

Apprenti trop impatient {2}{B}



Créature : humain et mignon C
Défaussez-vous d'une carte, sacrifiez l'Apprenti trop impatient : Ajoutez {B}{B}{B}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des ombres nezumi {B}



Créature : rat et guerrier U
Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi : Détruisez un ninja ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des ombres nezumi {B}



Créature : rat et guerrier U
Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi : Détruisez un ninja ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des ombres nezumi {B}



Créature : rat et guerrier U
Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi : Détruisez un ninja ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'ossements {2}{B}

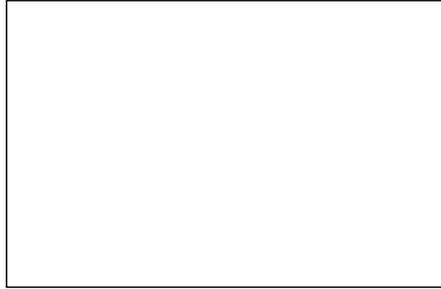


Créature : squelette et mur U
 Défenseur
 {B} : Régénérez le Mur d'ossements.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C
 Ninjutsu {B}
 À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des nezumi {5}{B}{B}

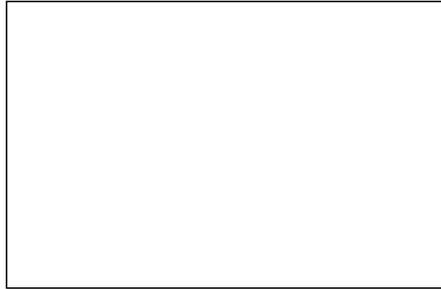


Créature légendaire : esprit R
 Offrande de rat
 À chaque fois qu'un permanent est mis dans le cimetière d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C
 Ninjutsu {B}
 À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C

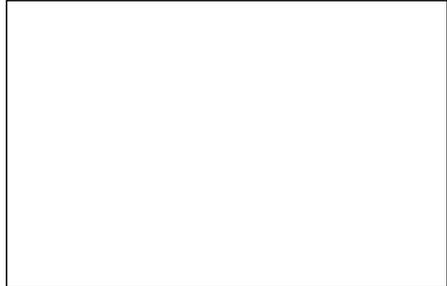
Ninjutsu {B}

À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronge-moelle {3}{B}{B}



Créature légendaire : rat et gremlin R

Tous les rats ont la peur.

{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1/1 noire Rat, X étant le nombre de rats que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C

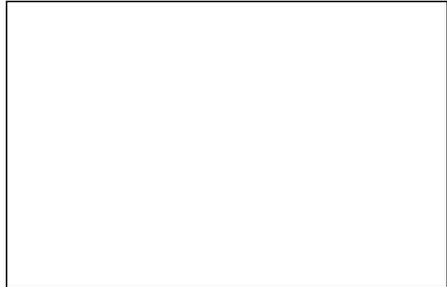
Ninjutsu {B}

À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronge-moelle {3}{B}{B}



Créature légendaire : rat et gremlin R

Tous les rats ont la peur.

{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1/1 noire Rat, X étant le nombre de rats que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin nezumi {2}{B}

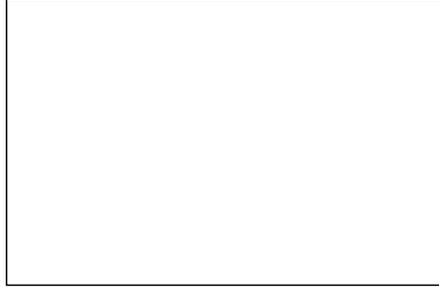


Créature : rat et samouraï **C**
Bushido 1

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin nezumi {2}{B}



Créature : rat et samouraï **C**
Bushido 1

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin nezumi {2}{B}



Créature : rat et samouraï **C**
Bushido 1

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin nezumi {2}{B}



Créature : rat et samouraï **C**
Bushido 1

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba {3}{B}{B}

Créature : rat et ninja C

Ninjutsu {3}{B}

À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba {3}{B}{B}

Créature : rat et ninja C

Ninjutsu {3}{B}

À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba {3}{B}{B}

Créature : rat et ninja C

Ninjutsu {3}{B}

À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba {3}{B}{B}

Créature : rat et ninja C

Ninjutsu {3}{B}

À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur nezumi {1}{B}

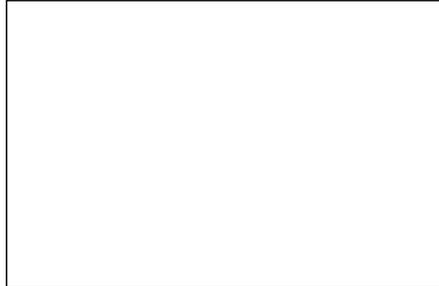


Créature : rat et guerrier **C**
 Peur
 Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur nezumi {1}{B}



Créature : rat et guerrier **C**
 Peur
 Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur nezumi {1}{B}

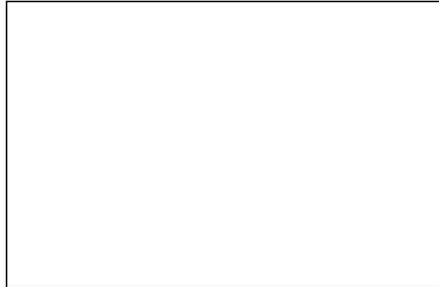


Créature : rat et guerrier **C**
 Peur
 Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-gorge {4}{B}

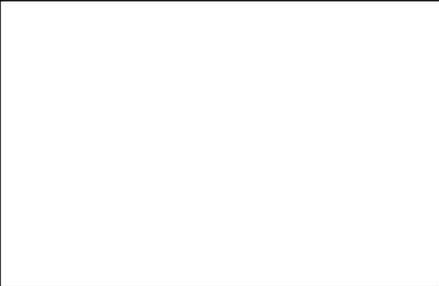


Créature : rat et ninja **U**
 Ninjutsu {2}{B}
 À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-gorge {4}{B}



Créature : rat et ninja U

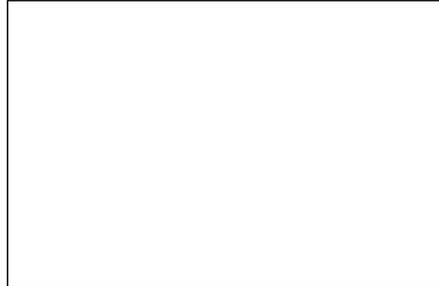
Ninjutsu {2}{B}

À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crasse {2}{B}{B}

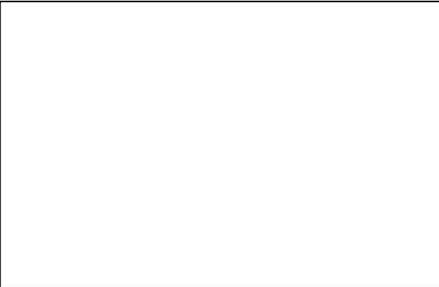


Rituel C

Détruisez un terrain ciblé ou une créature non-noire ciblée. Cette cible ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-gorge {4}{B}



Créature : rat et ninja U

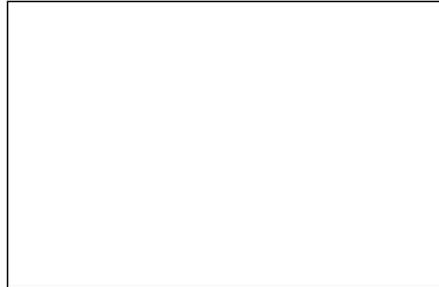
Ninjutsu {2}{B}

À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crasse {2}{B}{B}



Rituel C

Détruisez un terrain ciblé ou une créature non-noire ciblée. Cette cible ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}



Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne d'effroi {2}{B}



Rituel C

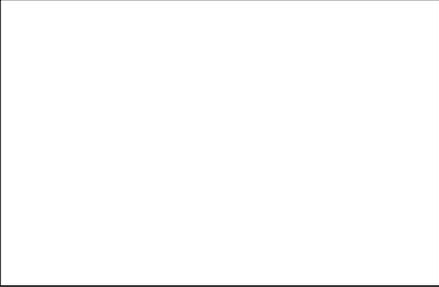
Toutes les créatures acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {1}{B}

Quand vous recyclez l'Hymne d'effroi, vous pouvez faire qu'une créature ciblée acquière la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}

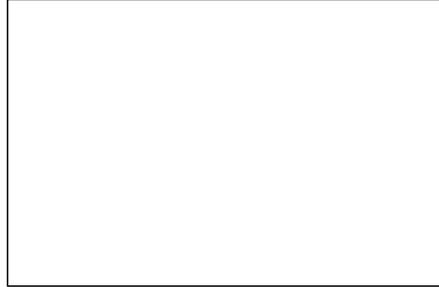


Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne d'effroi {2}{B}



Rituel C

Toutes les créatures acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {1}{B}

Quand vous recyclez l'Hymne d'effroi, vous pouvez faire qu'une créature ciblée acquière la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements d'Horobi

{1}{B}{B}

Éphémère : arcane

U

Si vous contrôlez un marais, détruisez une créature non-noire ciblée.

Imprégnation d'arcane ? Exilez quatre cartes de votre cimetière. (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shuko

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+0.

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements d'Horobi

{1}{B}{B}

Éphémère : arcane

U

Si vous contrôlez un marais, détruisez une créature non-noire ciblée.

Imprégnation d'arcane ? Exilez quatre cartes de votre cimetière. (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements d'Horobi

{1}{B}{B}

Éphémère : arcane

U

Si vous contrôlez un marais, détruisez une créature non-noire ciblée.

Imprégnation d'arcane ? Exilez quatre cartes de votre cimetière. (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veines en lambeaux

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée se voit infliger des blessures, son contrôleur perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements d'Horobi

{1}{B}{B}

Éphémère : arcane

U

Si vous contrôlez un marais, détruisez une créature non-noire ciblée.

Imprégnation d'arcane ? Exilez quatre cartes de votre cimetière. (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veines en lambeaux

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée se voit infliger des blessures, son contrôleur perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

