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	nombre de rats		La force de la Colonie de rats est égale	au nombre de rats
que vous contrôlez.			que vous contrôlez.	
	*/1			*/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 d que vous contrôlez.	e rats
		*/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gardien des ombres nezumi	{B}
Créature : rat et guerrier Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi : Détruisez un	U
ninja ciblé.	
1	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر —

Gardien des ombres nezumi {B		Nezumi rasdecroc	{1}{E
Créature : rat et guerrier		Créature : rat et gredin	
Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi : Détruisez un		{1}{B}, {T}: Un adversaire ciblé se défausse d'une car	te.
ninja ciblé.		Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main,	
		inversez le Nezumi rasdecroc.	
		Perce-moustaches l'odieux	
		Créature légendaire : rat et shamane	
		3/3	
		Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueu	ur
4/4	7	perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de t	
1/1		qu'il a dans sa main.	1717
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gardien des ombres nezumi	{B}
Créature : rat et guerrier	U
Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi : Détruisez un ninja ciblé.	
1/	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ᆜ.

	$\overline{}$
Nezumi rasdecroc	{1}{B}
Créature : rat et gredin	R
{1}{B}, {T}: Un adversaire ciblé se défausse d'une c	arte.
Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main	,
inversez le Nezumi rasdecroc.	
Perce-moustaches l'odieux	
Créature légendaire : rat et shamane	
3/3	
Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce jou	
perd 1 point de vie pour chaque carte au-dessous de	e trois
qu'il a dans sa main. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{B}

Nezumi rasdecroc	{1}{B}	Patron des nezumi {5}{I	B}{B}
Créature : rat et gredin	R	Créature légendaire : esprit	R
{1}{B}, {T}: Un adversaire ciblé se défaus	sse d'une carte.	Offrande de rat	
Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dan	ns sa main,	À chaque fois qu'un permanent est mis dans le cimetiè	re
inversez le Nezumi rasdecroc.		d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.	
Perce-moustaches l'odieux<td>></td><th></th><td></td>	>		
Créature légendaire : rat et shamane			
3/3			
Au début de l'entretien de chaque advers	aire, ce joueur	_	
perd 1 point de vie pour chaque carte au-	dessous de trois	6	6/6
qu'il a dans sa main. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		<u></u>	

Patron des nezumi	{5}{B}{B}
Créature légendaire : esprit	R
Offrande de rat	
À chaque fois qu'un permanent est mis	
d'un adversaire, ce joueur perd 1 point d	ue vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	6/6

Patron des nezumi	{5}{B}{B}
Créature légendaire : esprit	R
Offrande de rat À chaque fois qu'un permanent est mis dans le	cimotiàro
d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.	cimenere
	6/6
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 ch			Quand les Rats bruyants arrivent s	
un adversaire ciblé met une carte de sa m sa bibliothèque.	nain au-dessus de		un adversaire ciblé met une carte sa bibliothèque.	de sa main au-dessus de
sa bibliotrieque.			sa bibliotrieque.	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Rats bruyants	{1}{B}{B}	Rats implacables	{1}{B}
Créature : rat	С	Créature : rat	
Quand les Rats bruyants arrivent su un adversaire ciblé met une carte de sa bibliothèque.		Les Rats implacables gagnent +1 créature sur le champ de bataille implacables. Un deck peut contenir n'importe dappelées Rats implacables.	appelée Rats
Magic the Gathering © Wizards of the Coat	2/2	Magic the Gathering ® Wizards of the C	2/2

{1}{B}{B}

2/2

Rats implacables	{1}{B}{B}		Ronge-moelle	{3}{B}{B}
Créature : rat	U		Créature légendaire : rat et gredin	R
Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables. Un deck peut contenir n'importe quel nombre de appelées Rats implacables.			Tous les rats ont la peur. {T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature ? Rat, X étant le nombre de rats que vous contrôle:	
	2/2			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats implacables	{1}{B}{B}
Créature : rat	U
Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque créature sur le champ de bataille appelée Rats implacables.	e autre
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cappelées Rats implacables.	cartes
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

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

Ronge-moelle	{3}{B}{B}	Yeux d'encre, servante des oni	{4}{B}{B}
Créature légendaire : rat et gredin	R	Créature légendaire : rat et ninja	R
Tous les rats ont la peur. {T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de créature Rat, X étant le nombre de rats que vous contrôle		Ninjutsu (3){B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni i des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la car créature ciblée dans le cimetière de ce joueur. {1}{B}: Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.	mettre rte de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	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}	de e estidadina
À chaque fois que Yeux d'encre, servante des blessures de combat à un joueur, vou	
sur le champ de bataille, sous votre contre	
créature ciblée dans le cimetière de ce jou	
{1}{B}: Régénérez Yeux d'encre, servante	e des oni.
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)

Yeux d'encre, servante des oni

Créature légendaire : rat et ninja

R

Ninjutsu {3}{B}{B}

À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.

{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.

Détresse {	B}{B}	Détresse	{B}{B}
Rituel		Rituel	
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte		Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une car	te
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.		non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Détresse	{B}{B}
Rituel	
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une ca non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	rte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réveil par cauchemar	{2}{B}
Rituel : arcane	С
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.	·
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réveil par cauchemar	{2}{B}		Marais
Rituel : arcane			Terrain de base : marais C
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.			{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveil par cauchemar	{2}{B}
Rituel : arcane	С
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Tamain da basa a sasain	
Terrain de base : marais {B}	С
(-)	
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}		{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	Shizo, la réserve de la mort
Terrain de base : marais C {B}	Terrain légendaire {T}: Ajoutez {B}. {B}, {T}: Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.
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	,

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

Blason	{5}	Arracher la chair	{2}{B}
Artefact	R	Éphémère : arcane	
			C
Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre cré sur le champ de bataille qui partage au moins un typ		Détruisez une créature non-esprit ciblée.	
créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et c			
et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Blason	{5
Artefact	F
Chaque créature gagne +1/+1 pour sur le champ de bataille qui partage créature avec elle. (Par exemple, d et un humain et clerc gagneraient d	e au moins un type de leux vampires et clercs

Arracher la chair	{2}{B}
Ļ	
Éphémère : arcane	С
Détruisez une créature non-esprit ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arracher la chair	{2}{B}	Décomposition résonnante {1}{I	B}
Éphémère : arcane	С	Éphémère	c
Détruisez une créature non-esprit ciblée.		Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Décomposition résonnante	{1}{B}	Décomposition résonnante {1}{I	B}

,	Décomposition résonnante	{1}{B}
	,	
	Éphémère	С
	Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayamême nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à l du tour.	

Décomposition résonnante	{1}{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée et toutes les autres créatures a même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à	
du tour.	a la IIII
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déchiffre-os nezumi	{1}{B}		Déchiffre-os nezumi	{1}{B}
Créature : rat et shamane	U		Créature : rat et shamane	U
{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se			{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé	
d'une carte. N'activez cette capacité qu'à tout i vous pourriez lancer un rituel.	noment où		d'une carte. N'activez cette capacité qu'à to vous pourriez lancer un rituel.	ut moment où
vous pournez lancer un muel.			vous pournez lancer un muel.	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 défau	
d'une carte. N'activez cette capacité qu'à tout mome vous pourriez lancer un rituel.	ent où
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Shinobi du gang Okiba	{3}{B}{B}
Créature : rat et ninja	c
Ninjutsu {3}{B}	
À chaque fois que la Shinobi du gang (blessures de combat à un joueur, ce jo deux cartes.	-
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Shinobi du gang Okiba	{3}{B}{B}		Echange sanglant	{2}{B}{B}
Créature : rat et ninja	С		Rituel	U
Ninjutsu {3}{B}			Chaque joueur sacrifie deux créatures.	
À chaque fois que la Shinobi du gang Ok				
blessures de combat à un joueur, ce joue deux cartes.	eur se défausse de			
dody dance.				
	3/2			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Shinobi du gang Okiba	{3}{B}{B}
Out at the second at a laid.	
Créature : rat et ninja	С
Ninjutsu {3}{B} À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba int	fline des
blessures de combat à un joueur, ce joueur se deux cartes.	-
	3/2
Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	3/2

Échange sanglant	{2}{B}{B}
- -	
Rituel	U
Chaque joueur sacrifie deux créatures.	

Échange sanglant	{2}{B}{B}		Persécution	{2}{B}{B}
Rituel	U		Rituel	R
Chaque joueur sacrifie deux créatures.			Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa	
			se défausse de toutes les cartes de cette couleur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Persécution	{2}{B}{B}
Į		
	Rituel	R
	Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa se défausse de toutes les cartes de cette couleur.	main et
	de delladose de louico les bartes de bette bouleur.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Transactions nocturnes	{2}{B}{B}	Transactions nocturnes	{2}{B}{B}
Enchantement	R	Enchantement	R
À chaque fois qu'une source que vous contr blessures à un autre joueur, mettez autant d' larcin » sur les Transactions nocturnes. {2}{B},B}, Retirez X marqueurs « larcin » de nocturnes : Cherchez dans votre bibliothèqu non-terrain avec une valeur de mana de X, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	de marqueurs « es Transactions ue une carte	À chaque fois qu'une source que v blessures à un autre joueur, mette larcin » sur les Transactions noctu {2}{B}{B}, Retirez X marqueurs « la nocturnes : Cherchez dans votre non-terrain avec une valeur de ma mettez-la dans votre main, puis me	z autant de marqueurs « rnes. arcin » des Transactions ibliothèque une carte na de X, révélez-la,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 $\{2\}\{B\}\{B\}$