

Oursin de bile {B}

Créature : esprit C
Sacrifiez I'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}	Profanateur de crâne	{1}{B}
Créature : rat et ninja	С	Créature : rat et ninja	
Ninjutsu {B} À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige blessures de combat à un joueur, exilez jusqu&# deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.</td><td></td><td>Ninjutsu {B} À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu' deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.</td><td></td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>2/1</td><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>2/1</td></tr></tbody></table>			

Profanateur de crâne	{1}{B}
Créature : rat et ninja Ninjutsu {B}	С
À chaque fois que le Profanateur de crâne inf blessures de combat à un joueur, exilez jusqu	
deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Profanateur de crâne	{1}{B}
Créature : rat et ninja	С
Ninjutsu {B} À chaque fois que le Profanateur de ci	rêno infligo dos
blessures de combat à un joueur, exile deux cartes ciblées du cimetière de ce	ez jusqu'à
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Shinobi du gang Okiba {3}{E	3}{B}	Shinobi du gang Okiba	{3}{B}{B}
Créature : rat et ninja		Créature : rat et ninja	С
Ninjutsu {3}{B}		Ninjutsu {3}{B}	·
À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige des		À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige	
blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse deux cartes.	e de	blessures de combat à un joueur, ce joueur se défa deux cartes.	ausse de
3,	/2		3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_
Shinobi du gang Okiba {3}{B}{I	3}
	С
Ninjutsu {3}{B} A chaque fois que la Shinobi du gang Okiba inflige des	
olessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d	е
deux cartes.	
0.0	\neg
3/2	

Tranche-gorge	{4}{B}
Créature : rat et ninja	U
Ninjutsu {2}{B}	
À chaque fois que le Tranche-gorge	
de combat à un joueur, détruisez une ciblée que ce joueur contrôle.	e créature non-noire

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 des ble	essures		À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessu	res
de combat à un joueur, détruisez une créature no	n-noire		de combat à un joueur, détruisez une créature non-no	ire
ciblée que ce joueur contrôle.			ciblée que ce joueur contrôle.	
			_	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

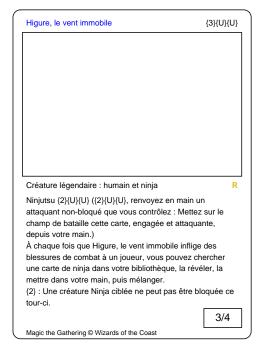
	{4}{B}{B}
Créature légendaire : rat et ninja	R
Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, serva nflige des blessures de combat à un joueur, mettre sur le champ de bataille, sous votre co carte de créature ciblée dans le cimetière de (1}{B}: Régénérez Yeux d'encre, serv	vous pouvez ontrôle, la ce joueur.

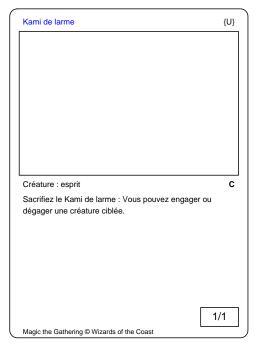
	Yeux d'encre, servante des oni {4}{B}{B}	Yeux d'encre, servante des oni	{4}{B}{B}
	Créature légendaire : rat et ninja R	Créature légendaire : rat et ninja	R
	,		K
	Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni	Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servante d	es oni
	inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez	inflige des blessures de combat à un joueur, vous	
	mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle, la	mettre sur le champ de bataille, sous votre contrôle	
	carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur. {1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.	carte de créature ciblée dans le cimetière de ce jou {1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante d	
			. 1
	5/4		5/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Yeux d'encre, servante des oni {4}{B}{B}	Higure, le vent immobile	{3}{U}{U}
_	Teux da#035,encie, servante des oni	Tilgure, le vent illimobile	(3)(0)(0)
	l I		
	Créature légendaire : rat et ninja	Créature légendaire : humain et ninja	R
	Créature légendaire : rat et ninja R Ninjutsu (3}{B}{B}	Créature légendaire : humain et ninja Ninjutsu {2}{U}{U} {(2}{U}{U}, renvoyez en main un	
	Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni	Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez	sur le
	Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez	Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez champ de bataille cette carte, engagée et attaquar	sur le
	Ninjutsu {3}{B}{B} À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni	Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez	sur le ite,
	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	Ninjutsu {2}{U}{U} {(2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez champ de bataille cette carte, engagée et attaquar depuis votre main.) À chaque fois que Higure, le vent immobile inflige blessures de combat à un joueur, vous pouvez che	sur le ite, des ercher
	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.	Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez champ de bataille cette carte, engagée et attaquar depuis votre main.) À chaque fois que Higure, le vent immobile inflige blessures de combat à un joueur, vous pouvez che une carte de ninja dans votre bibliothèque, la révél	sur le ite, des ercher
	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.	Ninjutsu {2}{U}{U} {(!2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez champ de bataille cette carte, engagée et attaquar depuis votre main.) À chaque fois que Higure, le vent immobile inflige blessures de combat à un joueur, vous pouvez che une carte de ninja dans votre bibliothèque, la révél mettre dans votre main, puis mélanger.	sur le ite, des ercher er, la
	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.	Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez champ de bataille cette carte, engagée et attaquar depuis votre main.) À chaque fois que Higure, le vent immobile inflige blessures de combat à un joueur, vous pouvez che une carte de ninja dans votre bibliothèque, la révél	sur le ite, des ercher er, la

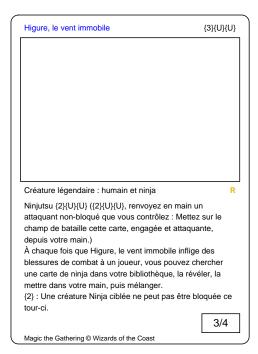
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

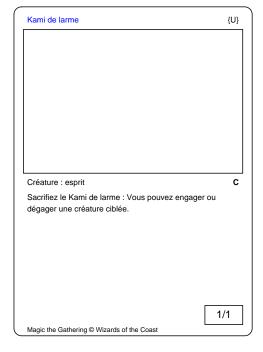
3/4



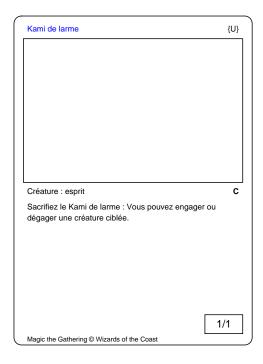




Créature : esprit C
Sacrifiez le Kami de larme : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.



Ninja des heures noires	{3}{U}
Créature : humain et ninio	
Créature : humain et ninja	С
Ninjutsu {1}{U} À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige	dos
blessures de combat à un joueur, vous pouvez pioc	
carte.	
Г	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212



Ninja des heures noires	{3}{U}
Créature : humain et ninja	С
Ninjutsu {1}{U}	
À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige blessures de combat à un joueur, vous pouvez pioc	
carte.	
Γ	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212

Ninja des heures noires	{3}{U}	Shinobi brumelame	[2}{U}
Créature : humain et ninja	С	Créature : humain et ninja	С
Ninjutsu {1}{U} À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige d blessures de combat à un joueur, vous pouvez pioché carte.		Ninjutsu {U} ({U}, renvoyez en main un attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le champ o bataille cette carte, engagée et attaquante, depuis votr main.) À chaque fois que le Shinobi brumelame inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyeréature ciblée contrôlée par ce joueur dans la main de propriétaire.	er la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	I/1

Ninja des heures noires	{3}{U}
Créature : humain et ninja	c
Ninjutsu {1}{U}	
À chaque fois que le Ninja des heures blessures de combat à un joueur, vous carte.	-
carte.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

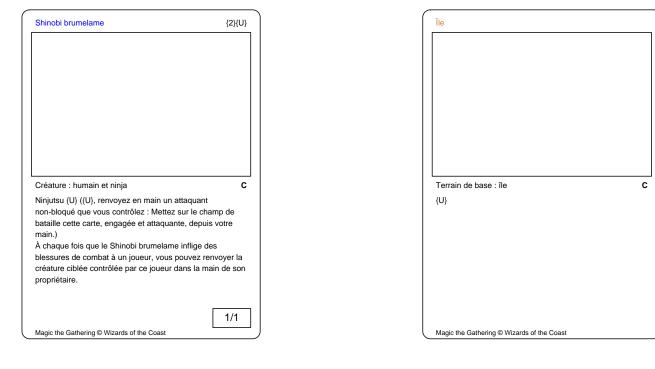
Shinobi brumelame

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.



,	
Shinobi brumelame	{2}{U}
Créature : humain et ninja	С
Ninjutsu {U} ({U}, renvoyez en main un attaquan	
non-bloqué que vous contrôlez : Mettez sur le cl bataille cette carte, engagée et attaquante, depu main.)	
À chaque fois que le Shinobi brumelame inflige	
blessures de combat à un joueur, vous pouvez i créature ciblée contrôlée par ce joueur dans la r	•
propriétaire.	40 00
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
	_
Terrain de base : île	С
{U}	







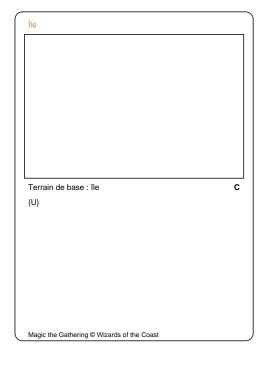


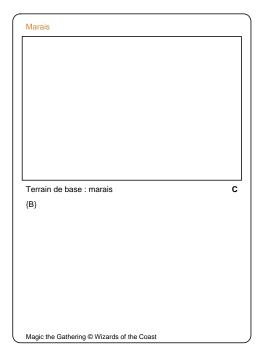


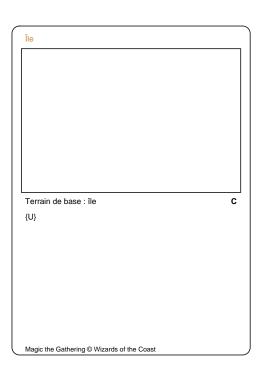


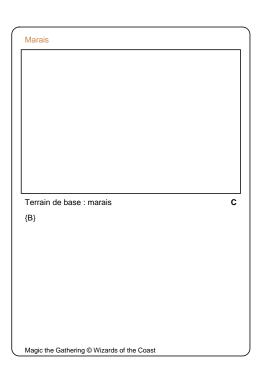












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	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		Voile de mystère	{1}{U}
Terrain de base : marais C		Éphámàra : arcana	C
Terrain de base : marais C		Éphémère : arcane La créature ciblée acquiert le linceul jusqu' tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Imprégnation d'arcane ? Renvoyez une c bleue que vous contrôlez dans la main de son (Au moment où vous lancez un sort d'arc; pouvez révéler cette carte depuis votre main et j coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, a effets de cette carte à ce sort.) Magic the Gathering © Wizards of the Coast	e;à la fin du réature ropriétaire. ane, vous payer son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	(

Voile de mystère	{1}{U}
Éphémère : arcane	C
La créature ciblée acquiert le linceul jusqu&#C tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.</td><td>,</td></tr><tr><td>Imprégnation d' arcane ? Renvoyez une bleue que vous contrôlez dans la main de son (Au moment où vous lancez un sort d' a pouvez révéler cette carte depuis votre main e</td><td>propriétaire. rcane, vous</td></tr><tr><td>•</td><td></td></tr><tr><td>coût d'imprégnation. Si vous faites ains effets de cette carte à ce sort.)</td><td></td></tr></tbody></table>	

Voite de mystère	{1}{U}
Éphémère : arcane	С
La créature ciblée acquiert le linceul jusqu' à la tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Imprégnation d' arcane ? Renvoyez une créatu bleue que vous contrôlez dans la main de son propri (Au moment où vous lancez un sort d' arcane, pouvez révéler cette carte depuis votre main et paye coût d' imprégnation. Si vous faites ainsi, ajout effets de cette carte à ce sort.)	ire étaire. vous r son
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{U}

Voile de mystère {1}{L	J}
Éphémère : arcane 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 créati enchantée dans la main de son propriétaire.	ure
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

_	Alles fantomatiques	{1}{U}
	Enchantement : aura	С
	Enchanter : créature La créature enchantée a le vol.	
	Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la créat	ure
	enchantée dans la main de son propriétaire.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ailes fantomatiques	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée a le vol.	
Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la créati enchantée dans la main de son propriétaire.	ure
chonamos dano la main de son proprietaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Mizards of the Goast	

Ailes fantomatiques {	1}{U}		Marcheuse des voies secrètes {2}{U}	
Enchantement : aura	С		Créature : humain et ninja U	
Enchanter : créature			Ninjutsu {1}{U}	
La créature enchantée a le vol.	_		À chaque fois que la Marcheuse des voies secrètes inflige	
Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la créatur enchantée dans la main de son propriétaire.	Э		des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur.	
ononanto dano la main do con propriotanto			{1}{U} : Renvoyez un ninja ciblé que vous contrôlez dans la	
			main de son propriétaire. N'activez que pendant	
			votre tour.	
			1/2	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	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 sec des blessures de combat à un joueur, regarde: ce joueur. {1}{U}: Renvoyez un ninja ciblé que vous cont	z la main de
main de son propriétaire. N'activez que votre tour.	pendant

Marcheuse des voies secrètes

Créature : humain et ninja

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheuse des voies secrètes	{2}{U}	Réanimation sans âme {	1}{B}
Créature : humain et ninja	U	Éphémère : arcane	С
Ninjutsu {1}{U}		Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre	
À chaque fois que la Marcheuse des voies secrètes des blessures de combat à un joueur, regardez la r	-	cimetière dans votre main. Imprégnation d'arcane {1}{B} (Au moment où vou	ıs
ce joueur. {1}{U} : Renvoyez un ninja ciblé que vous contrôlez	, dono lo	lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cet carte depuis votre main et payer son coût	te
main de son propriétaire. N'activez que pend		d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effet	s
votre tour.		de cette carte à ce sort.)	
Г	4/0		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Goast		wagie the Gathering @ Wizards of the Godst	

Réanimation sans âme	{1}{B}
Éphémère : arcane	С
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
Imprégnation d'arcane {1}{B} (Au moment où lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler d	
carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les e	
de cette carte à ce sort.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réanimation sans âme {1	}{B)
Éphémère : arcane	С
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
Imprégnation d'arcane {1}{B} (Au moment où vou lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cett	
carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effet de cette carte à ce sort.)	s
,	

Réanimation sans âme {1}	(B)	Rets du jour et de la nuit {2}{U	J}
Éphémère : arcane	<u> </u>	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.)		Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, pui vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rets du jour et de la nuit	{2}{U
Éphémère : arcane	(
Éphémère : arcane Vous pouvez engager ou dégager un pe vous pouvez engager ou dégager un au ciblé.	rmanent ciblé, puis
Vous pouvez engager ou dégager un pe vous pouvez engager ou dégager un au	rmanent ciblé, puis
Vous pouvez engager ou dégager un pe vous pouvez engager ou dégager un au	rmanent ciblé, puis
Vous pouvez engager ou dégager un pe vous pouvez engager ou dégager un au	rmanent ciblé, puis
Vous pouvez engager ou dégager un pe vous pouvez engager ou dégager un au	rmanent ciblé, puis

Rets du jour et de la nuit	{2}{U}
Éphémère : arcane	С
Vous pouvez engager ou dégager un permanent cib vous pouvez engager ou dégager un autre permane ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rets du jour et de la nuit	{2}{U}
Éphémère : arcane	С
Vous pouvez engager ou dégager un pe	ermanent ciblé, puis
vous pouvez engager ou dégager un au ciblé.	tre permanent
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	