


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

Colonie de rats {1}{B}



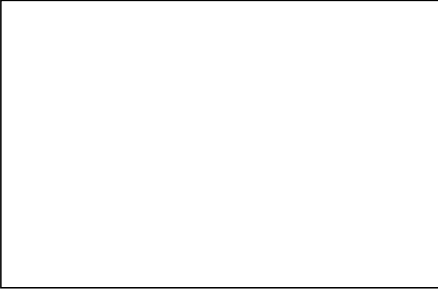
Créature : rat U

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

\*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de rats {4}{B}{B}



Créature : ogre et gremlin R

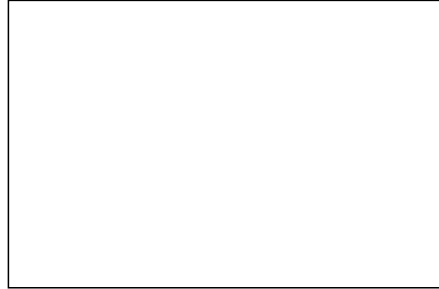
Peur

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

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

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

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

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



Créature légendaire : esprit R

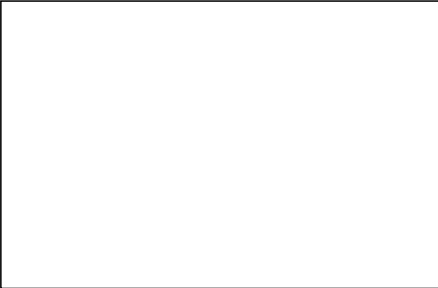
Offrande de rat

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

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C

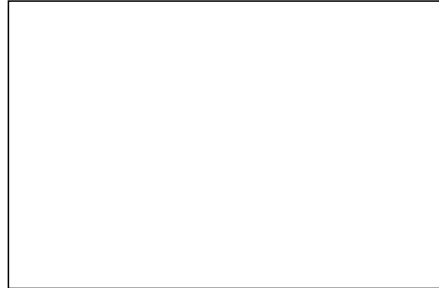
Ninjutsu {B}

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

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

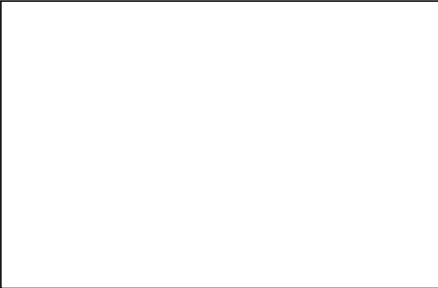
Ninjutsu {B}

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}



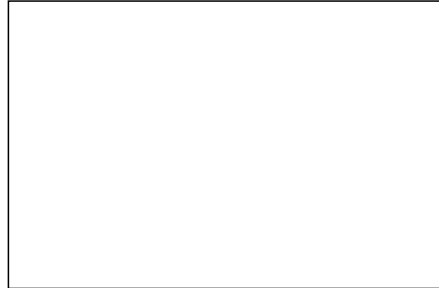
Créature : rat **C**

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

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 voraces {1}{B}




Créature : rat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



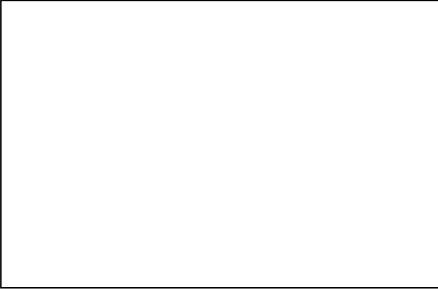
Créature : rat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



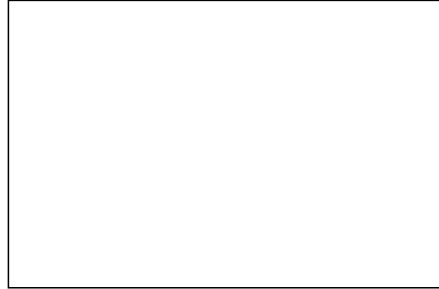
Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse 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 défausse 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

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

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

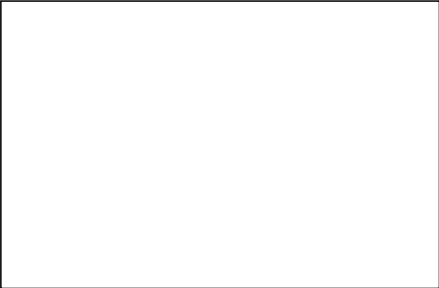
Bushido 1

{1}{B} : Régénérez le Serf de Kuro.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serf de Kuro {1}{B}

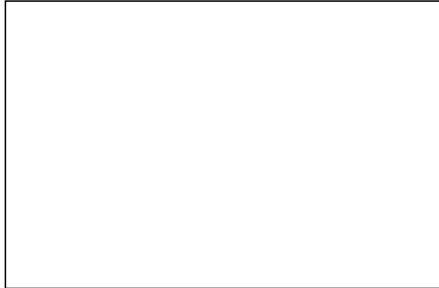


Créature : rat et samourai C  
 Bushido 1  
 {1}{B} : Régénérez le Serf de Kuro.

1/1

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

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

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

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

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

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

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

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

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



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

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

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

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  
{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

Talisman d'indulgence

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'indulgence

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. Le Talisman d'indulgence vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

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

Talisman de dominance

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}. Le Talisman de dominance vous inflige 1 blessure.

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


Lame du destin {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

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


Lame du destin {1}{B}



Éphémère U  
Détruisez une créature non-noire ciblée.

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

