

Colonie de rats {1}{B}



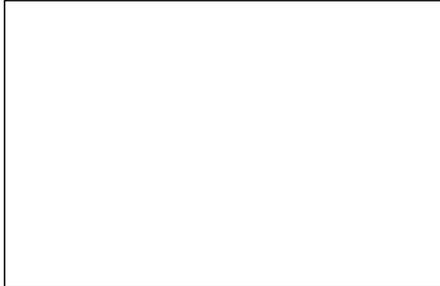
Créature : rat U

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}



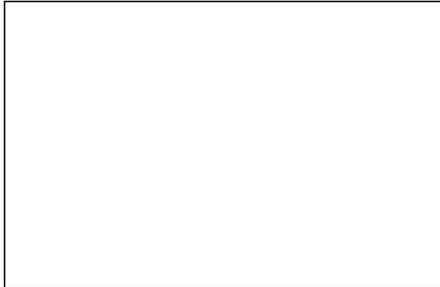
Créature : rat U

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

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 bruyants {1}{B}{B}



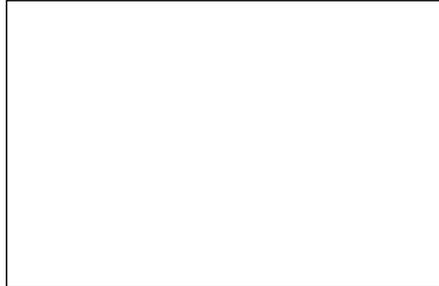
Créature : rat **C**

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}



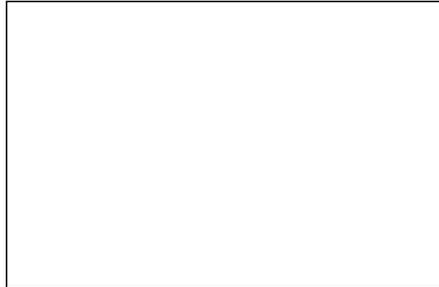
Créature : rat **C**

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 typhoïdiens {B}



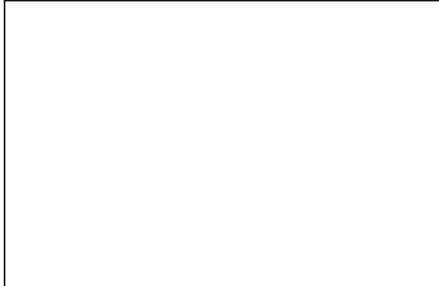
Créature : rat C

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}



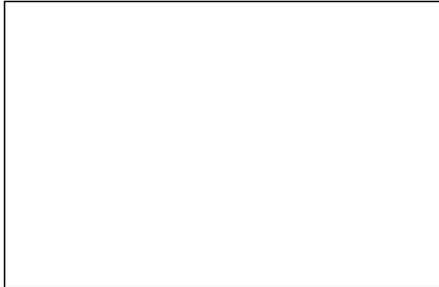
Créature : rat C

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 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

Rats voraces {1}{B}



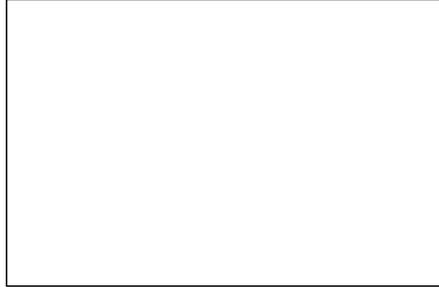
Créature : rat **C**

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

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

Vermine des évacuations {B}

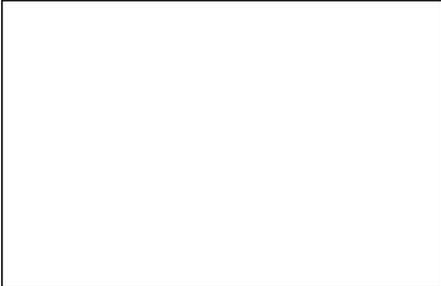
Créature : rat C

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}



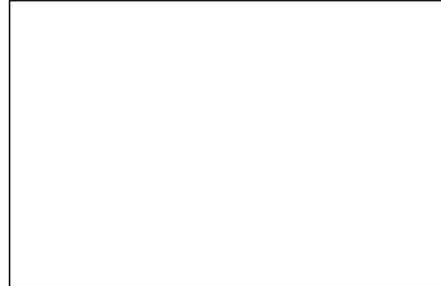
Créature : rat **C**

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

Vermine des évacuations {B}



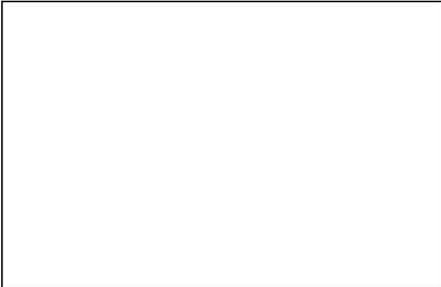
Créature : rat **C**

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}



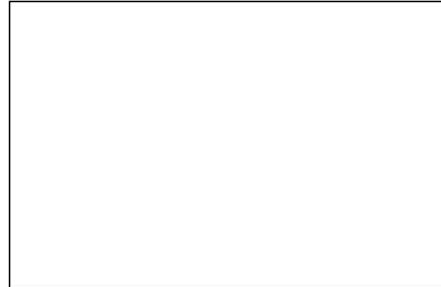
Créature : rat **C**

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

Contrainte {B}



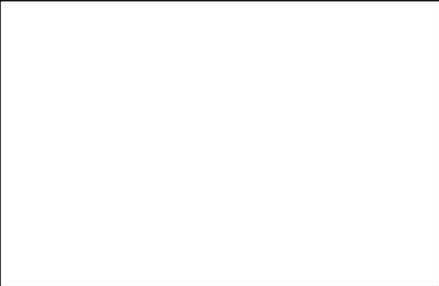
Rituel **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

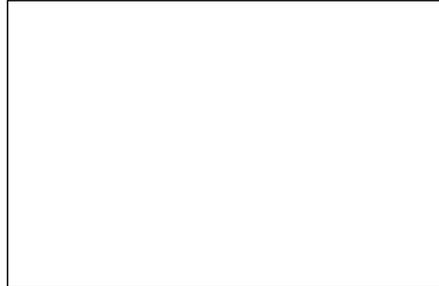


Rituel C

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}

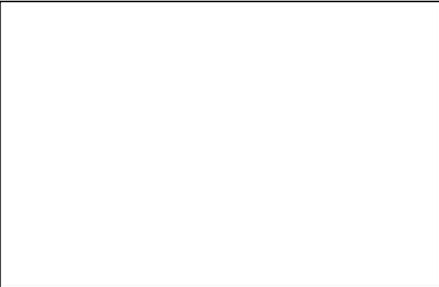


Rituel C

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

Contrainte {B}

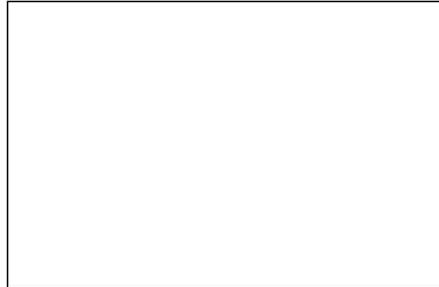


Rituel C

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

Signature de sang {B}{B}



Rituel C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

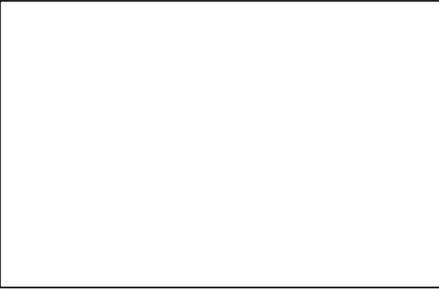
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signature de sang

{B}{B}



Rituel

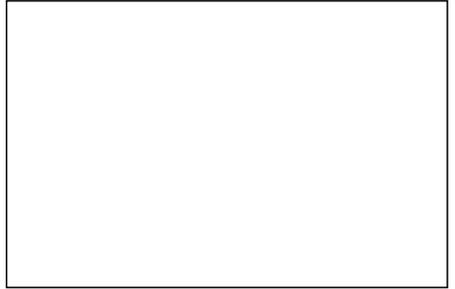
C

Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points de vie.

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}



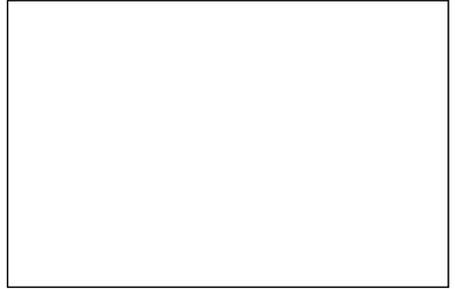
Rituel

C

Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grouillette



Terrain

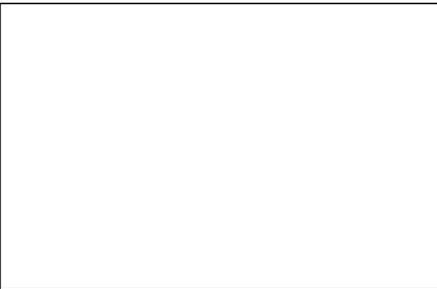
R

{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

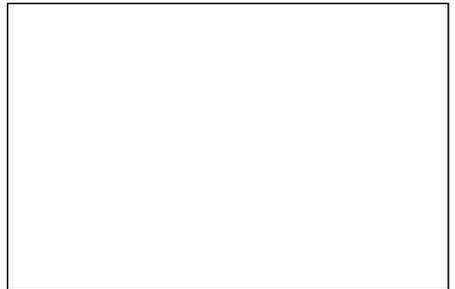
R

{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  
{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

Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

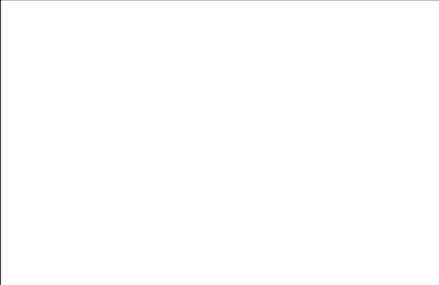
Lune blafarde {1}{B}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

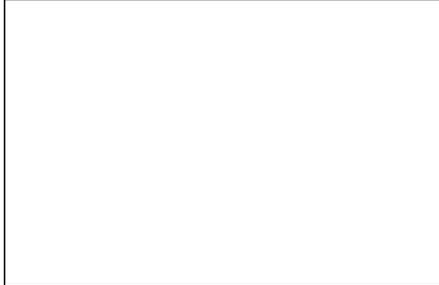
Messe noire {B}



Éphémère C  
Ajoutez {B}{B}{B}.

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

