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	

Nezumi rasdecroc	{1}{B}		Rats bruyants {1	}{B}{B}
Créature : rat et gredin	R		Créature : rat	С
{1}{B}, {T}: Un adversaire ciblé se défausse d'			Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de ba	
carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte d main, inversez le Nezumi rasdecroc.	ans sa		un adversaire ciblé met une carte de sa main au-des sa bibliothèque.	sus de
,				
	1/1			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nezumi rasdecroc	{1}{B}
Créature : rat et gredin	R
{1}{B}, {T}: Un adversaire ciblé se défausse carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de main, inversez le Nezumi rasdecroc.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Rats de la peste	{2}{B}	Rats de la pesti	ilence {2}{B}
Créature : rat	С	Créature : rat	С
Les Rats de la peste ont une force et une e chacune égale au nombre de créatures appla peste sur le champ de bataille.		d'autres tant qu'il	ats de la pestilence est égale au nombre rats sur le champ de bataille. (Par exemple, a deux autres rats sur le champ de bataille, 39;endurance des Rats de la pestilence sont
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*	Magic the Gatherin	*/3

Rats de la peste	{2}{B}
Créature : rat	С
Les Rats de la peste ont une force et une endurance	9
chacune égale au nombre de créatures appelées Ra la peste sur le champ de bataille.	

Rats de la pestilence	{2}{B}
Créature : rat	С
La force des Rats de la pestilence est d'autres rats sur le champ de be tant qu'il a deux autres rats sur la force et l'endurance des Rats 2/3.)	ataille. (Par exemple, le champ de bataille,
	*/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats de la pestilence	{2}{B}	Rats des marécages {B}
Créature : rat	С	Créature : rat C
La force des Rats de la pestilence est égale a d' autres rats sur le champ de bataille. (tant qu' il a deux autres rats sur le chan la force et l' endurance des Rats de la p 2/3.)	Par exemple, np de bataille,	Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloqués par des murs.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

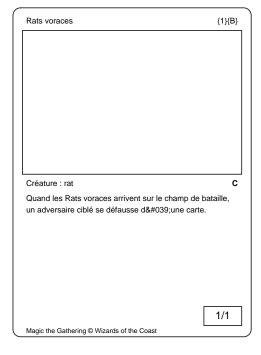
Rats des marécages	{B}
Créature : rat	С
Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloqués p des murs.	ar
1/	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats des marécages	{B}
Créature : rat	С
Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloq des murs.	ués par
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats des marécages	{B}		Rats voraces	{1}{B}
Créature : rat		_	Créature : rat	
Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloqués	par		Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bata	aille,
des murs.			un adversaire ciblé se défausse d'une carte.	
	/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/ I		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/ 1
magio uno Gautetting el vitzatus of the Goast		_	magic and Calability & Wizards of the Coast	

ĺ.	Rats voraces	{1}{B}
	Créature : rat	
	Creature : rat	С
	Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de b un adversaire ciblé se défausse d'une carte.	
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats voraces	{1}{B}
Créature : rat	С
Quand les Rats voraces arrivent sur le char un adversaire ciblé se défausse d'un	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Ronge-moelle	{3}{B}{B}
Créature légendaire : rat et gredin	n R
Tous les rats ont la peur. {T}, sacrifiez un rat : Créez X jetor Rat, X étant le nombre de rats que	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Co	oast

Ronge-moelle	{3}{B}{B}
Créatura légandaira : ret et gradin	R
Créature légendaire : rat et gredin	K
Tous les rats ont la peur. (T) sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1	/1 noire
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1Rat, X étant le nombre de rats que vous contrôlez	
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1	
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1	
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1	
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1	
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1	
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature 1	

Ronge-moelle	{3}{B}{B}
0/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1/1	_
Créature légendaire : rat et gredin Tous les rats ont la peur.	R
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons Rat, X étant le nombre de rats que	
.,	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	L

	Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}
	Ordentura	
	Créature : spectre	R
	Vol	400
	À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige blessures à un adversaire, ce joueur se défausse	
	d'une carte au hasard.	
		2/2
l	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spectre hypnotiseur	{1}{B}{E
Créature : spectre	
Vol À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige of blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.	

Yeux d'encre, servante des oni	{4}{B}{B}	}
Créature légendaire : rat et ninja	R	
Ninjutsu {3}{B}B}	K	L
À chaque fois que Yeux d'encre, servante dinflige des blessures de combat à un joueur, vous mettre sur le champ de bataille, sous votre contrô carte de créature ciblée dans le cimetière de ce jour [1] {B}: Régénérez Yeux d'encre, servante	pouvez le, la ueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4	

Yeux d'encre, servante des oni	{4}{B}{B}
Créature légendaire : rat et ninja	R
Ninjutsu {3}{B}{B}	
À chaque fois que Yeux d'encre, serva inflige des blessures de combat à un joueur, v	vous pouvez
mettre sur le champ de bataille, sous votre co carte de créature ciblée dans le cimetière de	
{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, serva	ante des oni.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4

Contrainte	{B}		(Ostracisme	{B}
Rituel	С		F	Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u	ne		ι	Jn adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u	ne
carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d	Э		C	carte de créature. Ce joueur se défausse de cette carte.	
cette carte.					
				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	, '	wagio are carreing witzards of the coast	
			_		

Contrainte	{B
Rituel	C
Un adversaire ciblé révèle sa mair	n. Vous v choisissez une
carte non-créature non-terrain. Ce	
cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Co	and the same of th

Ostracisme (B)	_
Ostracisme {B}	٦ `
Rituel C	J
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte de créature. Ce joueur se défausse de cette carte.	
sante de orealare. Ce joueur se deradose de cente carto.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Hymne à Tourach	{B}{B}	Grouilletière
Rituel	С	Terrain R
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasar	d.	{T}: Ajoutez {C}. {T}: Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Hymne à Tourach	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au has	ard.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grouilletière	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}. {T}: Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Grouilletière		Marais
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)	2	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Grouilletière		Marais

Terrain R

{T}: Ajoutez {C}.

{T}: Régénérez un insecte, un rat, une araignée ou un écureuil ciblé. (La prochaine fois qu'il devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais

C

{B}

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}	

Décès abominable	{B}	ı	Messe noire	{B}
Éphémère	С	Ī	Éphémère	С
Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurant est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.			Ajoutez {B}{B}B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ا	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décès abominable	{B}
Deces adominable	{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature non-noire ciblée si son endura	nce
est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre	е
cimetière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère C Éphémère	С
Ajoutez (B){B}(B). Détruisez une créature non-artefact, non-noire en ne peut pas être régénérée.	ciblée. Elle
ile peut pas ette regeneree.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

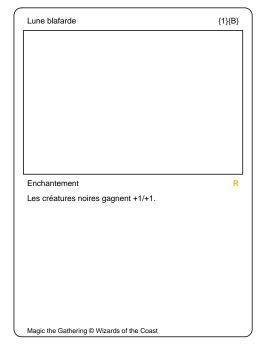
Messe noire	{B}
Éstatus des	
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terreur	{1}{B}
4	
Éphémère Détruisez une créature non-artefact, non-noire ne peut pas être régénérée.	C e ciblée. Elle

Chuchotements interminables	{2}{B}{B}		Lune blafarde	{1}{B}
Enchantement	R		Enchantement	R
Chaque créature a « Quand cette créature meurt choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met cet depuis le cimetière de son propriétaire sur le chai bataille sous son contrôle au début de la prochair de fin. »	te carte mp de		Les créatures noires gagnent +1/+1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chuchotements interminables	{2}{B}{E
Enchantement	F
Chaque créature a « Quand cette créature me choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met	cette carte
depuis le cimetière de son propriétaire sur le c bataille sous son contrôle au début de la proc de fin. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

R



Nezumi masquemort	{2}{B}
Créature : rat et shamane	С
Tant que vous avez au moins sept cartes en	main, le
Nezumi masquemort gagne +2/+1 et a la pe	ur.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lune blafarde

(1){B}

Enchantement
Les créatures noires gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nezumi masquemort

Créature : rat et shamane

Tant que vous avez au moins sept cartes en main, le
Nezumi masquemort gagne +2/+1 et a la peur.

Ordre du patriarche	{3}{B}{B}		Persécution	{2}{B}{B}
Rituel	R		Rituel	R
Chaque joueur choisit un type de créature. Cha renvoie sur le champ de bataille toutes les carte			Choisissez une couleur. Un joueu se défausse de toutes les cartes de	
créature du type choisi de cette manière depuis			se deladsse de lodies les carles (de cette codiedi.
cimetière.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the C	oast

Ordre du patriarche	{3}{B}{B
Rituel	R
Chaque joueur choisit un type de créature. renvoie sur le champ de bataille toutes les créature du type choisi de cette manière de	cartes de
cimetière.	puis son

Persécution	{2}{B}{B}
Rituel	R
Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle s se défausse de toutes les cartes de cette couleu	
se delausse de todies les carles de celle coulet	л.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sortir de terre	{B}	´ .	Blason	{5}
Rituel		L	Artefact	R
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetièr une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3. Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Pioci une carte.)	re		Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créatu sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clerc et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)	re
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Guttering & Wizards of the Godst		_	inage the Gallening & Wizards of the Godst	
Sortir de terre	{B}	_	Blason	{5}
		Γ		\neg

Sortir de terre	{B}
Rituel	С
Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cime	
une carte de créature ciblée avec une valeur de man	а
inférieur ou égal à 3.	iaaha-
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : P une carte.)	locnez
and date.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Blason	{5}
Artefact	R
Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre cré sur le champ de bataille qui partage au moins un type créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et cl et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)	e de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Goutte de soleil	{2}		Édit diabolique	{1}{B}
			<u></u>	
Artefact	U		Éphémère	С
À chaque fois que vous subissez des blessures, mettez			Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de soleil. Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un				
marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous faite	es			
ainsi, vous gagnez 1 point de vie.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
wagic the Gathering wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,	<u> </u>	

Goutte de soleil	{2}
Artefact	U
À chaque fois que vous subissez des blessures, met	tez
autant de marqueurs « charge » sur la Goutte de sol	
Au début de chaque entretien, vous pouvez retirer un marqueur « charge » de la Goutte de soleil. Si vous	
ainsi, vous gagnez 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Édit diabolique	{1}{B}
Éphémère	С
Un joueur ciblé sacrifie une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

