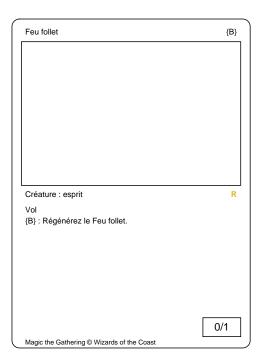
Chevalier de Stromgald {B}{B}	Effroi {3}{B}{I	3}{B}
Créature : humain et chevalier U	Créature : élémental et incarnation	R
Protection contre le blanc {B}: Le Chevalier de Stromgald acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. {B}{B}: Le Chevalier de Stromgald gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.	Peur À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessure détruisez-la. Quand l'Effroi est mis dans un cimetière d'où qu'il vienr mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.	es,
2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/6

_		$\overline{}$
	Chevalier de Stromgald	{B}{B}
	Créature : humain et chevalier	U
	Protection contre le blanc	
	{B}: Le Chevalier de Stromgald acquiert l'initiative ju la fin du tour.	usqu'à
	{B}{B}: Le Chevalier de Stromgald gagne +1/+0 jus fin du tour.	qu'à la
	in da todi.	
	Γ	2/1
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

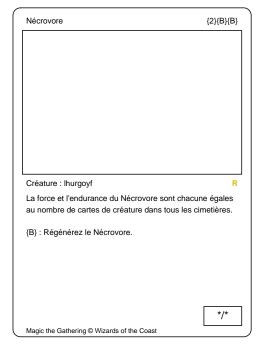
Effroi	{3}{B	}{B}{B}
Créature : élémental et inca	rnation	R
Peur		
À chaque fois qu'une créatu détruisez-la.	re vous inflige des blessu	ıres,
Quand l'Effroi est mis dans	un cimetière d'où qu'il vie	nne,
mélangez-le dans la biblioth	ièque de son propriétaire.	
		6/6
		5/0







Nécrovore	{2}{B}{B}
	(-)(-)(-)
Créature : Ihurgoyf	R
La force et l'endurance du Nécrovore au nombre de cartes de créature dans	
{B} : Régénérez le Nécrovore.	
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Squelettes serviles	{1}{B}
Créature : squelette	С
{B}: Régénérez les Squelettes serviles.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Squelettes serviles

(1){B}

Créature: squelette
(B): Régénérez les Squelettes serviles.

Vampire sengien	{3}{B}{B}
. ,	1-76-76-7
Créature : vampire	U
Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par	des
créature avec le vol ou la portée.) À chaque fois qu'une créature blessée par le Var	npire
sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1	/+1 sur le
Vampire sengien.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire sengien	3}{B}{B}		Damnation {2}{I	B}{B}
Créature : vampire	U		Rituel	R
Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par de	s		Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas êtr	re
créature avec le vol ou la portée.) À chaque fois qu'une créature blessée par le Vamp	re		régénérées.	
sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+				
Vampire sengien.				
_				
	4/4			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Damnation {2	}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas é régénérées.	être
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

_	
Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent régénérées.	pas être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Exhumation	{B}		Précepteur diabolique {1	}{B}
Rituel	С		Rituel	R
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre			Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cett	е
cimetière dans votre main.			carte dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		$\overline{}$
′	Exhumation	{B}
	Rituel	
	Rituei	С
	Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

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

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{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}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{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}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{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}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{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}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Chevalet de torture	{1}
Terrain de base : marais C	Artefact	Р
(B)	Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le de bataille, choisissez un adversaire. Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevale torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 m nombre de cartes dans sa main.	et de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chevalet de torture	{1}
Artefact	Р
Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ	,
de bataille, choisissez un adversaire.	
Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de	
torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le	
nombre de cartes dans sa main.	

Manipulateur glacial	{4}
Artefact	U
{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée un terrain ciblé.	ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manipulateur glacial	4}	Manipulateur glacial	{4}
			\Box
Artefact	U	Artefact	U
{1}, {T}: Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.	I	{1}, {T}: Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée or un terrain ciblé.	J.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Manipulateur glacial	{4}
Artefact	U
{1}, {T}: Engagez un artefact ciblé, une un terrain ciblé.	

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

Édit diabolique	{1}{B}		Édit diabolique	{1}{B}
Éphémère	с		Éphémère	С
Un joueur ciblé sacrifie une créature.			Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
Magic the Cathering & Wizards of the Coast			Magic the Cothering @ Wizords of the Coost	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		$\overline{}$
(Édit diabolique	{1}{B}
	<u> </u>	
	Éphémère	С
	Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Édit diabolique	{1}{B}
Éphémère Un joueur ciblé sacrifie une créature.	С

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	C
Ajoutez {B}{B}{B}.	

Terreur	{1}{B}		Terreur	{1}{B}
Éphémère	С		Éphémère	С
Détruisez une créature non-artefact, non-noir ne peut pas être régénérée.	re ciblée. Elle		Détruisez une créature non-artefa ne peut pas être régénérée.	ct, non-noire ciblée. Elle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Co	past
		•		

Terreur	{1}{B}
Éphémère	
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée ne peut pas être régénérée.	. Elle
ne pour pub one regeneros.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacte de la tombe	{1}{B}{B}{B}
Enchantement	M
À chaque fois qu'une créature que vous contr chaque autre joueur sacrifie une créature.	olez meurt,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacte de la tombe {	1}{B}{B}{B}		Assassin de la Forteresse	{1}{B}{B}
Enchantement	M		Créature : phyrexian et zombie et assassin	R
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez	z meurt,		{T}, sacrifiez une créature : Détruisez une créatu non-noire ciblée.	re
chaque autre joueur sacrifie une créature.			non-noire ciblee.	
				2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Assassin de la Forteresse	{1}{B}{B}
	Créature : phyrexian et zombie et assassin	R
	{T}, sacrifiez une créature : Détruisez une créature non-noire ciblée.	
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Assassin de Tsabo	{2}{B}{B}
Créature : phyrexian et zombie et assassin	R
{oT}: Détruisez la créature ciblée si l'une de est la couleur la plus fréquente parmi tous le ou une couleur à égalité pour la plus fréque créature détruite de cette manière ne peut p régénérée.	es permanents inte. Une
	1/1
Magic the Cathoring @ Wizards of the Coast	.,,

Assassin de Tsabo	{2}{B}{B}	Mortemarque
Assassin de Tsabo Créature : phyrexian et zombie et assassi {oT}: Détruisez la créature ciblée si l'une cest la couleur la plus fréquente parmi tous	n R le ses couleurs	Rituel Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.
ou une couleur à égalité pour la plus fréqueréature détruite de cette manière ne peu régénérée. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ente. Une	Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast

Mortemarque	{B}
Rituel	U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.	0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mortemarque	{B}
Rituel	U
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.	

{B}

U

Mortemarque	{B}		Défiguration	{B}
Rituel	U		Éphémère	С
Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.			Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Défiguration	{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Défiguration	{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Défiguration	{B}
Éphémère	-
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	