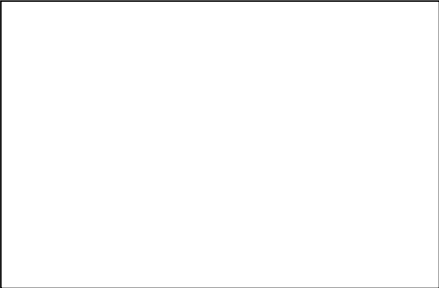


Colonie de rats {1}{B}



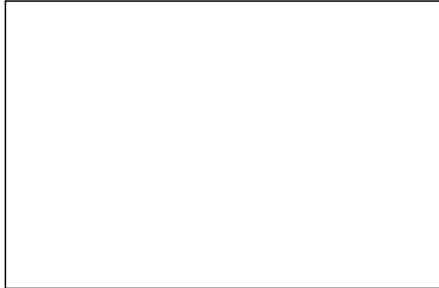
Créature : rat U

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}



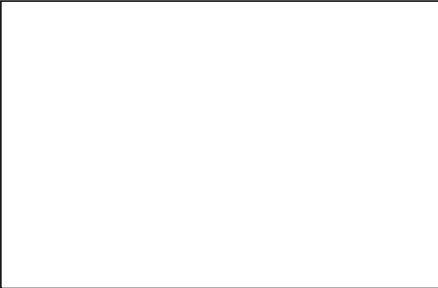
Créature : rat U

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

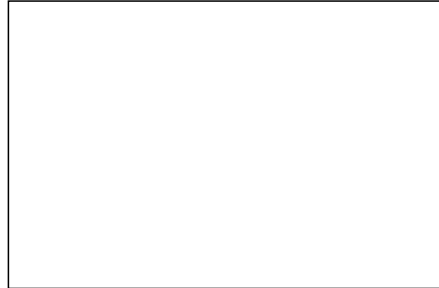
La force et l'endurance du Rat de meute sont chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.

{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 implacables {1}{B}{B}




Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats implacables {1}{B}{B}




Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats implacables {1}{B}{B}




Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats implacables {1}{B}{B}




Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats implacables {1}{B}{B}




Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats implacables {1}{B}{B}



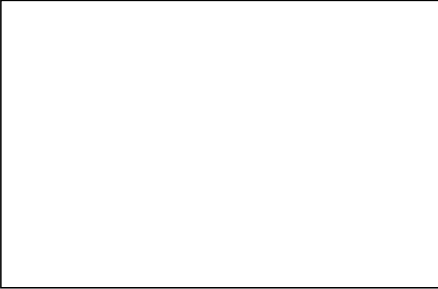
Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats implacables {1}{B}{B}




Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats implacables {1}{B}{B}



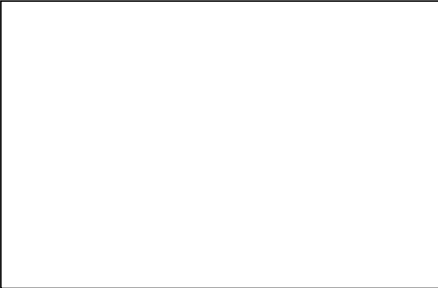
Créature : rat U

Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}



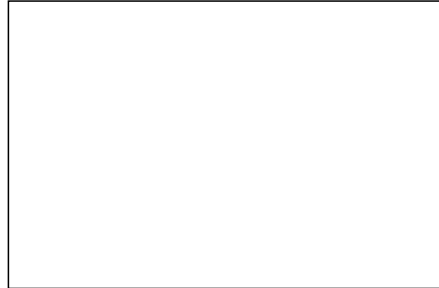
Créature : rat C

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

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

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

2/3

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

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}



Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

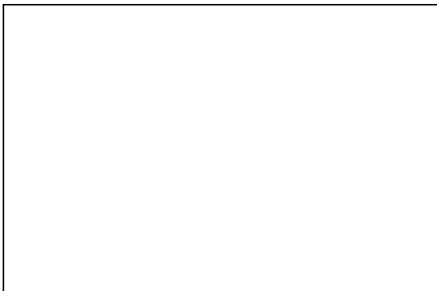
C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étouffer

{1}{B}




Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Étouffer {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Étouffer {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

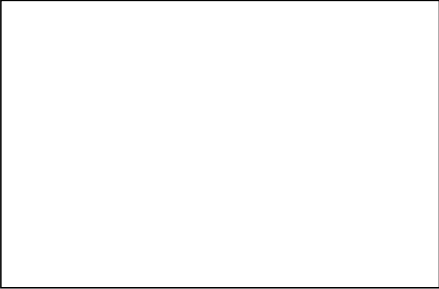
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

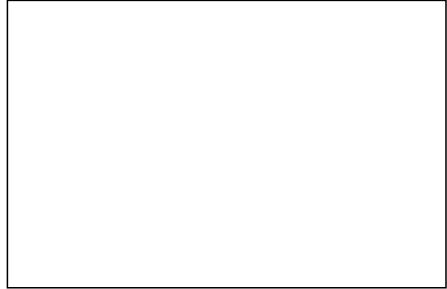
Lame du destin {1}{B}



Éphémère U
Détruisez une créature non-noire ciblée.

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

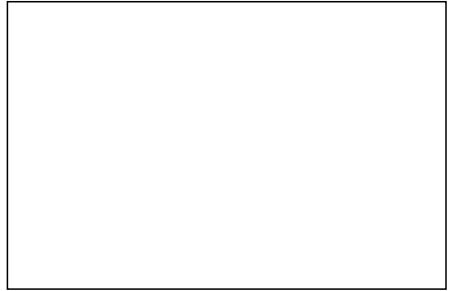
C

Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture de ténèbres

{1}{B}



Enchantement

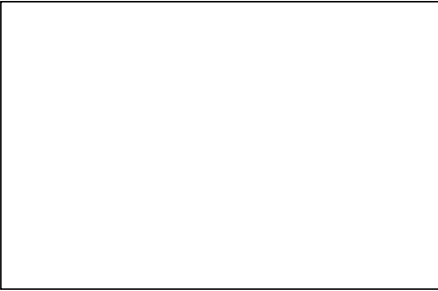
R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Geth

{B}{B}



Éphémère

C

Un joueur ciblé sacrifie une créature et perd 1 point de vie.

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 ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

