Colonie de rats	{1}{B}	C	Colonie de rats	{1}{B}
		L		
Créature : rat	U		Créature : rat	U
La force de la Colonie de rats est égale au nombre	e de rats		a force de la Colonie de rats est égale au nombre d	e rats
que vous contrôlez.		l d	ue vous contrôlez.	
	*/1			*/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		М	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 que vous contrôlez.	e de rats
	*/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 nomb que vous contrôlez.	
	*/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Patron des nezumi {5	}{B}{B}	Profanateur de crâne	{1}{B}
Créature légendaire : esprit	R	Créature : rat et ninja	
Offrande de rat À chaque fois qu'un permanent est mis dans le cimet d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.	ère	Ninjutsu (B) À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.	
	6/6		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

\subset		
	Profanateur de crâne	{1}{B}
	Créature : rat et ninja	С
	Ninjutsu {B}	
	À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des	
	blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deux	
	cartes ciblées du cimetière de ce joueur.	
	_	
		2/1
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Profanateur de crâne	{1}{B}
Créature : rat et ninja	С
Ninjutsu {B} À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige de blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deu	
cartes ciblées du cimetière de ce joueur.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats bruyants	{1}{B}{B}	Rats bruyants	{1}{B}{B}
Créature : rat	С	Créature : rat	С
Quand les Rats bruyants arrivent sur le cha un adversaire ciblé met une carte de sa ma sa bibliothèque.		Quand les Rats bruyants arrivent sur le cham, un adversaire ciblé met une carte de sa main sa bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2

Rats bruyants	{1}{B}{B}
Créature : rat	С
Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ of un adversaire ciblé met une carte de sa main au sa bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Rats bruyants	{1}{B}{B}
Créature : rat	С
Quand les Rats bruyants arrivent un adversaire ciblé met une carte sa bibliothèque.	

Rats charognards	{B}			Rats charognards	{B}
			L		
Créature : rat	С			Créature : rat	С
À chaque fois que ces Rats charognards attaquent ou				À chaque fois que ces Rats charognards attaquent ou	
bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une carte de cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charognards	son			bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une carte de cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charognards	son
n'attribuent aucune blessure de combat ce tour-ci.				n'attribuent aucune blessure de combat ce tour-ci.	
2/	1			2	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

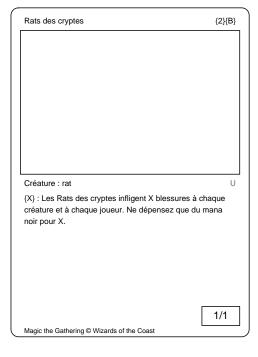
Rats charognards	{B}
Créature : rat	С
À chaque fois que ces Rats charogna	rds attaquent ou
bloquent, n'importe quel joueur peut e cimetière. Si un joueur fait ainsi, les R	
n'attribuent aucune blessure de comb	Ü
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Rats charognards	{B}
Créature : rat	C
bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une c cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charo	carte de son gnards
bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une c cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charo	carte de son gnards
bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une c cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charo	carte de son gnards
À chaque fois que ces Rats charognards attaqu bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une o cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charog n'attribuent aucune blessure de combat ce tour-	carte de son gnards

Rats d'égout	{B}	Rats d'égout {B	ł
			٦
Créature : rat	С	Créature : rat	;
{B}, payez un point de vie : Les Rats d'égout gagnent +		{B}, payez un point de vie : Les Rats d'égout gagnent +1/+0	
jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de trois fois cha	aque	jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de trois fois chaque	,
tour.		tour.	
			_
1.	/1	1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Rats d'égout	{B}
Créature : rat	С
{B}, payez un point de vie : Les Ra jusqu'à la fin du tour. N'activez pas tour.	
lour.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Rats d'égout	{B}
Créature : rat	С
{B}, payez un point de vie : Les Rats d'égo jusqu'à la fin du tour. N'activez pas plus de tour.	



Sale rat-garou	{3}{B}
Créature : humain et rat et mignon	
{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Sale	•
rat-garou. Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votr	e
cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne peut bloquer.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature légendaire : rat et gredin
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

 $\{3\}\{B\}\{B\}$

Ronge-moelle

Sale rat-garou	{3}{B}
Créature : humain et rat et mignon	С
{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Sale rat-garou.	
Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre	•
cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne peut p bloquer.	as
F	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sale rat-garou {	3}{B}		Disj	jonction de l'âme {	3}{B}{B}
Créature : humain et rat et mignon	С		Ritu	uel	U
{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Sale				ruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peu	
rat-garou. Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre				e régénérée. Vous gagnez autant de points de vi- endurance.	e que
cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne peut pas	S				
bloquer.					
_					
	2/3				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magi	ic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Sale rat-garou	{3}{B}
	Créature : humain et rat et mignon	С
	{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Sale rat-garou.	
	Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne peut p	
	bloquer.	
	Г	2/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Disjonction de l'âme	{3}{B}{B}
Rituel	U
Détruisez une créature non-noire ciblé être régénérée. Vous gagnez autant de son endurance.	

Drain d'essence	{4}{B}	,	Drain d'essence	{4}{B}
Rituel	С		Rituel	С
Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe cible et vous gagnez 3 points de vie.	uelle		Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe que cible et vous gagnez 3 points de vie.	elle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Drain d'essence	{4}{B}
Rituel	С
Le Drain d'essence inflige 3 blessures à n'importe cible et vous gagnez 3 points de vie.	quelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fatigue profonde {1}{B}{B}
Rituel C
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Flashback ? {1}{B}, payez 3 points de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue profonde	{1}{B}{B}		Pacte avec les enfers	{B}{B}{B}
Rituel	С		Rituel	R
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du to	ur.		Piochez quatre cartes. Vous perdez la moitié de vo	s points
Flashback ? {1}{B}, payez 3 points de vie.			de vie, arrondie au supérieur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fatigue profonde	{1}{B}{B}
Rituel	
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin de Flashback 2 (1)/B), payez 3 points de vie	du tour.
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin d Flashback ? {1}{B}, payez 3 points de vie.	du tour.
	du tour.

Pacte avec les enfers	{B}{B}{B}
Rituel	R
Piochez quatre cartes. Vous perdez la moitié de de vie, arrondie au supérieur.	e vos points
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the Gathering € wizards of the Coast	,	magic the Gathering wizards of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast
	,	

Marais	
Maraio	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Raid nocturne	{2}{B}{B}
Éphémère	U
Les créatures noires gagnent +2	2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Raid nocturne {2}{E	B}{B}	Trahison de la chair	{5}{B}
Éphémère	U	Éphémère	U
Les créatures noires gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tou	ır.	Choisissez l'un ? ? Détruisez une créature ciblée. ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Union ? Sacrifiez trois terrains. (Choisissez les deux s payez le coût d'union.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Raid nocturne	{2}{B}{B}
Éphémère	U
Les créatures noires gagnent +2/+0 jusqu's	à la fin du tour.
3.3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Tomborage	{B}{B}{B}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, un adversaire cible une carte de son cimetière. Si ce joueur ne le fi pouvez piocher une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

