

Avare aux mouchérons

{B}

Créature : rat et shamanes

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

Avare aux mouchérons

{B}

Créature : rat et shamanes

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

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

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

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 sous votre contrôle une carte de créature ciblée d'un cimetière.
2/1

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.

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 sous votre contrôle une carte de créature ciblée d'un cimetière.
2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin maudit{3}{B}

Créature : humain et samouraïC

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 samouraïC

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 samouraïC

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 nezumi{2}{B}

Créature : rat et samouraïC

Bushido 1

3/1

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

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

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 défaisse de deux cartes.

3/2

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

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

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

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

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

Perdre espoir
{B}

Éphémère
C

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

Regard 2.

5/4

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

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

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.

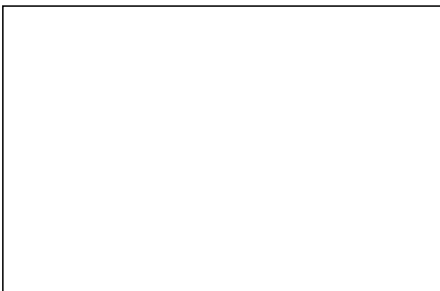
Quand le marais enchanté est mis dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des maremmes depuis votre cimetière dans votre main.

5/4

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