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

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

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

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 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

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 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 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 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

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.
Seuil ? 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 gredin 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.
Seuil ? 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

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.
Seuil ? 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

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

Sale rat-garou {3}{B}

Créature : humain et rat et mignon **C**

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence {4}{B}

Rituel **C**

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence {4}{B}

Rituel **C**

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Drain d'essence {4}{B}

Rituel **C**

Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 3 points de vie.

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

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

Pacte avec les enfers {B}{B}{B}

Rituel **R**

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

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

Pacte avec les enfers {B}{B}{B}

Rituel **R**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast