

Assassin de Garza

{B}{B}{B}

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 de Garza

{B}{B}{B}

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 de Garza

{B}{B}{B}

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 de Garza

{B}{B}{B}

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

{1}{B}{B}

Créature : humain et assassin

R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal

{1}{B}{B}

Créature : humain et assassin

R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal

{1}{B}{B}

Créature : humain et assassin

R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assassin royal

{1}{B}{B}

Créature : humain et assassin

R

{T} : Détruisez une créature engagée ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Stromgald

{B}{B}

Créature : humain et chevalier

U

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.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi

{3}{B}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation

R

Peur

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Quand l'Effroi est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de Stromgald

{B}{B}

Créature : humain et chevalier

U

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.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effroi

{3}{B}{B}{B}

Créature : élémental et incarnation

R

Peur

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures, détruisez-la.

Quand l'Effroi est mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu follet

{B}

Créature : esprit

R

Vol

{B} : Régénérez le Feu follet.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiku, fleur de la nuit

{B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

R

{2}{B}{B}, {T} : Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu follet

{B}

Créature : esprit

R

Vol

{B} : Régénérez le Feu follet.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrovore

{2}{B}{B}

Créature : Ihurgoyf

R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nécrovore

{2}{B}{B}

Créature : Ihurgoyf

R

La force et l'endurance du Nécrovore sont chacune égales au nombre de cartes de créature dans tous les cimetières.

{B} : Régénérez le Nécrovore.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles

{1}{B}

Créature : squelette

C

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Squelettes serviles

{1}{B}

Créature : squelette

C

{B} : Régénérez les Squelettes serviles.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}

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 Vampire 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}

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 Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Damnation

{2}{B}{B}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumation

{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}

Rituel

R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumation

{B}

Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



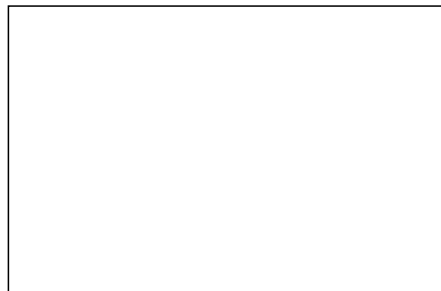
Terrain de base : marais

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



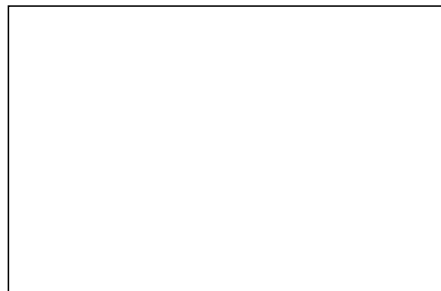
Terrain de base : marais

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



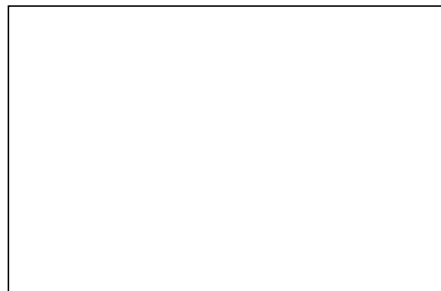
Terrain de base : marais

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



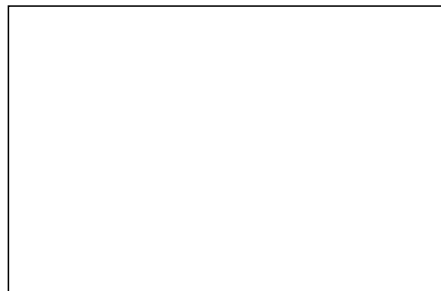
Terrain de base : marais

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



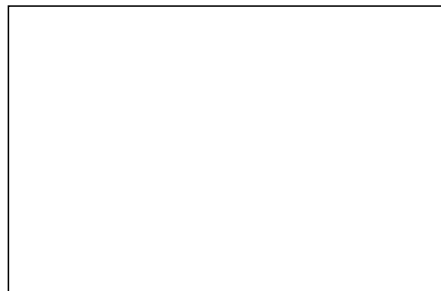
Terrain de base : marais

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

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}

Artefact

P

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture

{1}

Artefact

P

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}

Artefact

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial{4}

ArtefactU

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial{4}

ArtefactU

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial{4}

ArtefactU

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana Vess{3}{B}{B}

Planeswalker légendaire : LilianaM

{+1} : Le joueur ciblé se défait d'une carte.

{-2} : Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

{-8} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit diabolique

{1}{B}

Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire{B}

ÉphémèreC
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur

{1}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

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 contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

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 contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

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 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 ses couleurs est la couleur la plus fréquente parmi tous les permanents ou une couleur à égalité pour la plus fréquente. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.

1/1

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 ses couleurs est la couleur la plus fréquente parmi tous les permanents ou une couleur à égalité pour la plus fréquente. Une créature détruite de cette manière ne peut pas être régénérée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque

{B}

Rituel

U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque

{B}

Rituel

U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque

{B}

Rituel

U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortemarque

{B}

Rituel

U

Détruisez une créature verte ou blanche ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}

Éphémère

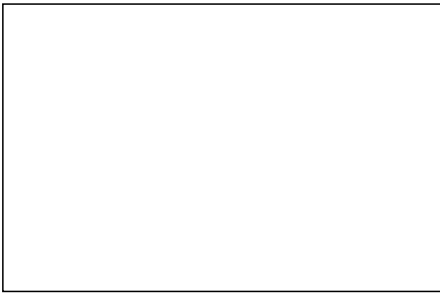
C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défiguration

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast