Golem de Mephidross {5}

Créature-artefact : golem **C**

Affinité pour les marais
Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de Mephidross {5}

Créature-artefact : golem **C**

Affinité pour les marais
Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de Mephidross {5}

Créature-artefact : golem **C**

Affinité pour les marais
Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Golem de Mephidross {5}

Créature-artefact : golem **C**

Affinité pour les marais
Peur

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Déchiffre-os nezumi {1}{B}

Créature : rat et shamane U

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

1/1

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

Déchiffre-os nezumi {1}{B}

Créature : rat et shamane U

{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

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

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 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

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

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

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

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

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

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

Exhumation {B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumation {B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumation {B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumation {B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

Autel de la Couvée {1}

Artefact **R**

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel de la Couvée {1}

Artefact R

À chaque fois qu'un permanent arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire meule une carte.

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

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

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

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

Couverture de ténèbres {1}{B}

Enchantement **R**

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi acquièrent la peur. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture de ténèbres {1}{B}

Enchantement **R**

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi acquièrent la peur. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larcin {3}{B}{B}

Enchantement **R**

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larcin {3}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris vampires {B}

Créature : chauve-souris C

Vol
{B} : Les Chauves-souris vampires gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris vampires {B}

Créature : chauve-souris C

Vol
{B} : Les Chauves-souris vampires gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris vampires {B}

Créature : chauve-souris C

Vol
{B} : Les Chauves-souris vampires gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris vampires {B}

Créature : chauve-souris **C**

Vol
{B} : Les Chauves-souris vampires gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de deux fois à chaque tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat du fumier {B}

Créature : rat **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat du fumier {B}

Créature : rat **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat du fumier {B}

Créature : rat **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat du fumier {B}

Créature : rat **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast