

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

Rat de meute	{1}{B}
Créature : rat	R
La force et l'endurance du Rat de meute sont c égales au nombre de rats que vous contrôlez. {2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un j une copie du Rat de meute.	
	*/*
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{B}

2/1

Rat de meute	{1}{B}		Rats bruyants	{1}{B}{B}
Créature : rat	R		Créature : rat	С
La force et l'endurance du Rat de meute sont chacun	Э		Quand les Rats bruyants arrivent sur le cham un adversaire ciblé met une carte de sa main	
égales au nombre de rats que vous contrôlez. {2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton q	ui est		sa bibliothèque.	au-dessus de
une copie du Rat de meute.				
	*/*			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

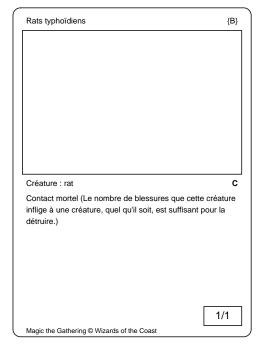
éature : rat	R
force et l'endurance du Rat de meute sont chace	une
pales au nombre de rats que vous contrôlez. }{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton	qui est
ne copie du Rat de meute.	•
Г	
agic the Gathering © Wizards of the Coast	*/*

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

Rats bruyants {1}	[B}{B}	Rats typhoïdiens	{B}
Créature : rat		Créature : rat	c
Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bata un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessu sa bibliothèque.	aille,	Contact mortel (Le nombre de b inflige à une créature, quel qu'il détruire.)	lessures que cette créature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

,	Rats typhoïdiens	{B}
	Créature : rat	С
	Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créa inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)	
	1,	/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rats typhoïdiens	{B}
Créature : rat	С
Contact mortel (Le nombre de blessures	que cette créature
inflige à une créature, quel qu'il soit, est s	•
détruire.)	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



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 crée Rat, X étant le nombre de rats que vous co	
Trat, A ctant le nombre de rats que vous co	muoiez.
	2/3
	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.	
{T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de c Rat, X étant le nombre de rats que vous	
rat, A ctall to homble do rato que vous	controlez.
	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.  {T}, sacrifiez un rat : Créez X jetons de c Rat, X étant le nombre de rats que vous	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Seigneur ogre de quartier insalubre {3}{B}{B		Tranche-gorge	{4}{B}
	]		
	]		
Créature : ogre et gredin		Créature : rat et ninja	U
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous		Ninjutsu {2}{B}	
pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Rat.		À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessui	
Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel.		de combat à un joueur, détruisez une créature non-noi ciblée que ce joueur contrôle.	ire
3/3		2	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tranche-gorge	{4}{B}
Créature : rat et ninja	U
Ninjutsu {2}{B}	
À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des ble de combat à un joueur, détruisez une créature noi	
ciblée que ce joueur contrôle.	i-noire
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tranche-gorge	{4}{B}
Créature : rat et ninja	U
Ninjutsu {2}{B}	
À chaque fois que le Tranche-gorg de combat à un joueur, détruisez u	•
ciblée que ce joueur contrôle.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	est

Vermine des évacuations	{B}	Vermine des évacuations {E	3}
Créature : rat	С	Créature : rat	C
Quand la Vermine des évacuations meur		Quand la Vermine des évacuations meurt, vous pouvez	
payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur of d'une carte.	ciblé se défausse	payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé se défausse d'une carte.	
d dife date.		a dire dane.	
	1/1	1/1	٦
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vermine des évacuations	{B}
Créature : rat	С
Quand la Vermine des évacuations meurt, vous pouve payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé se défau d'une carte.	
Γ-	1/1

Vermine des évacuations	{B}
Créature : rat	С
Quand la Vermine des évacuations meurt, vous pouv	
payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé se défa d'une carte.	

Yeux d'encre, servante des oni {4}{B	{B}			Détresse	{B}{B}
			L		
Créature légendaire : rat et ninja	R			Rituel	С
Ninjutsu {3}{B}{B}				Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une cart	e
À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige				non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	
des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mett 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.					
5/-	4				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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, servante des oni	i infligo
des blessures de combat à un joueur, vous pouve	z mettre
sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la ca créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.	arte de
{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des on	ii.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/4

Détresse	{B}{B}
Rituel	С
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	

Détresse {E	s}{B}		Signature de sang	{B}{B}
Rituel			Rituel	
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte	·		Un joueur ciblé pioche deux carte	
non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.				F F
Maria de Carlos de Organis de Carlos			Magic the Gathering © Wizards of the C	oast
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)		

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

Signature de sang	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perc	1 2 points de vie.
	•
	'
	•
Magic the Gathering <sup>⊚</sup> Wizards of the Coast	

Signature de sang	{B}{B}
Rituel	
Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points	
on joueur clibic ploone deax cartes at peru 2 points	de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
mago no canomy o mzarac or no coact	

_	Signature de sang	{B}{B}
	Rituel	С
	Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points d	e vie.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	ر
	_
Grouilletière	,
Terrain R  {T} : Ajoutez {C}.	
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.)	

Grouilletière

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
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 <sup>®</sup> Wizards of the Coast
magic the Gathering € wizards of the Coast	,	magic the Gathering © Wizarus of the Coast

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

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Vrilles de corruption	{3}{B}	Vrilles de corruption {3}{E
Éphémère	С	Éphémère
Les Vrilles de corruption infliger créature ciblée et vous gagnez nombre de marais que vous co	X points de vie, X étant le	Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.
Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
- 0		
Vrilles de corruption	{3}{B}	Vrilles de corruption {3}{E

_		
	Vrilles de corruption	{3}{B}
	L Éphémère	С
	Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X éta	nt le
	nombre de marais que vous contrôlez.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
_	wayic the Gathering & wizards of the Coast	

Vrilles de corruption {3}{B}

Éphémère C

Les Vrilles de corruption infligent X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant le nombre de marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast

