

Automate évolutif

Créature-artefact : construction

R

Au moment où I'Automate évolutif arrive, choisissez
un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi
gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mimique métallique

Créature-artefact : changeforme

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.

Adnate soldevi	{1}{B}		Avare aux sauterelles	{2}{B}{B}
Créature : humain et clerc			Créature : rat et shamane	U
{T}, sacrifiez une créature noire ou artefact : Ajoute:			La taille maximale de la main de chaque a	
quantité de {B} égale à la valeur de mana de la créa			réduite de deux.	
sacrifiée.				
Γ	1/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Avare aux moucherons	{B}
Créature : rat et shamane	С
La taille maximale de la main de chaque adversaire réduite de un.	e est
	1/1

Chasseur de rats	{4}{B}{B}
Créature : ogre et gredin	R
Peur	
Au début de votre entretien, vous pouvez che votre bibliothèque une carte de rat, la révéler	
dans votre main, puis mélangez.	i, la mettre
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Colonie de rats	{1}{B}		Embusqueur de Mukotai	{3}{B}
Créature : rat	U		Créature-artefact : rat et ninja	
La force de la Colonie de rats est égale au nombre que vous contrôlez.			Ninjutsu {1}{B} {(1}{B}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ o bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votr main.) Lien de vie	de re
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2
5 . 5	-	,		

Déchiffre-os nezumi	{1}{B}
Créature : rat et shamane	U
{B}, sacrifiez une créature : Un joueur ciblé se défau	sse
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 I'Envoûteuse bruyante arrive sur le ch bataille, créez un nombre de jetons de créature 1/1 Rat égal au nombre d'adversaires que vous {1}{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée q -2/-2 jusqu'à la fin du tour.	noire avez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Fauxsoyeur	{3}{B}	Marchand gris d'Asphodèle	{3}{B}{B}
Créature : changeforme	U	Créature : zombie	U
Changelin (Cette carte a tous les types de cré Quand le Fauxsoyeur arrive sur le champ de le pouvez renvoyer une carte de créature ciblée cimetière dans votre main.	ataille, vous	Quand le Marchand gris d'Asphodèle arrive champ de bataille, chaque adversaire perd X point X étant votre dévotion au noir. Vous gagnez autan points de vie que ceux perdus de cette manière. (C {B} dans les coûts de mana des permanents que v contrôlez compte pour votre dévotion au noir.)	ts de vie, nt de Chaque
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/4

Créature : humain et psychagogue 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}{B
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	
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	
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	
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	
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	
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	
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	
$\label{eq:control} \begin{tabular}{ll} $\{1\}\{B\},\ T\}$: Créez un jeton de créature 1/1 noire Rat. \\ $\{2\}\{B\}\{B\},\ T\}$, sacrifiez trois rats : Acquérez le contrôle \end{tabular}$	R
1	/3

Nichée de rats	{1}{B}
Créature : rat	С
La Nichée de rats gagne +1/+0 pour char vous contrôlez.	que autre rat que
Un deck peut contenir n'importe q	uel nombre de
cartes appelées Nichée de rats.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Patron des nezumi	{5}{B}{B}		Profanateur de crâne	{1}{B}
Créature légendaire : esprit	R		Créature : rat et ninja	
Offrande de rat			Ninjutsu {B}	
À chaque fois qu'un permanent est mis			À chaque fois que le Profanateur de crâne infli	
cimetière d'un adversaire, ce joueur pe vie.	erd 1 point de		blessures de combat à un joueur, exilez jusque deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.	
vic.			deux cartes cibiees du cimetiere de ce joueur.	
	6/6			2/1
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'	
	adversaire. S'il n'y a pas de carte dans cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.	ce
	_	
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rat de meute	{1}{B}
Créature : rat La force et l'endurance du Rat de me	R
chacune égales au nombre de rats que vou {2}{B}, défaussez-vous d'une carte :	ıs contrôlez.
chacune égales au nombre de rats que vou	ıs contrôlez.
chacune égales au nombre de rats que vou {2}{B}, défaussez-vous d'une carte :	ıs contrôlez.
chacune égales au nombre de rats que vou {2}{B}, défaussez-vous d'une carte :	ıs contrôlez.

Rat des ruines	{1}{B}	Rats charognards	{B}
Créature : rat	С	Créature : rat	С
Contact mortel Quand le Rat des ruines meurt, exilez une carte ciblé depuis le cimetière d'un adversaire.	ee	À chaque fois que ces Rats charognards attaquent ou bloquent, n'importe quel joueur peut exiler une car de son cimetière. Si un joueur fait ainsi, les Rats charognards n'attribuent aucune blessure de comb ce tour-ci.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	1/1	2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

}
2
9
_

Rats d'égout	{B}
Créature : rat	С
(B), payez un point de vie : Les Rats d&# gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tou pas plus de trois fois chaque tour.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	

Rats de la forteresse	{2}{B}	Rats déliquescents {1}{B}
Créature : rat	U	Créature : zombie et rat C
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer que par des créatures avec la distorsion.) À chaque fois que les Rats de la forteress blessures de combat à un joueur, chaque défausse d'une carte.	e infligent des	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.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	1/1 Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

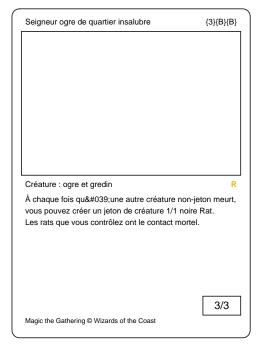
Rats de la pestilence	{2}{B}
Créature : rat	С
La force des Rats de la pestilence est égale au non d'autres rats sur le champ de bataille. (Par e tant qu'il a deux autres rats sur le champ de la force et l'endurance des Rats de la pestile 2/3.)	xemple, bataille,
,	
	*/3
Magic the Gathering © Wizards of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

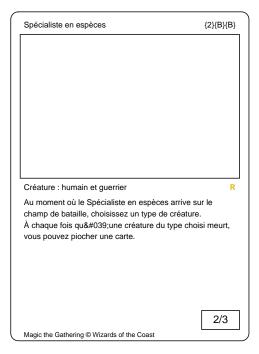
Rats des cryptes	{2}{B}
Créature : rat	U
{X}: Les Rats des cryptes infligent à créature et à chaque joueur. Ne dép noir pour X.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	1/1

Rats des marécages	{B}		R	Rats voraces	{1}{B}
Créature : rat	С		C	Créature : rat	С
Les Rats des marécages ne peuvent pas être bloqués	par			Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de bata	aille,
des murs.			u	ın adversaire ciblé se défausse d'une carte.	
				_	
1	/1				1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Sale rat-garou	{3}{B}
Créature : humain et rat et mignon	C
{B}, défaussez-vous d'une carte : Régérat-garou.	_
Seuil ? Tant qu'il y a au moins sept car cimetière, le Sale rat-garou gagne +2/+2 et ne bloquer.	
bioquoi.	
	2/3





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

Créature : rat et guerrier

Peur

Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

Z/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vermine des évacuations	{B}	Vermine rongeuse	{B}
Créature : rat	С	Créature : rat	U
Quand la Vermine des évacuations meurt, vous pouve: payer {B}. Si vous faites ainsi, un joueur ciblé se défau d'une carte.		Quand la Vermine rongeuse arrive sur le champ de batai un joueur ciblé meule deux cartes. Quand la Vermine rongeuse meurt, une créature ciblée q vous ne contrôlez pas gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.	lue
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vermine infectée	{2}{B}
Créature : rat	U
{2}{B} : La Vermine infectée inflige 1 blessure à cha créature et à chaque joueur.	que
Seuil ? {3}{B} : La Vermine infectée inflige 3 blessur chaque créature et à chaque joueur. N'active	
s'il y a au moins sept cartes dans votre cimet	•
Γ	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Yeux d'encre, servante des oni	{4}{B}{B}
Créature légendaire : rat et ninia	R
	R
Créature légendaire : rat et ninja Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, serva infling des blessures de combat à un joueur y	nte des oni
Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servai inflige des blessures de combat à un joueur, v mettre sur le champ de bataille, sous votre co	nte des oni rous pouvez ntrôle, la
Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servai inflige des blessures de combat à un joueur, v mettre sur le champ de bataille, sous votre co carte de créature ciblée dans le cimetière de c	nte des oni rous pouvez ntrôle, la ce joueur.
Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servai inflige des blessures de combat à un joueur, v mettre sur le champ de bataille, sous votre co	nte des oni rous pouvez ntrôle, la ce joueur.
Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servai inflige des blessures de combat à un joueur, v mettre sur le champ de bataille, sous votre co carte de créature ciblée dans le cimetière de c	nte des oni rous pouvez ntrôle, la ce joueur.

Exhumation	{B}		Grouilletière
Rituel	С		Terrain R
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.			{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

Zénith de Noirsoleil	{X}{B}{B
Rituel	F
Mettez X marqueurs -1/-1 sur chaqu Zénith de Noirsoleil dans la bibliothè propriétaire.	
proprietano.	

Marais	
Terrain de base : marais	С
Terrain de base : marais {B}	С
	С
	С
	С
	c
	С
	С

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		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		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		Passage des malandrins
Terrain de base : marais C {B}		Terrain {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
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 bloque tour-ci.	uée ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T} : Ajoutez {C}{C}.	

Bannière héraldique	{3}		Corne de démon {	2}
Artefact	U		Artefact	U
Au moment où cet artefact arrive, choisissez une couleur. Les créatures que vous contrôlez de la couleur choisie gagnent +1/+0. {T}: Ajoutez un mana de la couleur choisie.			À chaque fois qu'un joueur lance un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bâton mordépine	{2}
Artefact tribal : shamane et équipement	U
La créature équipée a « {2}, {T} : Cette créature inflig blessure à n'importe quelle cible » et « À chac qu'une créature meurt, dégagez cette créature À chaque fois qu'une créature Shamane arrive champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Bâton mordépine. Équipement {4}	que fois e. »

Grimoire de Jalum	{3}
Artefact {2}, {T}: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Journal de I'enquêteur	{2}		Dette envers les kami {2	2}{B}
Artefact : indice	R		Éphémère	С
Le Journal de I'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 I'enquêteur : Piochez une carte. {2}, sacrifiez le Journal de I'enquêteur : Piochez ur carte.			Choisissez I'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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sceau du patriar	{3}
Artefact	U
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	0
(1), (T): Dégagez une créature légendaire ciblée que contrôlez.	vous
controlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Faire cuire une tourte	{2}{B}{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature ciblée. Créez un jete (C'est un artefact avec « {2}, {T), sac Vous gagnez 3 points de vie. »)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Libation pour Pharika	{2}{B}		Ombre de Tergrid	{3}{B}{B}
Éphémère	С		Éphémère	U
Choisissez I'un ? ? Un adversaire ciblé sacrifie une créature. ? Un adversaire ciblé sacrifie un enchantement.			Chaque joueur sacrifie deux créatures. prédiction {2}{B}{B} (Pendant votre tour, vous pouv {2} et exiler cette carte depuis votre main face cac Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Augure des morts	{B}
Enchantement	С
Flash Quand I'Augure des morts arrive sur le champ d bataille, renvoyez une carte de créature ciblée depuis cimetière dans votre main. {2}{B}, sacrifiez I'Augure des morts : Regard 2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrat impie	(2){B}	Lui-qui-est-hanté	{2}{B}
Enchantement : aura	С	Enchantement légendaire :	passé M
Enchanter : créature Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette ca sur le champ de bataille sous votre contrôle avec un marqueur +1/+1 sur elle.	irte	chaque fois que cette créat autres créatures que vous de de créature avec elle gagne survivance jusqu'à la créature avec la survivance	a fin du tour. » (Quand une e meurt, si elle n'avait pas e, renvoyez-la sur le champ de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of	of the Coast

Larcin	{3}{B}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'une créature qu	
inflige des blessures de combat à un jou défausse d'une carte.	
delausse du#000,une cane.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

-	
Sombre privilège {1}	[B}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1. Sacrifiez une créature : régénérez la créature enchantée.	
Magic the Gathering @ Wizards 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.	•
	_
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast