

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

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

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

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

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

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

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 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 défaisse de deux cartes.

3/2

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

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

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'encres, servante des oni

{4}{B}{B}

Créature légendaire : rat et ninja

R

Ninjutsu {3}{B}{B}

À chaque fois que Yeux d'encres, 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'encres, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux d'encres, servante des oni

{4}{B}{B}

Créature légendaire : rat et ninja

R

Ninjutsu {3}{B}{B}

À chaque fois que Yeux d'encres, 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'encres, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux d'encres, servante des oni

{4}{B}{B}

Créature légendaire : rat et ninja

R

Ninjutsu {3}{B}{B}

À chaque fois que Yeux d'encres, 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'encres, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Higure, le vent immobile

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et ninja

R

Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que Higure, le vent immobile inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de ninja dans votre bibliothèque, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{2} : Une créature Ninja ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Higure, le vent immobile

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et ninja

R

Ninjutsu {2}{U}{U} {2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que Higure, le vent immobile inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de ninja dans votre bibliothèque, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{2} : Une créature Ninja ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lame

{U}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami de lame : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Higure, le vent immobile

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et ninja

R

Ninjutsu {2}{U}{U} {2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ de bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votre main.)

À chaque fois que Higure, le vent immobile inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher une carte de ninja dans votre bibliothèque, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

{2} : Une créature Ninja ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lame

{U}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami de lame : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de larme

{U}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami de larme : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires

{3}{U}

Créature : humain et ninja

C

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de larme

{U}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Kami de larme : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires

{3}{U}

Créature : humain et ninja

C

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires

{3}{U}

Créature : humain et ninja

C

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi brumelame

{2}{U}

Créature : humain et ninja

C

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

À chaque fois que le Shinobi brumelame inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la créature ciblée contrôlée par ce joueur dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires

{3}{U}

Créature : humain et ninja

C

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi brumelame

{2}{U}

Créature : humain et ninja

C

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

À chaque fois que le Shinobi brumelame inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la créature ciblée contrôlée par ce joueur dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi brumelame

{2}{U}

Créature : humain et ninja

C

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

À chaque fois que le Shinobi brumelame inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la créature ciblée contrôlée par ce joueur dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi brumelame

{2}{U}

Créature : humain et ninja

C

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

À chaque fois que le Shinobi brumelame inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la créature ciblée contrôlée par ce joueur dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : maraisC

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : maraisC

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



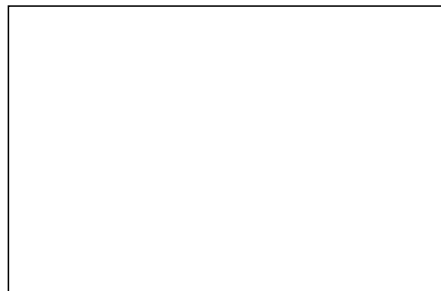
Terrain de base : marais

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



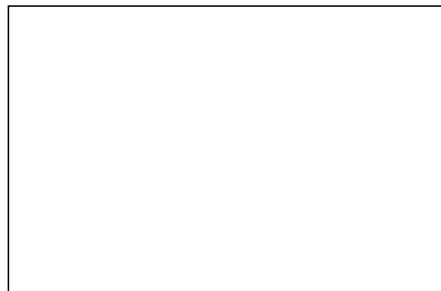
Terrain de base : marais

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

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

Voile de mystère

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

La créature ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Imprégnation d'arcane ? Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de mystère

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

La créature ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Imprégnation d'arcane ? Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de mystère

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

La créature ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Imprégnation d'arcane ? Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de mystère

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

La créature ciblée acquiert le linceul jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Imprégnation d'arcane ? Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
(Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes fantomatiques

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la créature enchantée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes fantomatiques

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la créature enchantée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes fantomatiques

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la créature enchantée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes fantomatiques

{1}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée a le vol.

Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la créature enchantée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse des voies secrètes

{2}{U}

Créature : humain et ninja

U

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que la Marcheuse des voies secrètes inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur.

{1}{U} : Renvoyez un ninja ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. N'activez que pendant votre tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse des voies secrètes

{2}{U}

Créature : humain et ninja

U

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que la Marcheuse des voies secrètes inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur.

{1}{U} : Renvoyez un ninja ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. N'activez que pendant votre tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse des voies secrètes

{2}{U}

Créature : humain et ninja

U

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que la Marcheuse des voies secrètes inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur.

{1}{U} : Renvoyez un ninja ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. N'activez que pendant votre tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse des voies secrètes

{2}{U}

Créature : humain et ninja

U

Ninjutsu {1}{U}

À chaque fois que la Marcheuse des voies secrètes inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur.

{1}{U} : Renvoyez un ninja ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. N'activez que pendant votre tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation sans âme

{1}{B}

Éphémère : arcane

C

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

Imprégnation d'arcane {1}{B} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation sans âme

{1}{B}

Éphémère : arcane

C

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

Imprégnation d'arcane {1}{B} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation sans âme

{1}{B}

Éphémère : arcane

C

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

Imprégnation d'arcane {1}{B} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation sans âme

{1}{B}

Éphémère : arcane

C

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

Imprégnation d'arcane {1}{B} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rets du jour et de la nuit

{2}{U}

Éphémère : arcane

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rets du jour et de la nuit

{2}{U}

Éphémère : arcane

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rets du jour et de la nuit

{2}{U}

Éphémère : arcane

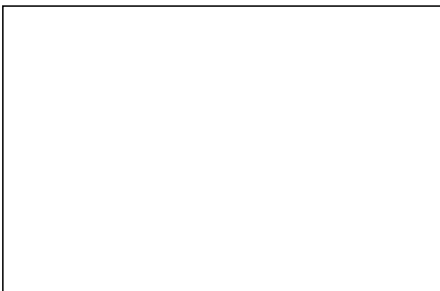
C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rets du jour et de la nuit

{2}{U}



Éphémère : arcane

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast