

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

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

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

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

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

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

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

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

Maître d'épée kitsune {2}{W}

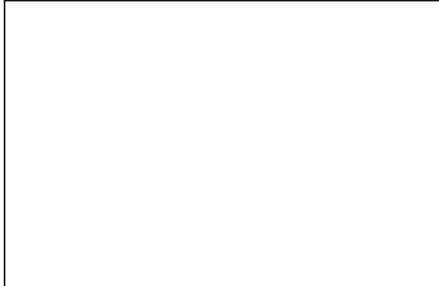


Créature : renard et samouraï **C**  
 Initiative  
 Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée kitsune {2}{W}



Créature : renard et samouraï **C**  
 Initiative  
 Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée kitsune {2}{W}

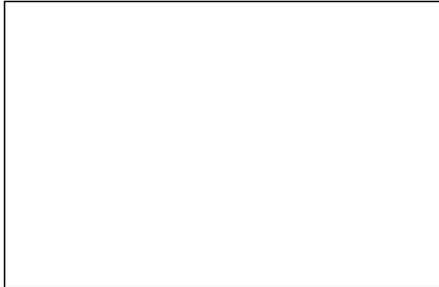


Créature : renard et samouraï **C**  
 Initiative  
 Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nagao, lié par l'honneur {3}{W}



Créature légendaire : humain et samouraï **U**  
 Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)  
 À chaque fois que Nagao, lié par l'honneur attaque, les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samourai chevauche-phalène {3}{W}



Créature : humain et samourai C  
Vol  
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samourai chevauche-phalène {3}{W}



Créature : humain et samourai C  
Vol  
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samourai chevauche-phalène {3}{W}



Créature : humain et samourai C  
Vol  
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samourai redevable {3}{W}



Créature : humain et samourai U  
Bushido 1  
À chaque fois qu'un samourai que vous contrôlez meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Samourai redevable.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}



Créature : humain et samouraï C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Takeno, général samouraï {5}{W}



Créature légendaire : humain et samouraï R

Bushido 2

Chaque autre créature Samouraï que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque point de bushido qu'il a.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}



Créature : humain et samouraï C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de Terashi {2}{W}



Rituel : arcane C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de Terashi

{2}{W}

Rituel : arcane

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise de Terashi

{2}{W}

Rituel : arcane

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

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



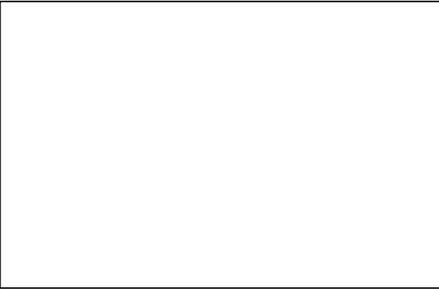
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



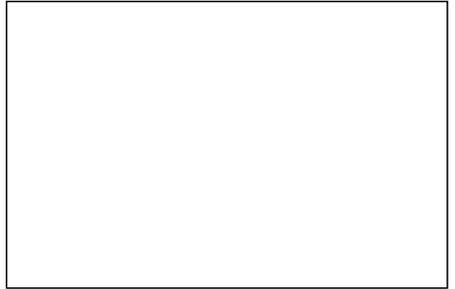
Terrain de base : île

**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



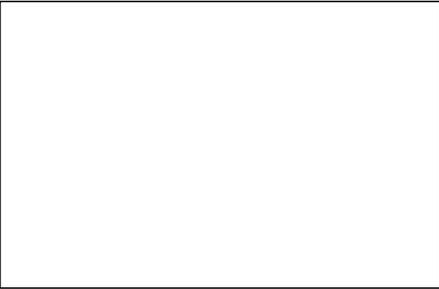
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



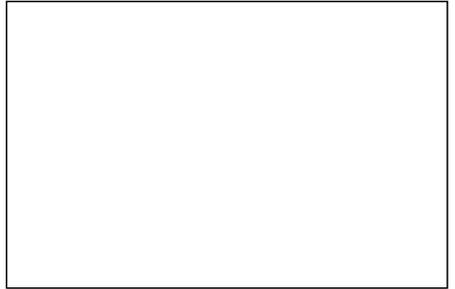
Terrain de base : île

**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 : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lac de Crêtenuage



Terrain

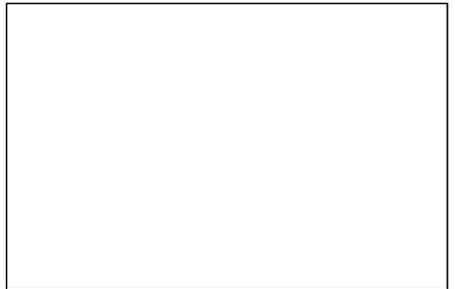
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Lac de Crêtenuage ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

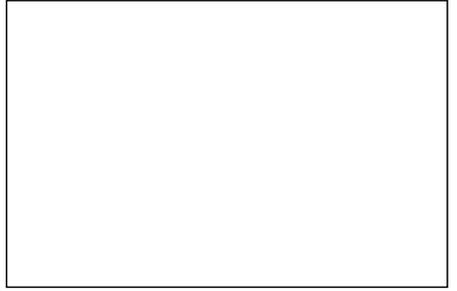


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



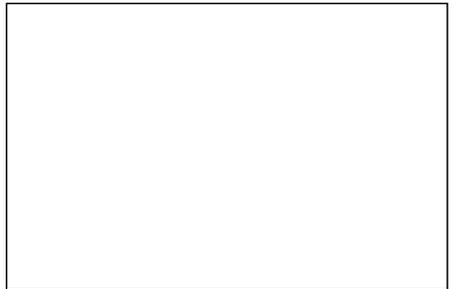
Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galerie aux miroirs

{5}



Artefact

La « règle de légende » ne s'applique pas.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

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

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-pensée

{2}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana inférieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shuriken

{1}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a « (T) : Détachez le Shuriken : Le Shuriken inflige 2 blessures à une créature ciblée. Le contrôleur de cette créature acquiert le contrôle du Shuriken à moins qu'il n'ait été détaché d'un ninja. »

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence selon Minamo

{2}{U}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Le contrôleur de ce sort révèle sa main et se défausse ensuite de chaque carte ayant le même nom qu'une carte imprégnée sur ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence selon Minamo

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Le contrôleur de ce sort révèle sa main et se défausse ensuite de chaque carte ayant le même nom qu'une carte imprégnée sur ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence selon Minamo

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Le contrôleur de ce sort révèle sa main et se défausse ensuite de chaque carte ayant le même nom qu'une carte imprégnée sur ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingérence selon Minamo

{2}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé. Le contrôleur de ce sort révèle sa main et se défausse ensuite de chaque carte ayant le même nom qu'une carte imprégnée sur ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obstacle

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez cette carte au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abolition rigoureuse

{2}{W}{W}



Éphémère

U

Exilez un enchantement ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur toutes les cartes avec le même nom que cet enchantement et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille

{W}



Éphémère

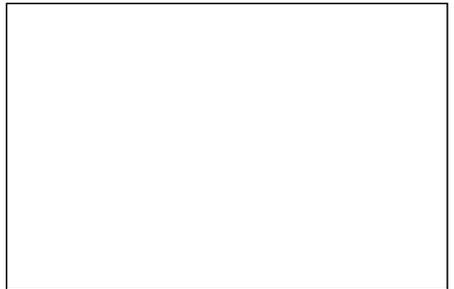
U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenir la position

{1}{W}{W}



Éphémère

R

Les créatures bloqueuses gagnent +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de lumière

{2}{W}



Enchantement : aura

C

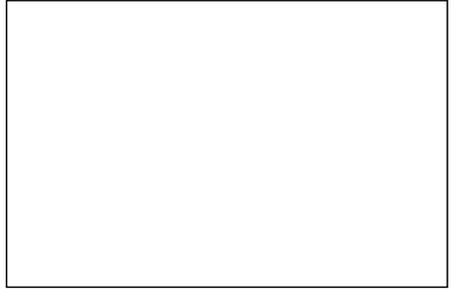
Enchanter : créature

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à et par la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rune de garde de piété

{1}{W}



Enchantement : aura

U

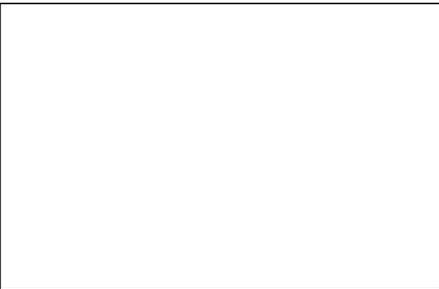
Enchanter : créature

{1}{W} : La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à la créature enchantée ce tour-ci est infligée à n'importe quelle cible à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast