Akuba pernicieuse	(B){B}		Akuba pernicieuse	{B}{B}
Créature : esprit	С		Créature : esprit	c
{B} : Un joueur ciblé ayant subi des blessures de l'Aku	ba			nt subi des blessures de l'Akuba
pernicieuse ce tour-ci perd 1 point de vie.			pernicieuse ce tour-ci pe	era 1 point de vie.
Γ.	2/0			0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2		Magic the Gathering © Wizar	2/2
inage are causing a measure of the count		,	magic and Saliforning @ Wizar	40 01 110 00401

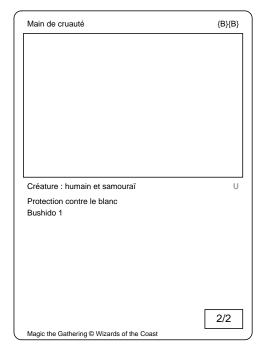
A	kuba pernicieuse	{B}{B}
С	réature : esprit	С
	3}: Un joueur ciblé ayant subi des blessures de l'Akernicieuse ce tour-ci perd 1 point de vie.	kuba
		2/2
М	agic the Gathering © Wizards of the Coast	

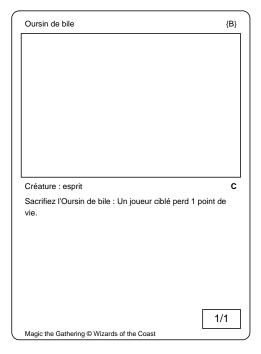
Avare aux moucherons	{B}
Créature : rat et shamane	С
La taille maximale de la main de chaque adversaire es réduite de un.	st
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<u>., , </u>

Avare aux moucherons	{B}		K	(iku, fleur de la nuit	{B}{B}
Créature : rat et shamane			C	Créature légendaire : humain et assassin	R
La taille maximale de la main de chaque adversaire est				2}{B}{B}, {T}: Une créature ciblée s'inflige un nombr	e de
réduite de un.				llessures égal à sa force.	
				_	
1.	1				1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	$\overline{}$	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kiku, fleur de la nuit	{B}{B}
Créatura légandaire : bumain et accessin	
Créature légendaire : humain et assassin	R
{2}{B}{B}, {T}: Une créature ciblée s'inflige un nom blessures égal à sa force.	bre de
	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 n blessures égal à sa force.	ombre de
•	





Main de cruauté

(B){B}

Créature: humain et samouraï

Protection contre le blanc
Bushido 1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}

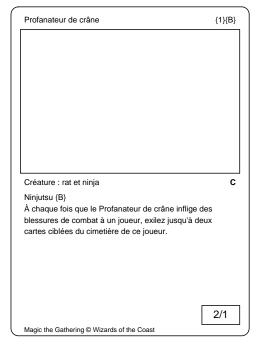
Créature : esprit C
Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

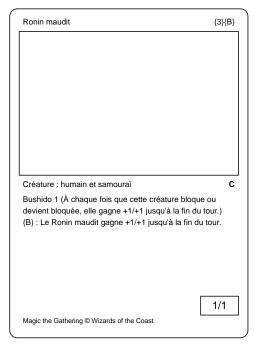
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile	{B}		Pilleur de tombes nezumi	{1}{B}
Curlothura a comulit	С		Créature : rat at avadin	U
Créature : esprit	-		Créature : rat et gredin	U
Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 μ vie.	point de		{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 co	
	1/1		une carte de créature ciblée d'un cimetière.	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'un	
adversaire. S'il n'y a pas de carte dans ce cimeti	ère,
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 votr	e 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	С
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

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

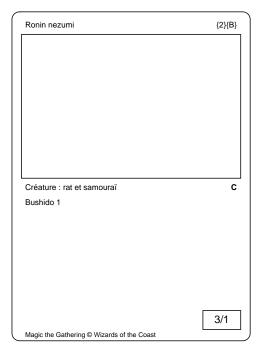
Créature : humain et samouraï

C

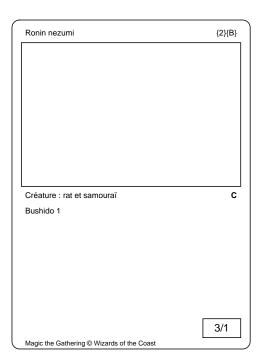
Bushido 1 (À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

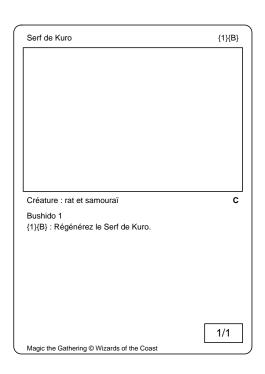
{B}: Le Ronin maudit gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Shinobi du gang Okiba	{3}{B}{B}		Détresse	{B}{B}
Créature : rat et ninja			Rituel	
Ninjutsu {3}{B}	·		Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une car	
À chaque fois que la Shinobi du gang O			non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	-
blessures de combat à un joueur, ce jou deux cartes.	eur se défausse de			
deux caries.				
	3/2			
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	С
Ninjutsu {3}{B} À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige de blessures de combat à un joueur, ce joueur se défaus deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

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

Détresse	{B}{B}		Éradication rigoureuse {2	!}{B}{B}
Rituel	С		Rituel	U
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	e		Exilez une créature non-noire ciblée. Cherchez dans cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleu toutes les cartes avec le même nom que cette créatu exilez-les. Puis ce joueur mélange.	r
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éradication rigoureuse	{2}{B}{B}
Rituel	U
Exilez une créature non-noire ciblée. Cherc	chez dans le
cimetière, la main et la bibliothèque de son toutes les cartes avec le même nom que ce 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. Cherche cimetière, la main et la bibliothèque de son contoutes les cartes avec le même nom que cette exilez-les. Puis ce joueur mélange.	ontrôleur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction crânienne {3}{B}	Extraction crânienne {3}	{B}
Rituel : arcane R	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.	Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans l cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toute: les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.	le s
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Extraction crânienne {3}{B}	Extraction crânienne {3}	{B}

Extraction crânienne	{3}{B}
Rituel : arcane	R
Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mé ensuite sa bibliothèque.	toutes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel: arcane

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

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 © 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		Perdre espoir	{B}
Terrain de base : marais C		Éphémère	С
(B)		La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Regard 2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Perdre espoir	{B}
Éphémère	С
La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Regard 2.	

Terreur	{1}{B}		Shirei, pourvoyeur de Shizo	{4}{B}
Éphémère	С		Créature légendaire : esprit	U
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblé ne peut pas être régénérée.	e. Elle		À chaque fois qu'une créature de force infe à 1 est mise dans votre cimetière depuis le bataille, vous pouvez renvoyer cette carte bataille au début de la prochaine étape de pourvoyeur de Shizo est toujours sur le ch	e champ de sur le champ de fin si Shirei,
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		

Terreur	{1}{B}
Éphémère	С
Détruisez une créature non-artefact, non-noire ciblée	-
ne peut pas être régénérée.	. 20

Shirei, pourvoyeur de Shizo	{4}{B}
Créature légendaire : esprit	U
À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le char bataille au début de la prochaine étape de fin si Shire pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de ba	e mp de ei,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Tranche-gorge	{4}{B}		Tranche-gorge	{4}{B}
Créature : rat et ninja	U		Créature : rat et ninja	U
Ninjutsu {2}{B}			Ninjutsu {2}{B}	
À chaque fois que le Tranche-gorge inflige de combat à un joueur, détruisez une créa ciblée que ce joueur contrôle.			À chaque fois que le Tranche-go de combat à un joueur, détruisez ciblée que ce joueur contrôle.	
Mania the Cothesian @ Minerale of the Court	2/2		Maria tha Catharina @Wi-anda af tha f	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the 0	Joasi

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

Tranche-gorge	{4}{B}
0.00	
Créature : rat et ninja Ninjutsu {2}{B} À chaque fois que le Tranche-gorge inflige de combat à un joueur, détruisez une créa ciblée que ce joueur contrôle.	

Yeux d'encre, servante des oni {4}	{B}{B}		E	Eveil de la tombe	{X}{B}
			ΙГ		
Créature légendaire : rat et ninja	R			Rituel	
Ninjutsu {3}{B}{B}				Renvoyez une carte de créature ciblée avec une vale	ur de
À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni infl	ge		r	mana inférieure ou égale à X depuis votre cimetière s	ur le
des blessures de combat à un joueur, vous pouvez m				champ de bataille.	
sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la carte créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.	de				
{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.					
	5/4				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/ -		Ι,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic are called ing a measure of the court		`		nagio are dumoning a measure of the doubt	

_		
	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 on des blessures de combat à un joueur, vous pouve	Ü
	sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la c créature ciblée dans le cimetière de ce joueur.	
	{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des or	ni.
		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

Eveil de la tombe {X}{I	3}
Rituel	С
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	J

_			
	Genju des maremmes	{B}	
	Enchantement : aura	U	
	Enchanter : marais {2} : Jusqu'à la fin du tour, le marais enchanté devient u créature 2/2 noire Esprit avec « {B} : Cette créature gag +1/+1 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours un terrain.	ine	
	Quand le marais enchanté est mis dans un cimetière, vo pouvez renvoyer le Genju des maremmes depuis votre cimetière dans votre main.	ous	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
	• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •		

Genju des maremmes	{B
Enchantement : aura	l
Enchanter : marais	
{2}: Jusqu'à la fin du tour, le marais enchan	
créature 2/2 noire Esprit avec « {B} : Cette c +1/+1 jusqu'à la fin du tour. » C'est toujours	
Quand le marais enchanté est mis dans un d	
pouvez renvoyer le Genju des maremmes d cimetière dans votre main.	epuis voire
Magic the Cethoring @ Wizerdo of the Coast	