Cheval de cauchemar {5}{B}

Créature : cauchemar et cheval R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de rats {1}{B}

Créature : rat U

La force de la Colonie de rats est égale au nombre de rats que vous contrôlez.

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar {5}{B}

Créature : cauchemar et cheval R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de rats {1}{B}

Créature : rat U

La force de la Colonie de rats est égale au nombre de rats que vous contrôlez.

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonie de rats {1}{B}

Créature : rat U

La force de la Colonie de rats est égale au nombre de rats que vous contrôlez.

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}

Créature : rat C

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur de tombes nezumi {1}{B}

Créature : rat et gredin U

{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}

Créature : rat C

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature légendaire : rat et gredin **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

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature légendaire : rat et gredin **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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature légendaire : rat et gredin 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

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

Créature légendaire : rat et gredin 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

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

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

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

Coercition {2}{B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

Rituel : arcane **R**

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution {2}{B}{B}

Rituel R

Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur démoniaque {2}{B}{B}

Rituel U

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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact **R**

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason {5}

Artefact **R**

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galerie aux miroirs {5}

Artefact R

La « règle de légende » ne s'applique pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre affamée {B}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre affamée {B}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre affamée {B}{B}

Éphémère U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arène phyrexiane {1}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast