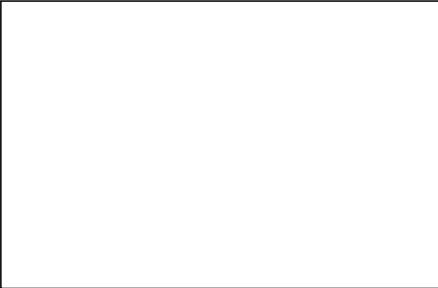


Charognards de minuit {4}{B}



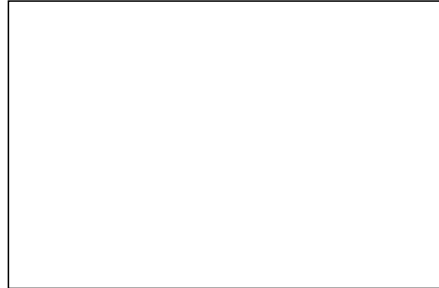
Créature : humain et gremlin **C**

Quand les Charognards de minuit arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière dans votre main.
(Assimiler avec les Rats du graf.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognards de minuit {4}{B}




Créature : humain et gremlin **C**

Quand les Charognards de minuit arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière dans votre main.
(Assimiler avec les Rats du graf.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognards de minuit {4}{B}




Créature : humain et gremlin **C**

Quand les Charognards de minuit arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière dans votre main.
(Assimiler avec les Rats du graf.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat de meute {1}{B}



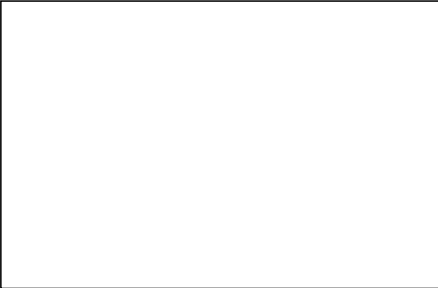
Créature : rat **R**

La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.
{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat de meute {1}{B}



Créature : rat R

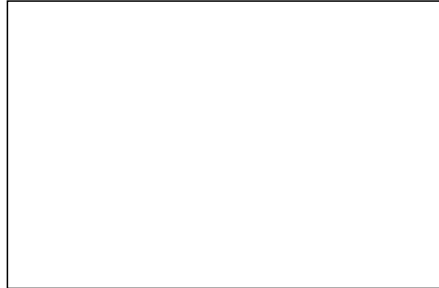
La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.

{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat de meute {1}{B}



Créature : rat R


La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.

{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat de meute {1}{B}



Créature : rat R


La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.

{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats du graf {1}{B}



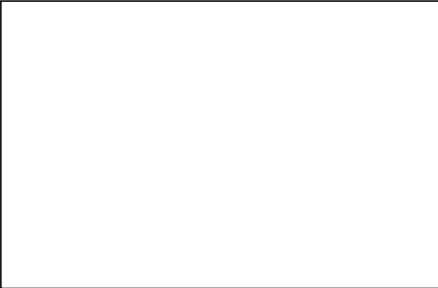
Créature : rat C

Au début du combat pendant votre tour, si vous possédez et contrôlez à la fois les Rats du graf et une créature appelée Charognards de minuit, exilez-les, puis assimilez-les en Hôte bruyant.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats du graf {1}{B}



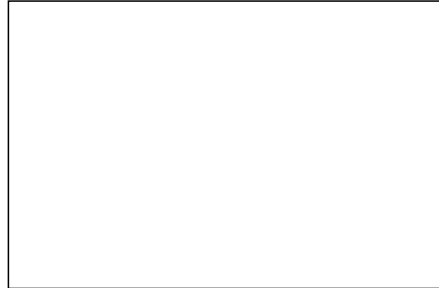
Créature : rat **C**

Au début du combat pendant votre tour, si vous possédez et contrôlez à la fois les Rats du graf et une créature appelée Charognards de minuit, exilez-les, puis assimilez-les en Hôte bruyant.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats du graf {1}{B}




Créature : rat **C**

Au début du combat pendant votre tour, si vous possédez et contrôlez à la fois les Rats du graf et une créature appelée Charognards de minuit, exilez-les, puis assimilez-les en Hôte bruyant.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats du graf {1}{B}




Créature : rat **C**

Au début du combat pendant votre tour, si vous possédez et contrôlez à la fois les Rats du graf et une créature appelée Charognards de minuit, exilez-les, puis assimilez-les en Hôte bruyant.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



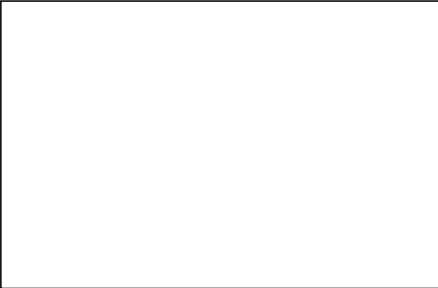
Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



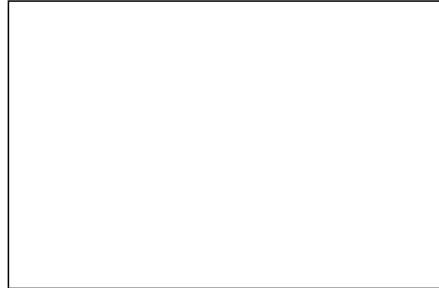
Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}




Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}




Créature : rat C

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



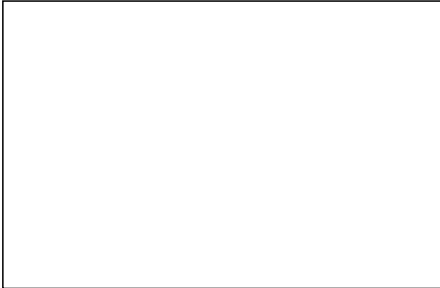
Créature : rat C

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}



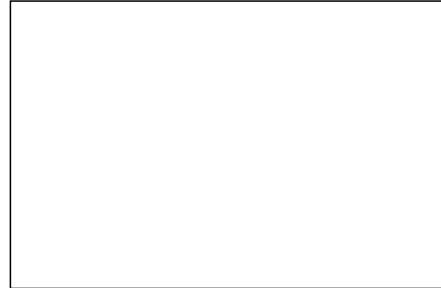
Créature : rat C

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

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

Seigneur ogre de quartier insalubre {3}{B}{B}



Créature : ogre et gremlin R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Rat.

Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur ogre de quartier insalubre

{3}{B}{B}

Créature : ogre et gremlin

R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Rat. Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine des évacuations

{B}

Créature : rat

C

Quand la Vermine des évacuations meurt, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine des évacuations

{B}

Créature : rat

C

Quand la Vermine des évacuations meurt, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplice de la planche

{B}{B}

Rituel

U

Détruisez une créature non-Ondin ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Supplice de la planche

{B}{B}



Rituel

U

Détruisez une créature non-Ondin ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transgression de l'esprit

{1}{B}



Rituel

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 3 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transgression de l'esprit

{1}{B}



Rituel

U

Carence (Cette carte n'a pas de couleur.)

Un joueur ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 3 et vous exilez cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Hymne à Tourach

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défait 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

-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

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
{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

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

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

Emprise des ténèbres

{B}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-4 jusqu'à la fin du tour.

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

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 démoniaque

{2}{B}{B}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?

? Le Pacte démoniaque inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

? Un adversaire ciblé se défait de deux cartes.

? Piochez deux cartes.

? Vous perdez la partie.

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 démoniaque

{2}{B}{B}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, choisissez l'un qui n'a pas été choisi ?

? Le Pacte démoniaque inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie.

? Un adversaire ciblé se défait de deux cartes.

? Piochez deux cartes.

? Vous perdez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

