

Banshee de minuit

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



Créature : esprit

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de rats

{4}{B}{B}



Créature : ogre et gremlin

R

Peur

Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de rat, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banshee de minuit

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



Créature : esprit

R

Flétrissure (Cette source inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

Au début de votre entretien, mettez un marqueur -1/-1 sur chaque créature non-noire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar

{5}{B}



Créature : cauchemar et cheval

R

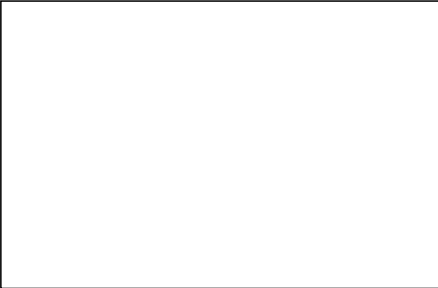
Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

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}



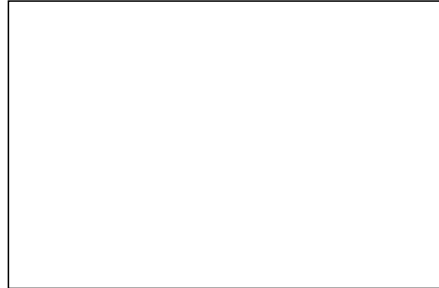
Créature : rat U

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

\*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Hurlegueule

{4}{B}

Créature : élémental

U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Quand le Hurlegueule arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-artefact, non-noire ciblée.

Évocation {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor corrosif

{2}{B}

Créature : élémental et gremlin

U

Les créatures noires que vous contrôlez ont la flétrissure. (Elles infligent des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incarmat en devenir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : phyrexian et vampire et noble

R

Vol

Les autres créatures noires gagnent +1/+1.

Les créatures non-noires gagnent -1/-1.

3/3

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

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.


-----

&lt;b&gt;Noct?il le profanateur&lt;b&gt;  
 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

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C

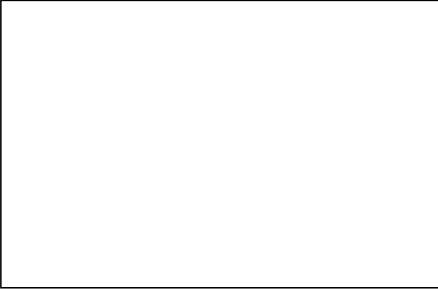
Ninjutsu {B}

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

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.

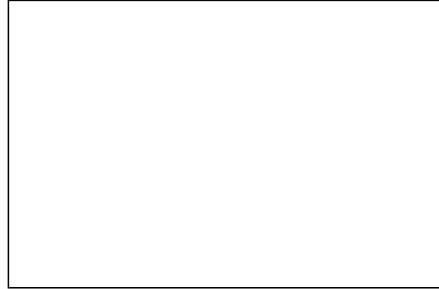
-----

&lt;b&gt;Noct?il le profanateur&lt;b&gt;  
 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

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C

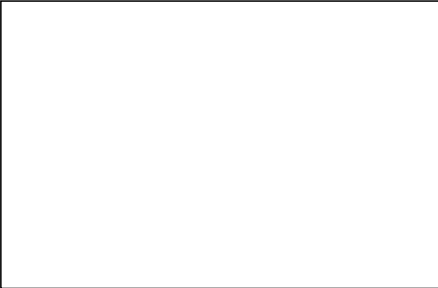
Ninjutsu {B}

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

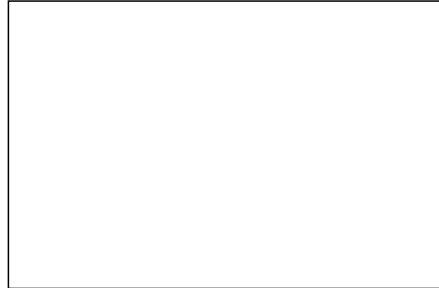
Ninjutsu {B}

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

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 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}



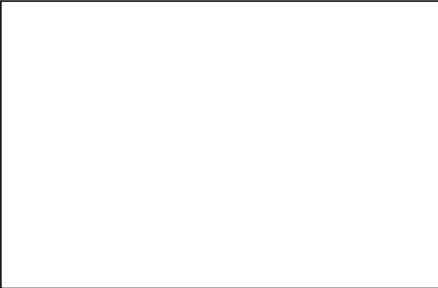
Créature : rat C

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}



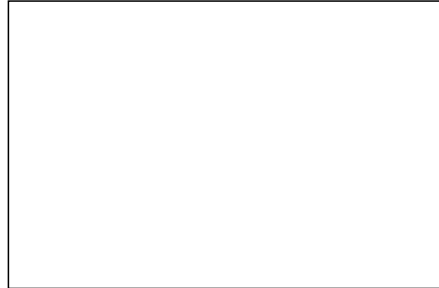
Créature : rat **C**

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

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

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

Serf de Kuro {1}{B}

Créature : rat et samouraï C

Bushido 1

{1}{B} : Régénérez le Serf de Kuro.

1/1

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

Absorption de l'esprit {X}{1}{B}

Rituel U

Ne dépensez que du mana noir pour X.

L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corruption

{5}{B}



Rituel

U

La Corruption inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marais que vous contrôlez. Vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière.

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

Exsanguination

{X}{B}{B}



Rituel

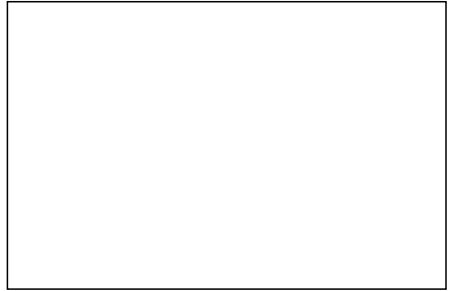
U

Chaque adversaire perd X points de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière.

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



Grouillette



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouillette



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

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  
{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

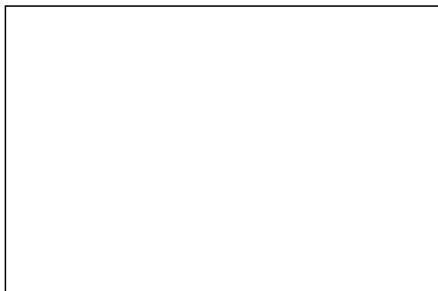
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de démon

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine

{2}



Artefact tribal : shamanes et équipement

U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »

À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet de pouvoir

{5}



Artefact

R

Au moment où le gantelet de pouvoir arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

Les créatures de la couleur choisie gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'un terrain de base est engagé pour du mana de la couleur choisie, son contrôleur ajoute un mana supplémentaire de cette couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise des ténèbres

{B}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du destin

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort soudaine

{1}{B}{B}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption

{3}{B}



Éphémère

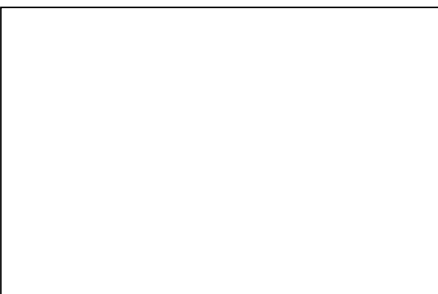
C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune blafarde

{1}{B}



Enchantement

R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast