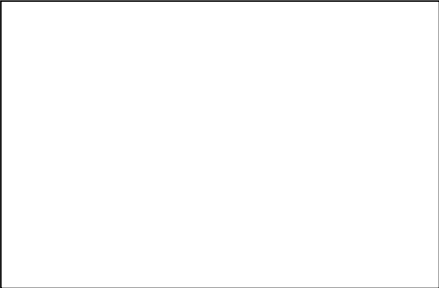


Avare aux mouchérons {B}



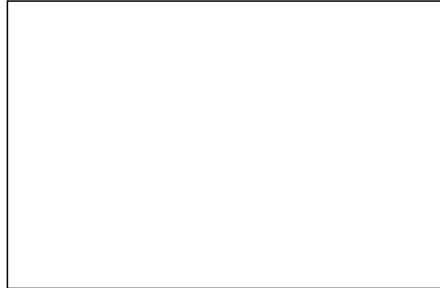
Créature : rat et shaman C

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux mouchérons {B}




Créature : rat et shaman C

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux mouchérons {B}




Créature : rat et shaman C

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux mouchérons {B}




Créature : rat et shaman C

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

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

Gardien des ombres nezumi {B}



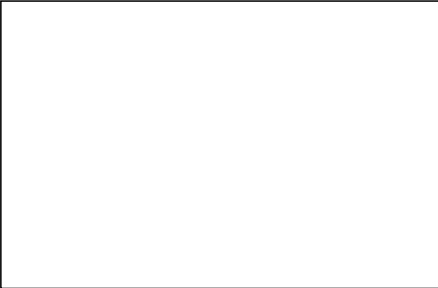
Créature : rat et guerrier U

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

1 / 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des ombres nezumi {B}



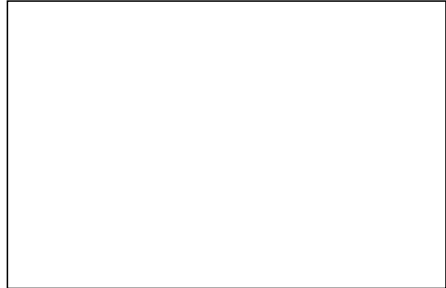
Créature : rat et guerrier U

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C

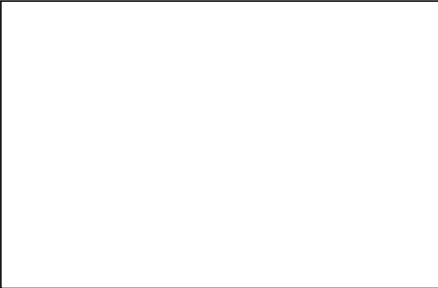
Ninjutsu {B}

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 bruyants {1}{B}{B}



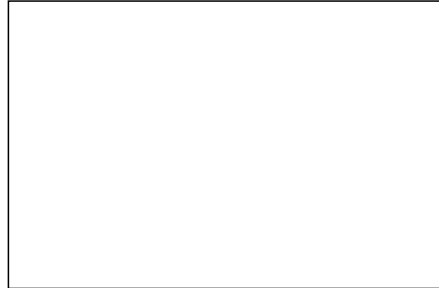
Créature : rat **C**

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 de la peste {2}{B}




Créature : rat **C**

La force des Rats de la peste est égale au nombre d'autres rats sur le champ de bataille. (Par exemple, tant qu'il y a deux autres rats sur le champ de bataille, la force et l'endurance des Rats de la peste sont 2/3.)

*/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 défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



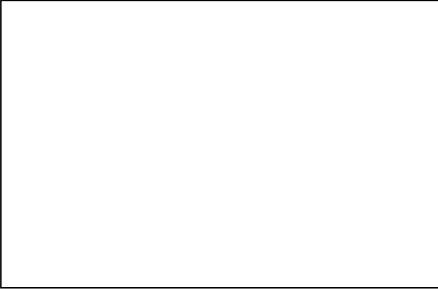
Créature : rat **C**

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}



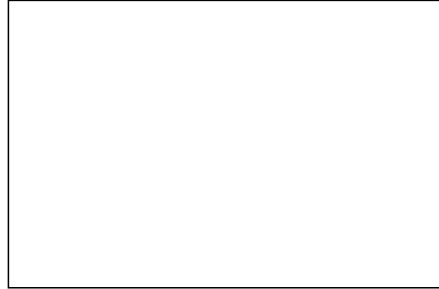
Créature : rat **C**

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

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

Échange sanglant

{2}{B}{B}



Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

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

Le prix de l'ambition

{3}{B}



Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 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

Le prix de l'ambition

{3}{B}



Rituel

U

Vous piochez trois cartes et vous perdez 3 points de vie.

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

Chants des damnés

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B} pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chants des damnés

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B} pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déni de la mort

{X}{B}{B}

Éphémère : arcane

C

Renvoyez X cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement

{2}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement

{2}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement

{2}{B}

Éphémère

C

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hécatombe

{1}{B}{B}



Enchantement

R

Quand l'Hécatombe arrive sur le champ de bataille, sacrifiez l'Hécatombe à moins que vous ne sacrifiez quatre créatures.

Engagez un marais dégagé que vous contrôlez :

L'Hécatombe inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort-fosses de Rajh

{3}{B}{B}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature subit des blessures, détruisez-la. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hécatombe

{1}{B}{B}



Enchantement

R

Quand l'Hécatombe arrive sur le champ de bataille, sacrifiez l'Hécatombe à moins que vous ne sacrifiez quatre créatures.

Engagez un marais dégagé que vous contrôlez :

L'Hécatombe inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacte de la tombe

{1}{B}{B}{B}



Enchantement

M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast