Automate évolutif {3}

Créature-artefact : construction R

Au moment où l'Automate évolutif arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
L'Automate évolutif a le type choisi en plus de ses autres types.
Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique {2}

Créature-artefact : changeforme R

Au moment où le Mimique métallique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Mimique métallique a le type choisi en plus de ses autres types.
Chaque autre créature du type choisi que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate universel {1}

Créature-artefact : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adnate soldevi {1}{B}

Créature : humain et clerc C

{T}, sacrifiez une créature noire ou artefact : Ajoutez une quantité de {B} égale à la valeur de mana de la créature sacrifiée.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux moucherons {B}

Créature : rat et shamane C

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de un.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de rats {4}{B}{B}

Créature : ogre et gredin R

Peur
Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de rat, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avare aux sauterelles {2}{B}{B}

Créature : rat et shamane U

La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de deux.

2/2

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 de rats que vous contrôlez.

*/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 défausse d'une carte. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse bruyante {3}{B}

Créature : humain et psychagogue R

Quand l'Envoûteuse bruyante arrive sur le champ de bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 noire Rat égal au nombre d'adversaires que vous avez.
{1}{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur de Mukotai {3}{B}

Créature-artefact : rat et ninja C

Ninjutsu {1}{B} ({1}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)
Lien de vie

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauxsoyeur {3}{B}

Créature : changeforme U

Changelin
Quand le Fauxsoyeur arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flûteur de rats {1}{B}

Créature : humain et psychagogue R

Les rats que vous contrôlez ont la menace.
{1}{B}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 noire Rat.
{2}{B}{B}, {T}, sacrifiez trois rats : Acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nichée de rats {1}{B}

Créature : rat C

La Nichée de rats gagne +1/+0 pour chaque autre rat que vous contrôlez.
Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Nichée de rats.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marchand gris d'Asphodèle {3}{B}{B}

Créature : zombie U

Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd X points de vie, X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autant de points de vie que ceux perdus de cette manière. (Chaque {B} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des nezumi {5}{B}{B}

Créature légendaire : esprit R

Offrande de rat
À chaque fois qu'un permanent est mis dans le cimetière d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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'un adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.

Noct?il le profanateur
Créature légendaire : rat et sorcier
4/2
{4}{B} : Mettez sur le champ de bataille sour votre contrôle une carte de créature ciblée d'un cimetière.

2/1

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 chacune égales au nombre de rats que vous contrôlez.
{2}{B}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton qui est une copie du Rat de meute.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur de crâne {1}{B}

Créature : rat et ninja C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rat des ruines {1}{B}

Créature : rat C

Contact mortel
Quand le Rat des ruines meurt, exilez une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats bruyants {1}{B}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats bruyants arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats d'égout {B}

Créature : rat **C**

{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 chaque tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats charognards {B}

Créature : rat **C**

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.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats de la forteresse {2}{B}

Créature : rat **U**

Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)
À chaque fois que les Rats de la forteresse infligent des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats de la pestilence {2}{B}

Créature : rat **C**

La force des Rats de la pestilence est égale au nombre d'autres rats sur le champ de bataille. (Par exemple, tant qu'il a deux autres rats sur le champ de bataille, la force et l'endurance des Rats de la pestilence sont 2/3.)

*/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des cryptes {2}{B}

Créature : rat U

{X} : Les Rats des cryptes infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur. Ne dépensez que du mana noir pour X.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats déliquescents {1}{B}

Créature : zombie et rat **C**

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)
Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats des marécages {B}

Créature : rat **C**

Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloqués par des murs.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats typhoïdiens {B}

Créature : rat **C**

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sale rat-garou {3}{B}

Créature : humain et rat et mignon **C**

{B}, défaussez-vous d'une carte : Régénérez le Sale rat-garou.
<i>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne peut pas bloquer.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rats voraces {1}{B}

Créature : rat **C**

Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bataille, un adversaire ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur ogre de quartier insalubre {3}{B}{B}

Créature : ogre et gredin **R**

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton meurt, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire Rat.
Les rats que vous contrôlez ont le contact mortel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surineur nezumi {1}{B}

Créature : rat et guerrier **C**

Peur
Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spécialiste en espèces {2}{B}{B}

Créature : humain et guerrier **R**

Au moment où le Spécialiste en espèces arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois qu'une créature du type choisi meurt, vous pouvez piocher une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine des évacuations {B}

Créature : rat **C**

Quand la Vermine des évacuations meurt, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé se défausse d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine infectée {2}{B}

Créature : rat U

{2}{B} : La Vermine infectée inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.
<i>Seuil</i> ? {3}{B} : La Vermine infectée inflige 3 blessures à chaque créature et à chaque joueur.
N'activez que s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

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 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.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine rongeuse {B}

Créature : rat U

Quand la Vermine rongeuse arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé meule deux cartes.
Quand la Vermine rongeuse meurt, une créature ciblée que vous ne contrôlez pas gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exhumation {B}

Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Noirsoleil {X}{B}{B}

Rituel R

Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaque créature. Mélangez le Zénith de Noirsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

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

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière héraldique {3}

Artefact U

Au moment où la Bannière héraldique arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+0.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bâton mordépine {2}

Artefact tribal : shamane et équipement U

La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflige 1 blessure à n'importe quelle cible » et « À chaque fois qu'une créature meurt, dégagez cette créature. »
À chaque fois qu'une créature Shamane arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine.
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corne de démon {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de l'enquêteur {2}

Artefact : indice R

Le Journal de l'enquêteur arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs « suspect » égal au plus grand nombre de créatures qu'un joueur contrôle.
{2}, {T}, retirez un marqueur « suspect » du Journal de l'enquêteur : Piochez une carte.
{2}, sacrifiez le Journal de l'enquêteur : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grimoire de Jalum {3}

Artefact C

{2}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau du patriar {3}

Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{1}, {T} : Dégagez une créature légendaire ciblée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dette envers les kami {2}{B}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Un adversaire ciblé exile une créature qu'il contrôle.
? Un adversaire ciblé exile un enchantement qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libation pour Pharika {2}{B}

Éphémère **C**

Choisissez l'un ?
? Un adversaire ciblé sacrifie une créature.
? Un adversaire ciblé sacrifie un enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire cuire une tourte {2}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature ciblée. Créez un jeton Nourriture.
(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact :
Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de Tergrid {3}{B}{B}

Éphémère U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.
prédiction {2}{B}{B} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrat impie {2}{B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure des morts {B}

Enchantement C

Flash
Quand l'Augure des morts arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
{2}{B}, sacrifiez l'Augure des morts : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Larcin {3}{B}{B}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lui-qui-est-hanté {2}{B}

Enchantement légendaire : passé M

Les créatures Commandant que vous possédez ont « À chaque fois que cette créature devient engagée, elle et les autres créatures que vous contrôlez qui partagent un type de créature avec elle gagnent +2/+0 et acquièrent la survivance jusqu'à la fin du tour. » (Quand une créature avec la survivance meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomborage {B}{B}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé peut exiler une carte de son cimetière. Si ce joueur ne le fait pas, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sombre privilège {1}{B}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1.
Sacrifiez une créature : régénérez la créature enchantée.

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 créature 1/1 noire Rat, X étant le nombre de rats que vous contrôlez.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast