Akuba pernicieuse {B}{B}

Créature : esprit **C**

{B} : Un joueur ciblé ayant subi des blessures de l'Akuba pernicieuse ce tour-ci perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akuba pernicieuse {B}{B}

Créature : esprit **C**

{B} : Un joueur ciblé ayant subi des blessures de l'Akuba pernicieuse ce tour-ci perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akuba pernicieuse {B}{B}

Créature : esprit **C**

{B} : Un joueur ciblé ayant subi des blessures de l'Akuba pernicieuse ce tour-ci perd 1 point de vie.

2/2

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

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

Kiku, fleur de la nuit {B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin **R**

{2}{B}{B}, {T} : Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiku, fleur de la nuit {B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin **R**

{2}{B}{B}, {T} : Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiku, fleur de la nuit {B}{B}

Créature légendaire : humain et assassin **R**

{2}{B}{B}, {T} : Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main de cruauté {B}{B}

Créature : humain et samouraï U

Protection contre le blanc
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}

Créature : esprit C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Main de cruauté {B}{B}

Créature : humain et samouraï U

Protection contre le blanc
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}

Créature : esprit C

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

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

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

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

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

Ronin maudit {3}{B}

Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{B} : Le Ronin maudit gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin maudit {3}{B}

Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{B} : Le Ronin maudit gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin maudit {3}{B}

Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
{B} : Le Ronin maudit gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin nezumi {2}{B}

Créature : rat et samouraï **C**

Bushido 1

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serf de Kuro {1}{B}

Créature : rat et samouraï **C**

Bushido 1
{1}{B} : Régénérez le Serf de Kuro.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin nezumi {2}{B}

Créature : rat et samouraï **C**

Bushido 1

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serf de Kuro {1}{B}

Créature : rat et samouraï **C**

Bushido 1
{1}{B} : Régénérez le Serf de Kuro.

1/1

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

Détresse {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

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

Détresse {B}{B}

Rituel **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une 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 **C**

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éradication rigoureuse {2}{B}{B}

Rituel U

Exilez une créature non-noire ciblée. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cette créature et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éradication rigoureuse {2}{B}{B}

Rituel U

Exilez une créature non-noire ciblée. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cette créature et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éradication rigoureuse {2}{B}{B}

Rituel U

Exilez une créature non-noire ciblée. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cette créature et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

Rituel : arcane R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

Rituel : arcane R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

Rituel : arcane R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne {3}{B}

Rituel : arcane R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

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

Perdre espoir {B}

Éphémère **C**

La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perdre espoir {B}

Éphémère **C**

La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

Éphémère C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}

Créature légendaire : esprit U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur {1}{B}

Éphémère C

Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo {4}{B}

Créature légendaire : esprit U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

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 blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

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-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

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-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

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-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

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 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

Éveil de la tombe {X}{B}

Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

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

Éveil de la tombe {X}{B}

Rituel C

Renvoyez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de la tombe {X}{B}

Rituel **C**

Renvoyez une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des maremmes {B}

Enchantement : aura U

Enchanter : marais
{2} : Jusqu'à la fin du tour, le marais enchanté devient une créature 2/2 noire Esprit avec « {B} : Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain. Quand le marais enchanté est mis dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des maremmes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Genju des maremmes {B}

Enchantement : aura U

Enchanter : marais
{2} : Jusqu'à la fin du tour, le marais enchanté devient une créature 2/2 noire Esprit avec « {B} : Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain. Quand le marais enchanté est mis dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des maremmes depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast