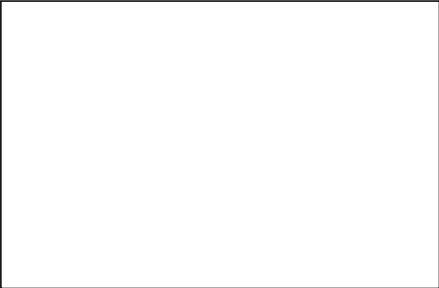


Colonie de rats {1}{B}



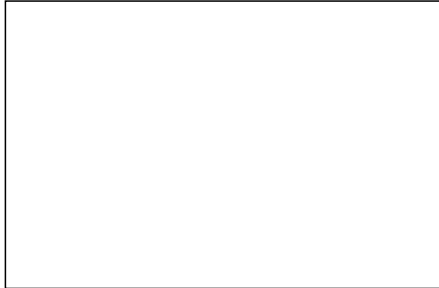
Créature : rat U

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

Déchiffre-os nezumi {1}{B}



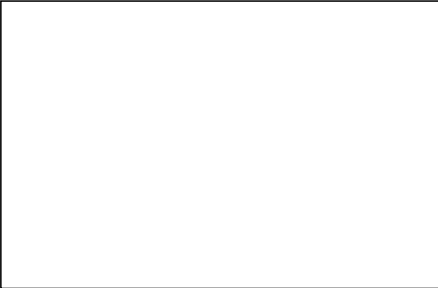
Créature : rat et shaman U

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défait 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

Patron des nezumi {5}{B}{B}



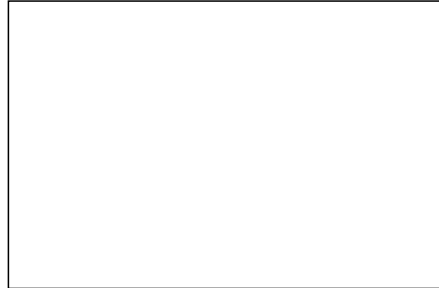
Créature légendaire : esprit R

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.

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}



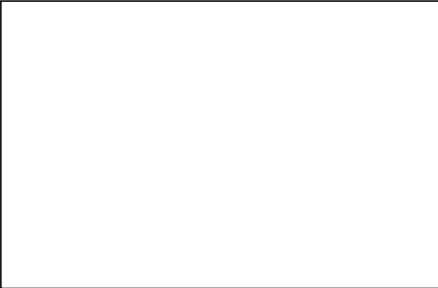
Créature : rat et ninja C

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

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C

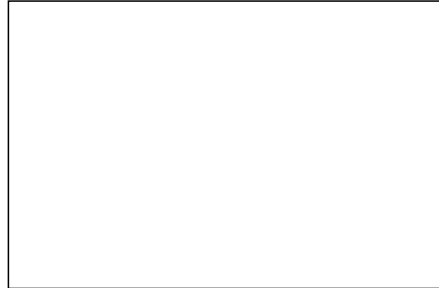
Ninjutsu {B}

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

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 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 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 des cryptes {2}{B}

Créature : rat U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sale rat-garou {3}{B}

Créature : humain et rat et mignon C

{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Sale rat-garou.

<i>{B}</i> ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne peut pas bloquer.

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

Sale rat-garou {3}{B}

Créature : humain et rat et mignon C

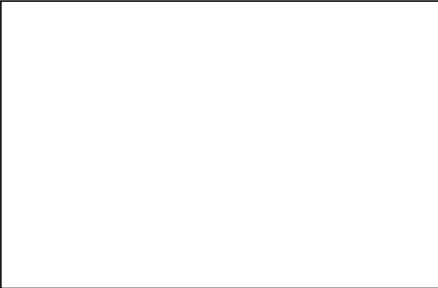
{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Sale rat-garou.

<i>{B}</i> ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne peut pas bloquer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur nezumi {1}{B}

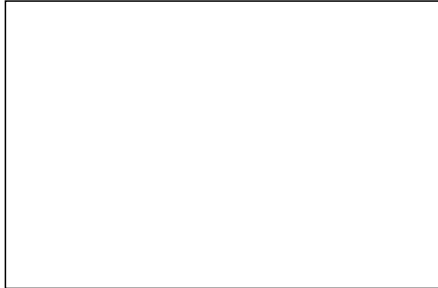


Créature : rat et guerrier C
 Peur
 Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Disjonction de l'âme {3}{B}{B}



Rituel U
 Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous gagnez autant de points de vie que son endurance.

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

Disjonction de l'âme {3}{B}{B}



Rituel U
 Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous gagnez autant de points de vie que son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue profonde

{1}{B}{B}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Flashback ? {1}{B}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de rats

{X}{B}



Rituel

C

Exilez X cartes ciblées d'un cimetière unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue profonde

{1}{B}{B}



Rituel

C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Flashback ? {1}{B}, payez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Festin de rats

{X}{B}



Rituel

C

Exilez X cartes ciblées d'un cimetière unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hymne d'effroi

{2}{B}



Rituel

C

Toutes les créatures acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour.

Recyclage {1}{B}

Quand vous recyclez l'Hymne d'effroi, vous pouvez faire qu'une créature ciblée acquière la peur jusqu'à la fin du tour.

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

Pacte avec les enfers

{B}{B}{B}



Rituel

R

Piochez quatre cartes. Vous perdez la moitié de vos points de vie, arrondi au supérieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression

{2}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé exile toutes les cartes de sa main faces cachées. Au début de l'étape de fin du prochain tour de ce joueur, ce joueur renvoie ces cartes dans sa main.

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
{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

Raid nocturne

{2}{B}{B}

Éphémère

U

Les créatures noires gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larcin

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison de la chair

{5}{B}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Détruisez une créature ciblée.

? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Union ? Sacrifiez trois terrains. (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomborage

{B}{B}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé peut exiler une carte de son cimetière. Si ce joueur ne le fait pas, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

