Nezumi rasdecroc {1}{B}

Créature : rat et gredin 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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilleur de tombes nezumi {1}{B}

Créature : rat et gredin U

{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi rasdecroc {1}{B}

Créature : rat et gredin 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.

1/1

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

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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Créature : ogre et gredin 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

Tranche-gorge {4}{B}

Créature : rat et ninja U

Ninjutsu {2}{B}
À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-gorge {4}{B}

Créature : rat et ninja U

Ninjutsu {2}{B}
À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-gorge {4}{B}

Créature : rat et ninja U

Ninjutsu {2}{B}
À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 défausse 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 défausse 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 défausse 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 défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Détresse {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

Détresse {B}{B}

Rituel C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte 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

Détresse {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte 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

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

Grouilletière

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

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

Grouilletière

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

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère **C**

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast