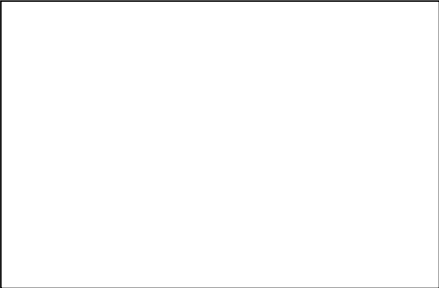


Colonie de rats {1}{B}



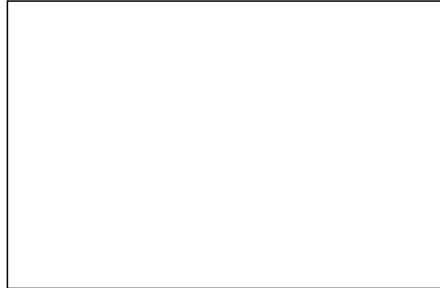
Créature : rat U

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}



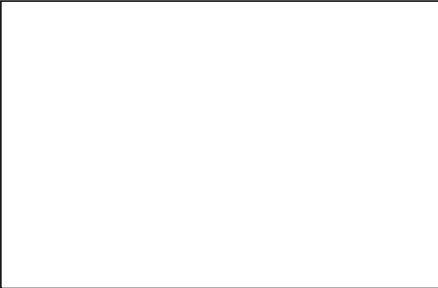
Créature : rat U

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

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}



Créature : rat et gremlin R

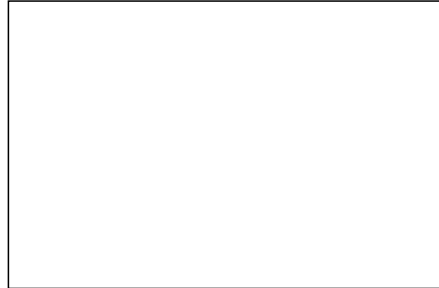
{1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défausse d'une carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main, inversez le Nezumi rasdecroc.

Perce-moustaches l'odieux
 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 4 qu'il a dans sa main.

4/4

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

Nezumi rasdecroc {1}{B}



Créature : rat et gremlin R


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

Perce-moustaches l'odieux
 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 4 qu'il a dans sa main.

4/4

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 d'égout {B}

Créature : rat C

{B}, payez un point de vie : Les Rats d'égout gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de trois fois chaque tour.

1/1

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 d'égout {B}

Créature : rat C

{B}, payez un point de vie : Les Rats d'égout gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de trois fois chaque tour.

1/1

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 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 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 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 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 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 des marécages {B}

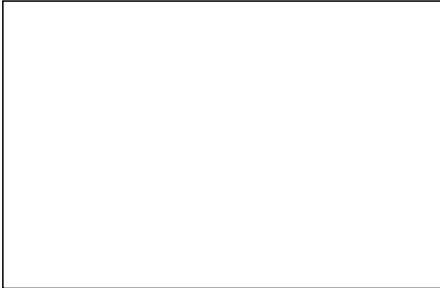
Créature : rat C

Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloqués par des murs.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des marécages {B}



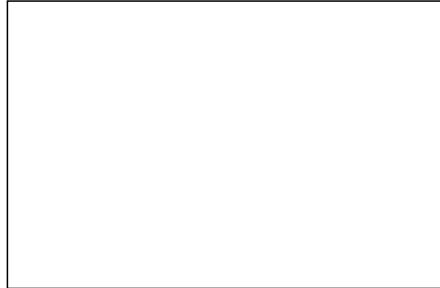
Créature : rat C

Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloqués par des murs.

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 des marécages {B}




Créature : rat C

Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloqués par des murs.

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

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

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre **R**

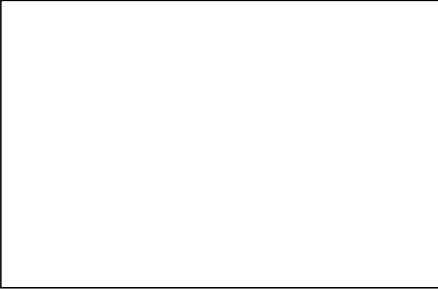
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre **R**

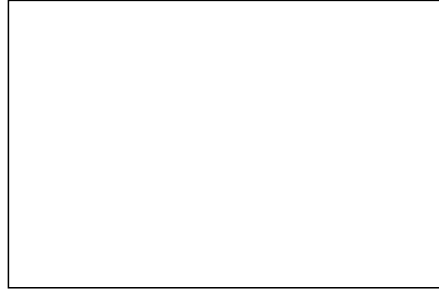
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur nezumi {1}{B}



Créature : rat et guerrier **C**

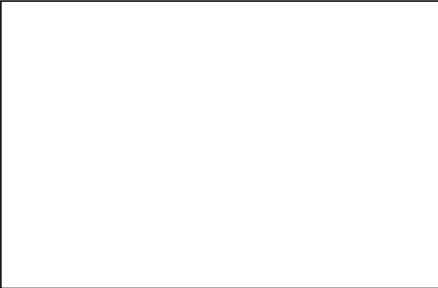
Peur

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

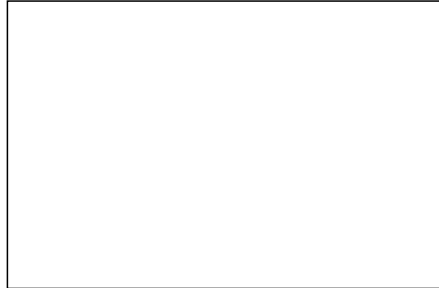
Peur

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

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

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

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte

{B}



Rituel

C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

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

C

{B}

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

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable

{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable

{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}




Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

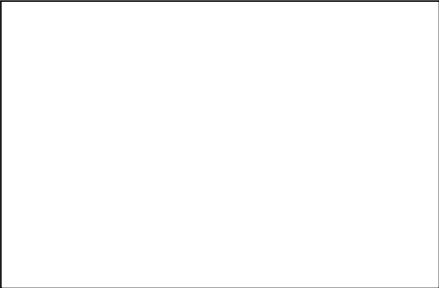
Terreur {1}{B}



Éphémère C
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

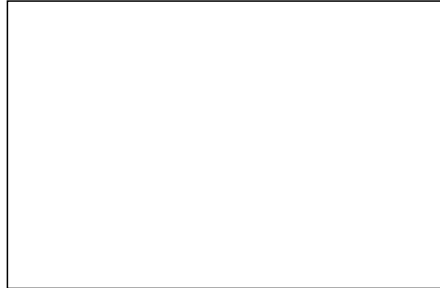
Terreur {1}{B}



Éphémère C
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

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


Lune blafarde {1}{B}



Enchantement R
Les créatures noires gagnent +1/+1.

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

Lune blafarde {1}{B}




Enchantement R

Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Persécution {2}{B}{B}




Rituel R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre {B}



Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortir de terre

{B}



Rituel

C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thérapie de la Coterie

{B}



Rituel

U

Choisissez un nom de carte non-terrain. Un joueur ciblé révèle sa main et se défausse de toutes les cartes avec ce nom.
Flashback ? Sacrifiez une créature.

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

Caresse de Liliana {1}{B}

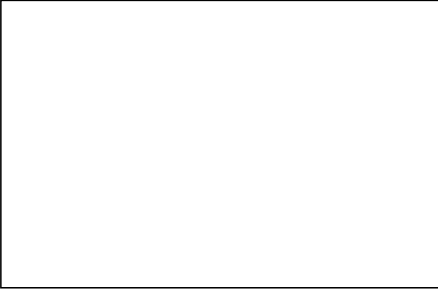


Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}

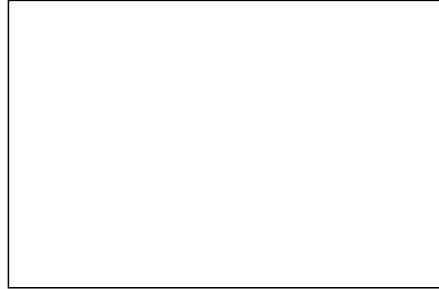


Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana {1}{B}



Enchantement U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caresse de Liliana

{1}{B}



Enchantement

U

À chaque fois qu'un adversaire se défait d'une carte, ce joueur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast