

Cheval de cauchemar

{5}{B}

Créature : cauchemar et cheval

R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures 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

Chirurgienne de la Coterie

{2}{B}{B}

Créature : humain et mignon

C

{2}{B}{B}, {T}, exilez deux cartes de votre cimetière :
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

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

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

Pilleur de tombes nezumi {1}{B}

Créature : rat et gremlin 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.

Noct?il le profanateur

Créature légendaire : rat et sorcier

4/2

{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur de tombes nezumi {1}{B}

Créature : rat et gremlin 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.

Noct?il le profanateur

Créature légendaire : rat et sorcier

4/2

{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille sous votre contrôle une carte de créature ciblée d'un cimetière.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}

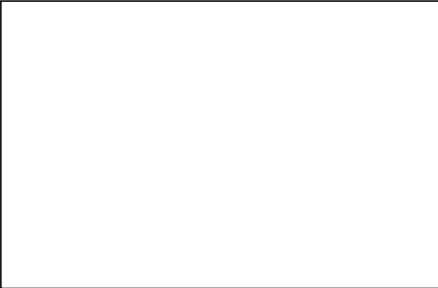
Créature : rat C

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

Rats bruyants {1}{B}{B} C



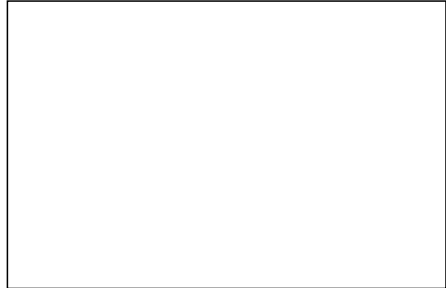
Créature : rat C

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 charognards {B} C




Créature : rat C

À chaque fois que ces Rats charognards attaquent ou bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une carte de son cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charognards n'attribuent aucune blessure de combat ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B} C




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 charognards {B} C




Créature : rat C

À chaque fois que ces Rats charognards attaquent ou bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une carte de son cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charognards n'attribuent aucune blessure de combat ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats charognards {B}




Créature : rat C

À chaque fois que ces Rats charognards attaquent ou bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une carte de son cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charognards n'attribuent aucune blessure de combat ce tour-ci.

2/1

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 défait d'une carte.

1/1

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 défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



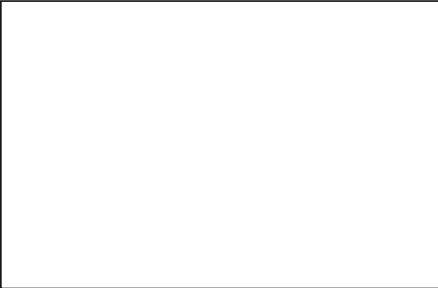
Créature : rat C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine sorcière {1}{B}{B}



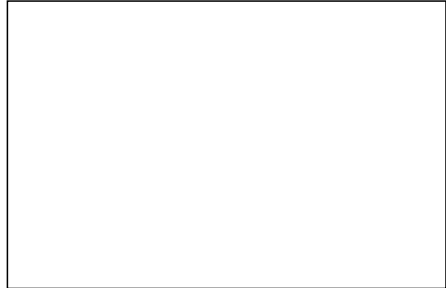
Créature : humain et sorcier R

{T} : Une créature ciblée autre que la Reine sorcière a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

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

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

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

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

Visara la redoutable {3}{B}{B}{B}




Créature légendaire : gorgonoïde R
 Vol
 {T} : Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

5/5

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

Drain de vie {1}{B}



Rituel C
 Ne dépensez que du mana noir pour X.
 Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain de vie

{1}{B}



Rituel

C

Ne dépensez que du mana noir pour X.
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible.
Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

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

Drain de vie

{1}{B}



Rituel

C

Ne dépensez que du mana noir pour X.
Le Drain de vie inflige X blessures à n'importe quelle cible.
Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées, mais pas plus que le total de points de vie du joueur avant que les blessures ne lui soient infligées, la loyauté du planeswalker avant que les blessures ne lui soient infligées ou l'endurance de la créature.

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

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



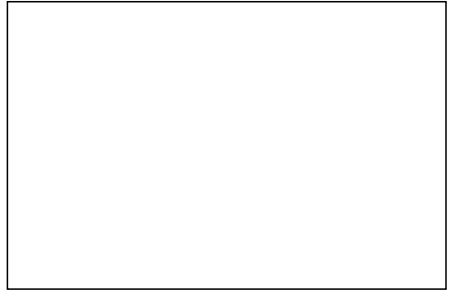
Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie



Terrain

M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

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

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

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

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}

Artefact

R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce

{1}{B}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin atroce

{1}{B}{B}


Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

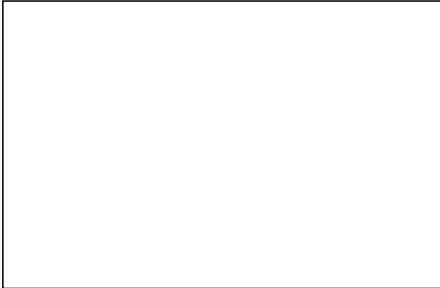
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shaman U

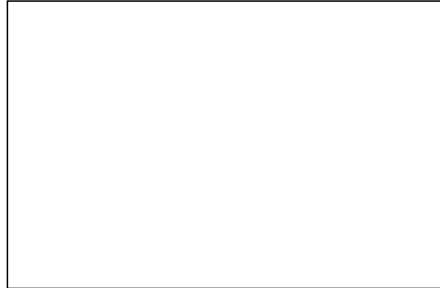
Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortimage vampire {B}{B}



Créature : vampire et shaman U


Initiative

Sacrifiez la Sortimage vampire : Retirez tous les marqueurs d'un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}




Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution {2}{B}{B}

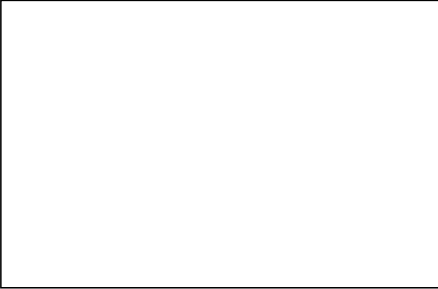


Rituel R

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

Persécution {2}{B}{B}

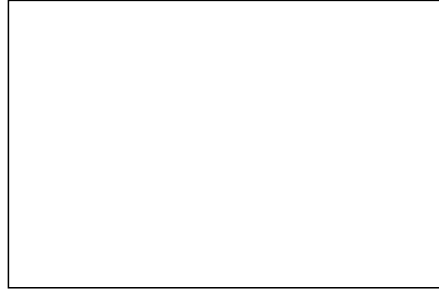


Rituel R

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

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

Vent de peste

{7}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas.
Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}



Artefact

R

Chaque sort coûte (3) de plus à lancer excepté pendant le
tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vent de peste

{7}{B}{B}



Rituel

R

Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas.
Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense

{2}




Artefact

R

Chaque sort coûte (3) de plus à lancer excepté pendant le
tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}




Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorin Markov {3}{B}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Sorin M

{+2} : Sorin Markov inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 2 points de vie.

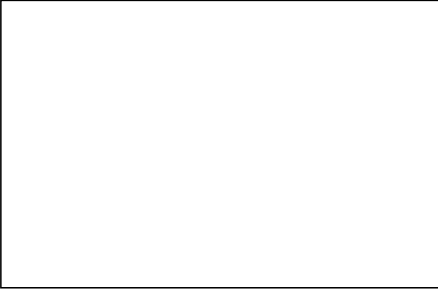
{-3} : Le total de points de vie d'un adversaire ciblé devient 10.

{-7} : Vous contrôlez le joueur ciblé pendant son prochain tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grille de défense {2}



Artefact R

Chaque sort coûte {3} de plus à lancer excepté pendant le tour de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast