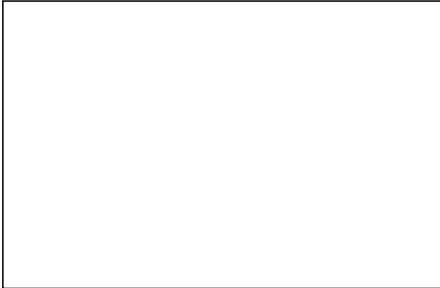


Golem de Mephidross {5}

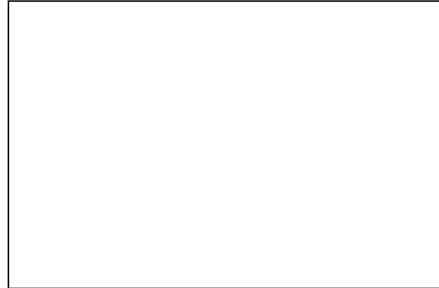


Créature-artefact : golem **C**
Affinité pour les marais
Peur

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

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

Déchiffre-os nezumi {1}{B}



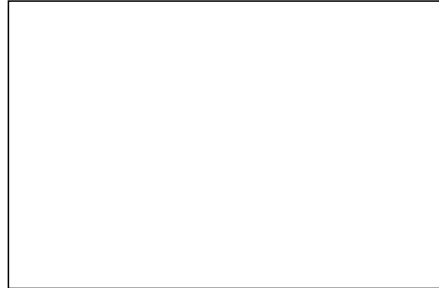
Créature : rat et shamanes U

{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 shamanes 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

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}

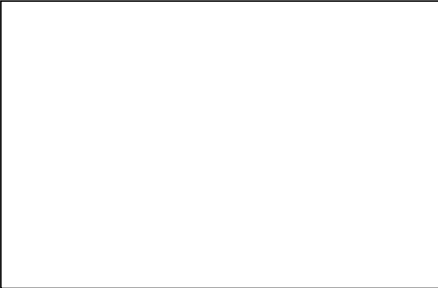
Créature : rat C

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défait d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}



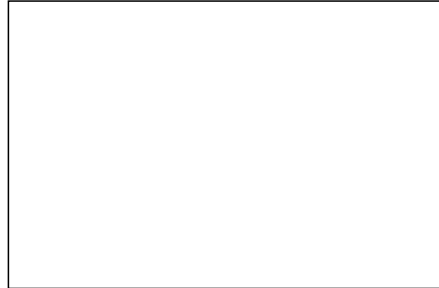
Créature : rat **C**

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**

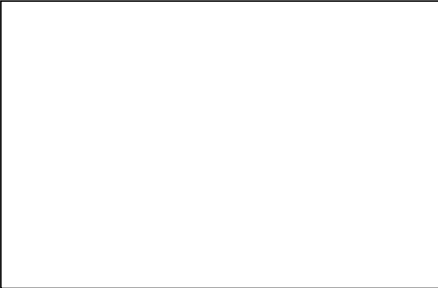
Tous les rats ont la peur.

{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**

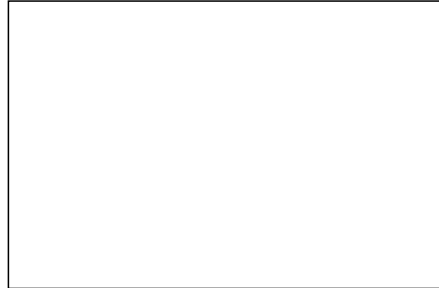
Tous les rats ont la peur.

{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

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**

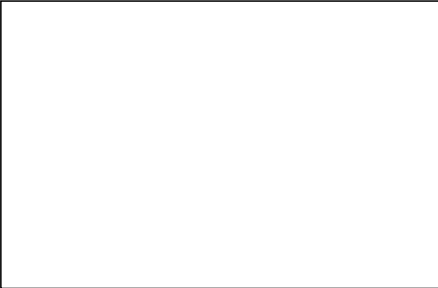
Peur

Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur nezumi {1}{B}

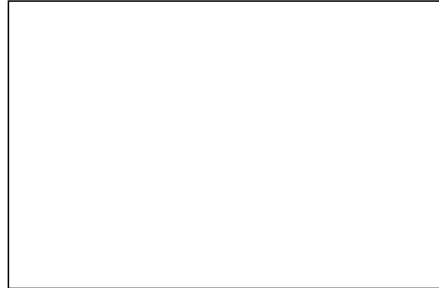


Créature : rat et guerrier C
Peur
Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

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

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

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

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

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}

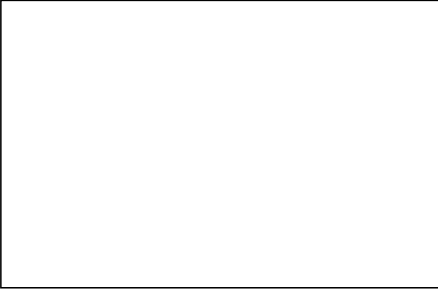


Éphémère C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

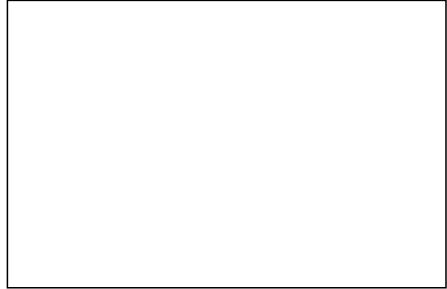


Éphémère C

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


Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {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

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 ont la peur.

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

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

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.

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

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

Rat du fumier {B}

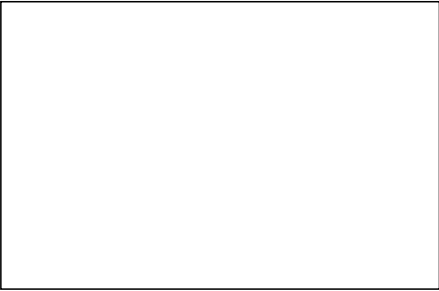


Créature : rat C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat du fumier {B}

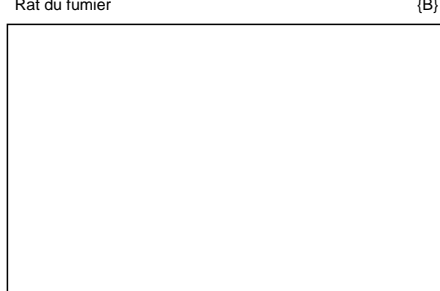


Créature : rat C

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

Rat du fumier

{B}



Créature : rat

C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast