Colonie de rats	{1}{B}	Colonie de rats	{1}{B}
Créature : rat	U	Créature : rat	U
	_		
La force de la Colonie de rats est égale au nomb que vous contrôlez.	ore de rats	La force de la Colonie de rats est égale au nombre d que vous contrôlez.	e rats
4		4	
	*/1		*/1
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 que vous contrôlez.	nombre de rats
	*/1
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 d'une carte. N'activez cette capa qu'à tout moment où vous pourriez land	acité
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Patron des nezumi	{5}{B}{B}		Pilleur de tombes nezumi	{1}{B}
Créature légendaire : esprit	R		Créature : rat et gredin	U
Offrande de rat			{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d	
À chaque fois qu'un permanent est m cimetière d'un adversaire, ce joueur p			adversaire. S'il n'y a pas de carte da cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.	ns ce
vie.				
	6/6			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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�	
adversaire. S'il n'y a pas de carte di cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.	ans ce
cimetere, inversez le i meur de tembes nezumi.	
	2/1
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 ci	rêno infligo dos
blessures de combat à un joueur, exile deux cartes ciblées du cimetière de ce	ez jusqu'à
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

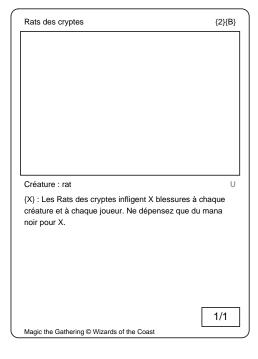
Profanateur de crâne	{1}{B}		Rats bruyants	{1}{B}{B}
Créature : rat et ninja	С		Créature : rat	С
Ninjutsu {B} À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige d	00		Quand les Rats bruyants arrivent sur le cham un adversaire ciblé met une carte de sa main	
blessures de combat à un joueur, exilez jusqu			sa bibliothèque.	au-uessus ue
deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.				
r				
	2/1			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Profanateur de crâne	{1}{B}	Rats bruyants	{1}{B}{B}
Créature : rat et ninja	С	Créature : rat	C
Ninjutsu {B} À chaque fois que le Profanateur de cr	âna inflica das	Quand les Rats bruyants arriver un adversaire ciblé met une car	
blessures de combat à un joueur, exile deux cartes ciblées du cimetière de ce	z jusqu'à	sa bibliothèque.	te de sa main au-dessus de
ded de	jououi.		
	2/1		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	

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

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

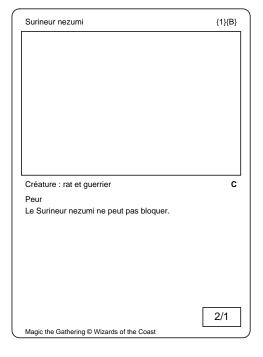
Rats charognards	{B}
Créature : rat	С
À chaque fois que ces Rats charognards attaque bloquent, n'importe quel joueur peut exile	er une carte
de son cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rat charognards n'attribuent aucune blessur ce tour-ci.	e de combat
de son cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rat charognards n'attribuent aucune blessur	e de combat
de son cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rat charognards n'attribuent aucune blessur	e de combat

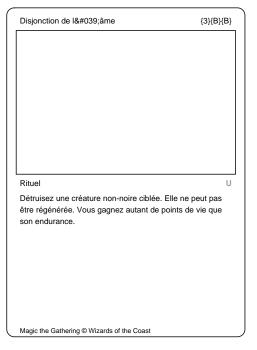


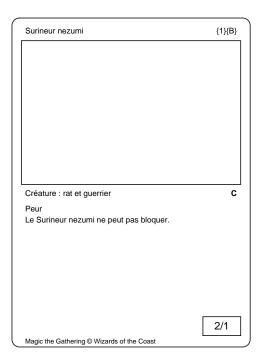
Sale rat-garou	{3}{B}
Créature : humain et rat et mignon	С
{B}, défaussez-vous d'une carte : Régéné rat-garou.	rez le Sale
Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept cartes cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne pe bloquer.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ronge-moelle	{3}{B}{B}
Créature légendaire : rat et gredin	R
Tous les rats ont la peur.	a 4/4 maina
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créatur Rat, X étant le nombre de rats que vous contrô	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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







Disjonction de I'âme

Rituel

U

Détruisez une créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous gagnez autant de points de vie que son endurance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fatigue profonde {1}{B	}{B}		⊢e	estin de rats	{X}{B}
			L		
Rituel	С		Rit	tuel	С
Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du			Ex	kilez X cartes ciblées d'un cimetière unique.	
tour.					
Flashback ? {1}{B}, payez 3 points de vie.					
Marian Callada CW and All Cons				of the Oath of a OMF and a file Oath	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Ma	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Festin de rats	{X}{B}
Rituel Exilez X cartes ciblées d'un cimetière unique.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hymne d'effroi	{2}{B}		Précepteur démoniaque	{2}{B}{B}
Rituel	С		Rituel	U
Toutes les créatures acquièrent la peur jusqu� du tour.	39;à la fin		Cherchez une carte dans votre bibliothèque, carte dans votre main, puis mélangez.	mettez cette
Recyclage {1}{B}				
Quand vous recyclez I'Hymne d'effro pouvez faire qu'une créature ciblée acquièle				
jusqu'à la fin du tour.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Pacte avec les enfers	{B}{B}{B}
	Rituel	R
	Piochez quatre cartes. Vous perdez la moitié de v de vie, arrondie au supérieur.	os points
	Marie the Catherine & Winnerdo of the Court	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Suppression	{2}{B}
Rituel	U
Un joueur ciblé exile toutes les cartes de sa main fa cachées. Au début de l'étape de fin du proch	
de ce joueur, ce joueur renvoie ces cartes dans sa	
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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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 Garrening @ Wizurds or die Godst

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
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus 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) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Raid nocturne	{2}{B}{B}		Larcin	{3}{B}{B}
Éphémère	U		Enchantement	R
Les créatures noires gagnent +2/+0 ju tour.	usqu'à la fin du			ne créature que vous contrôlez ombat à un joueur, ce joueur se rte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	(Magic the Gathering © Wizard	s of the Coast

Trahison de la chair	{5}{B}
Éphémère	U
Choisissez I'un ? ? Détruisez une créature ciblée.	
? Detruisez une creature ciblee.? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votr	e
cimetière sur le champ de bataille.	
Union? Sacrifiez trois terrains. (Choisissez les deux payez le coût d'union.)	si vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Sattlething with a tus of the Coast	

Tomborage	{B}{B}{B}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, un une carte de son cimetière. Si c	•
pouvez piocher une carte.	

