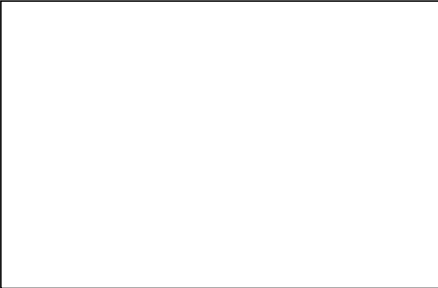


Colonie de rats {1}{B}



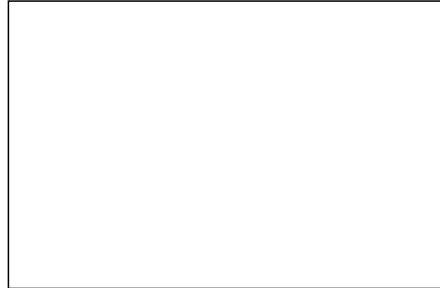
Créature : rat U

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

Gardien des ombres nezumi {B}



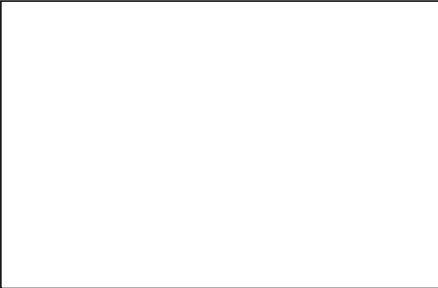
Créature : rat et guerrier U

Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi : Détruisez un ninja ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des ombres nezumi {B}



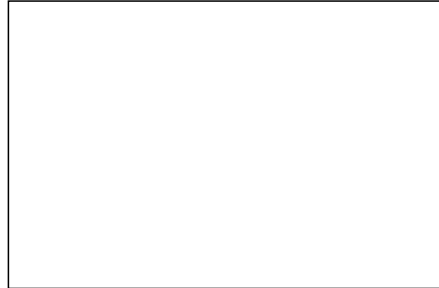
Créature : rat et guerrier U

Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi : Détruisez un ninja ciblé.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}



Créature : rat et gremlin R

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main, inversez le Nezumi rasdecroc.

-----

&lt;b>Perce-moustaches l'odieux</b>


Créature légendaire : rat et shaman

3/3

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de trois qu'il a dans sa main.

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

Nezumi rasdecroc {1}{B}



Créature : rat et gremlin R

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main, inversez le Nezumi rasdecroc.

-----

&lt;b>Perce-moustaches l'odieux</b>

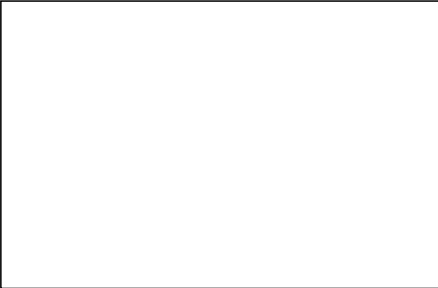
Créature légendaire : rat et shaman

3/3

Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de trois qu'il a dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}



Créature : rat et gremlin R

{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défait d'une carte.  
Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main,  
inversez le Nezumi rasdecroc.

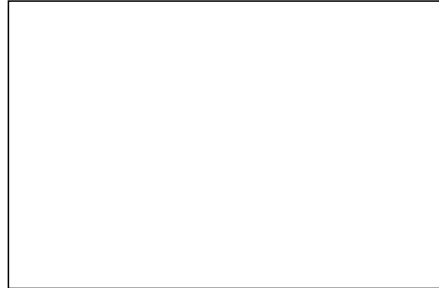
-----

&lt;b>Perce-moustaches l'odieux</b>  
Créature légendaire : rat et shaman  
3/3  
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur  
perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de 1/1  
qu'il a dans sa main.

6/6

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

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

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

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}

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}

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 implacables {1}{B}{B}

Créature : rat U


Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.

Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats implacables {1}{B}{B}




Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.  
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



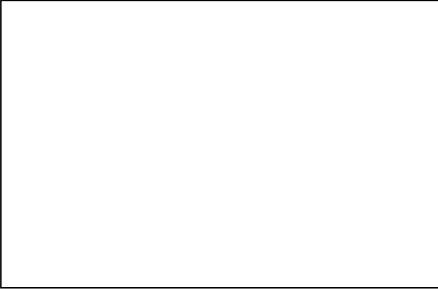
Créature légendaire : rat et gremlin R

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

Rats implacables {1}{B}{B}




Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.  
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

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

Yeux d'encre, servante des oni {4}{B}{B}



Créature légendaire : rat et ninja R

Ninjutsu {3}{B}{B}

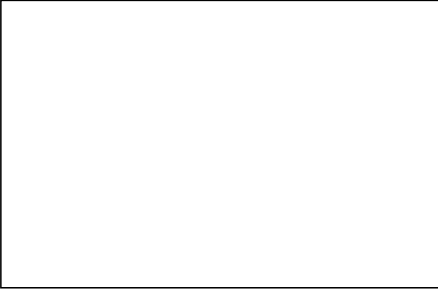
À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.

{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux d'encre, servante des oni {4}{B}{B}



Créature légendaire : rat et ninja R

Ninjutsu {3}{B}{B}

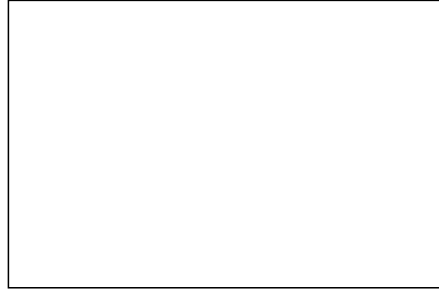
À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.

{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux d'encre, servante des oni {4}{B}{B}



Créature légendaire : rat et ninja R

Ninjutsu {3}{B}{B}

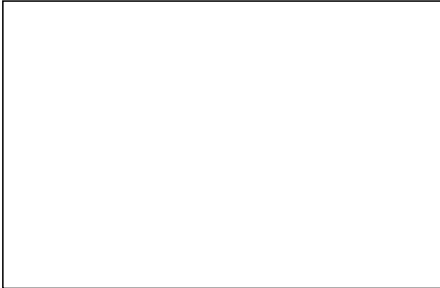
À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.

{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}

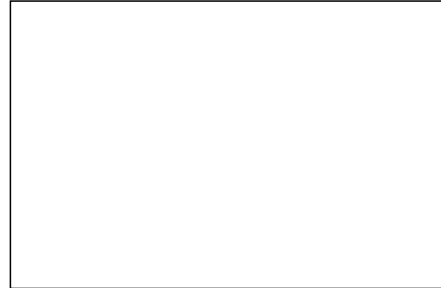


Rituel C

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

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

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

Réveil par cauchemar {2}{B}



Rituel : arcane C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveil par cauchemar

{2}{B}

Rituel : arcane

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveil par cauchemar

{2}{B}

Rituel : arcane

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.

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

Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

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

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

Arracher la chair

{2}{B}



Éphémère : arcane

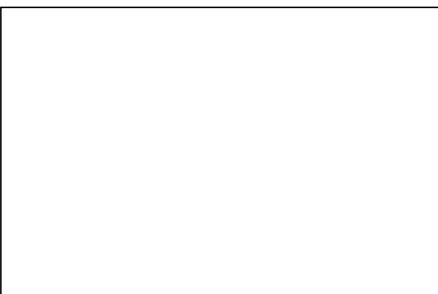
C

Détruisez une créature non-esprit ciblée.

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

Arracher la chair

{2}{B}



Éphémère : arcane

C

Détruisez une créature non-esprit ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arracher la chair

{2}{B}

Éphémère : arcane

C

Détruisez une créature non-esprit ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}


Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffre-os nezumi {1}{B}




Créature : rat et shamanes U

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffre-os nezumi {1}{B}




Créature : rat et shamanes U

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déchiffre-os nezumi {1}{B}




Créature : rat et shamanes U

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

1/1

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

Échange sanglant {2}{B}{B}

Rituel U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

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

Échange sanglant {2}{B}{B}

Rituel U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}



Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution

{2}{B}{B}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution

{2}{B}{B}



Rituel

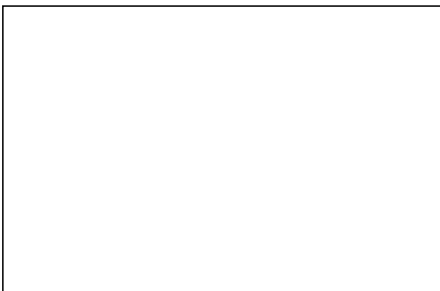
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transactions nocturnes

{2}{B}{B}



Enchantement

R

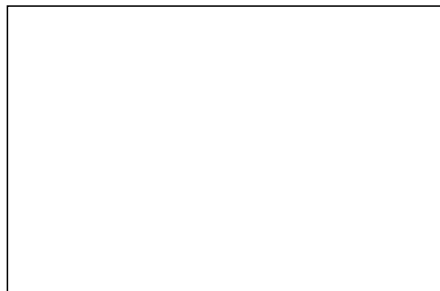
À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un autre joueur, mettez autant de marqueurs « larcin » sur les Transactions nocturnes.

{2}{B}{B}, Retirez X marqueurs « larcin » des Transactions nocturnes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain avec une valeur de mana de X, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transactions nocturnes

{2}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un autre joueur, mettez autant de marqueurs « larcin » sur les Transactions nocturnes.

{2}{B}{B}, Retirez X marqueurs « larcin » des Transactions nocturnes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain avec une valeur de mana de X, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transactions nocturnes

{2}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un autre joueur, mettez autant de marqueurs « larcin » sur les Transactions nocturnes.

{2}{B}{B}, Retirez X marqueurs « larcin » des Transactions nocturnes : Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain avec une valeur de mana de X, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast