

Créature : lunaréen et sorcier C

Vol
{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 2 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

3/1

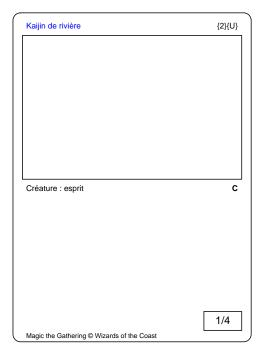
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

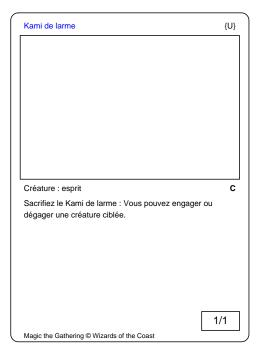
Higure, le vent immobile	{3}{U}{U}
Créature légendaire : humain et ninja	R
Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}, renvoyez en main	un
attaquant non-bloqué que vous contrôlez : Mette	
champ de bataille cette carte, engagée et attaqu	iante,
depuis votre main.) À chaque fois que Higure, le vent immobile inflig	a das
blessures de combat à un joueur, vous pouvez d	
une carte de ninja dans votre bibliothèque, la rév	
mettre dans votre main, puis mélanger.	
{2} : Une créature Ninja ciblée ne peut pas être l	oloquée ce
tour-ci.	
	3/4
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

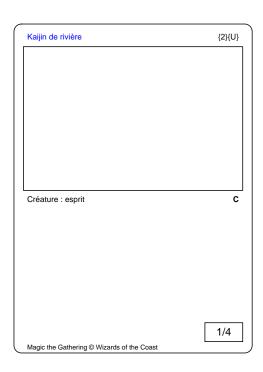
Kaijin au toucher évaporant	{1}{U}
Créature : esprit	U
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaque	
À chaque fois que la Kaijin au toucher évapor une créature, renvoyez cette créature dans la	
propriétaire à la fin du combat. (Renvoyez-la s	
elle est sur le champ de bataille.)	
	0/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5,0

Kaijin au toucher évaporant	{1}{U}
Créature : esprit	U
Défenseur (Cette créature ne peut pas atta	aquer.)
À chaque fois que la Kaijin au toucher éva	
une créature, renvoyez cette créature dans propriétaire à la fin du combat. (Renvoyez-	
elle est sur le champ de bataille.)	
	0/3
	1 0,0

Kaijin de rivière	{2}{U}
Créature : esprit	С
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





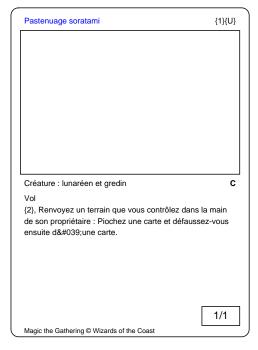


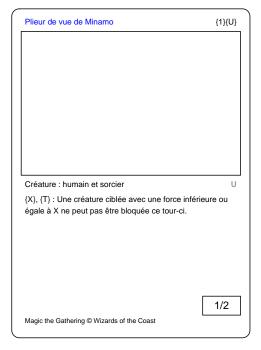
Marcheuse des voies secrètes	{2}{U}
Watcheuse des voies secretes	\2)(0)
Créature : humain et ninja	U
Ninjutsu {1}{U}	
À chaque fois que la Marcheuse des voies secre	•
des blessures de combat à un joueur, regardez ce joueur.	la main de
{1}{U}: Renvoyez un ninja ciblé que vous contrô	ilez dans la
main de son propriétaire. N'activez que p	
votre tour.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

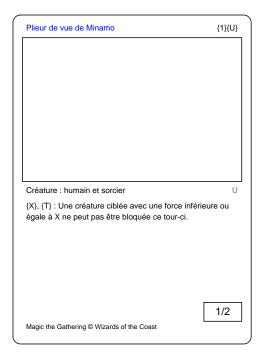
Ninja des heures noires	{3}{U}	Ninja des heures noires	{3}{U}
Créature : humain et ninja	С	Créature : humain et ninja	С
Ninjutsu {1}{U} À chaque fois que le Ninja des heures noires infliblessures de combat à un joueur, vous pouvez picarte.		Ninjutsu {1}{U} À chaque fois que le Ninja des heures noires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

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

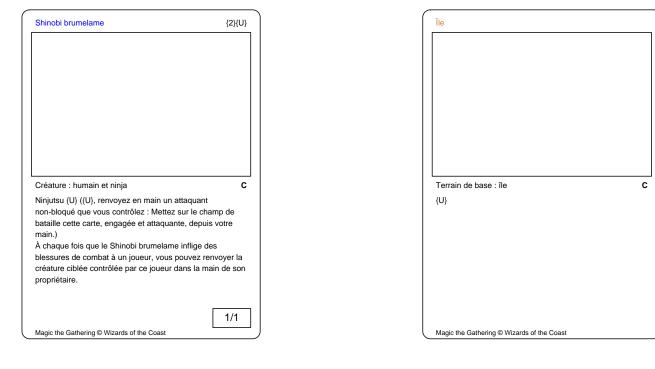
Pastenuage soratami	{1}{U}
	_
Créature : lunaréen et gredin	С
Créature : lunaréen et gredin Vol {2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez de son propriétaire : Piochez une carte et dél ensuite d'une carte.	dans la main
Vol {2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez de son propriétaire : Piochez une carte et déf	dans la main
Vol {2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez de son propriétaire : Piochez une carte et déf	dans la main
Vol {2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez de son propriétaire : Piochez une carte et déf	dans la main







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	

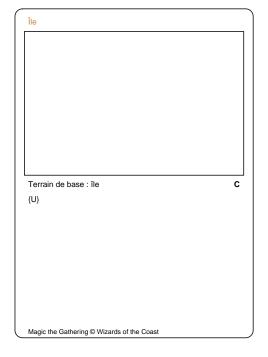
Île	
	_
Terrain de base : île	С
{U}	

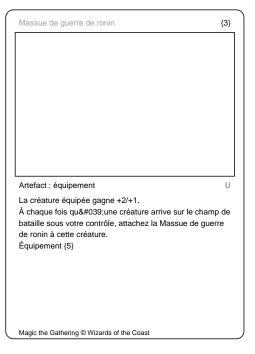


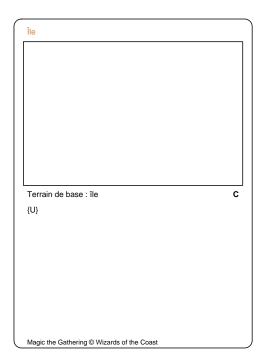












Massue de guerre de ronin	{3}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +2/+1.	
À chaque fois qu'une créature arrive sur le cha bataille sous votre contrôle, attachez la Massue de g	
de ronin à cette créature.	uerre
Équipement {5}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Shuriken	{1}		(Obstacle {	1}{U}{U}
Artefact : équipement	U		L	Éphémère	U
La créature équipée a « {T} : Détachez le Shuriken : Le				Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré	de
Shuriken inflige 2 blessures à une créature ciblée. Le				cette manière, mettez cette carte au-dessus ou au-d	lessous
contrôleur de cette créature acquiert le contrôle du Shuriken à moins qu'il n'ait été détaché				de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.	
d'un ninja. »					
Équipement {2}					
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

ngérence selon Minamo	{2}{U}{U}
Éphémère	С
priemere	•
Contrecarrez un sort ciblé. Le contrôleu	ir de de sont reveie
a main et se défausse ensuite de cha	que carte ayant le
a main et se défausse ensuite de cha	que carte ayant le
a main et se défausse ensuite de cha	que carte ayant le
a main et se défausse ensuite de cha	que carte ayant le
Contrecarrez un sort ciblé. Le contrôleu sa main et se défausse ensuite de chac nême nom qu'une carte imprégr	que carte ayant le
a main et se défausse ensuite de cha	que carte ayant le

Soulevé par les nuages	{2}{U}
Éphémère : arcane	С
Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la tour.	fin du
Imprégnation d'arcane {1}{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ailes fantomatiques	{1}{U}		Champ de réalité {2	2}{U}
Enchantement : aura	С		Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée a le vol. Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la cre enchantée dans la main de son propriétaire.	éature		Enchanter : créature La créature enchantée ne peut pas être bloquée par les esprits. {1}{U} : Renvoyez le champ de réalité dans la main de s propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ailes fantomatiques	(4)(1)
Alles lantomatiques	{1}{U}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée a le vol. Sacrifiez les Ailes fantomatiques : Renvoyez la créati	uro
enchantée dans la main de son propriétaire.	uic
• •	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Genju des cascades	{U}
Enchantement : aura	U
Enchanter : île	
{2}: L'île enchantée devient une créature 3/2	
Esprit avec le vol jusqu' à la fin du tour. C toujours un terrain.	39;est
Quand I'île enchantée est mise dans un cime	tière,
vous pouvez renvoyer le Genju des cascades depui cimetière dans votre main.	s votre
cimetiere dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Genju des cascades {U}		Restrictions mystiques {2}{U	J}{U}
Enchantement : aura	1	Enghantement cours	
Enchantement : aura Unchanter : île {2} : L'île enchantée devient une créature 3/2 bleue Esprit avec le voi jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain. Quand I'île enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cascades depuis votre cimetière dans votre main.		Enchantement : aura Flash Enchanter : créature Quand les Restrictions mystiques arrivent sur le champ bataille, engagez la créature enchantée. La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.	C de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Restrictions mystiques	{2}{U}{U
Enchantement : aura	
Flash	
Enchanter : créature	
Quand les Restrictions mystiques a	•
La créature enchantée ne se dégag	
I'étape de dégagement de so	
	je pas pendant
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st

Restrictions mystiques	{2}{U}{U}
Enchantement : aura	С
Flash	
Enchanter : créature	
Quand les Restrictions mystiques arrivent su	ur le champ de
bataille, engagez la créature enchantée. La créature enchantée ne se dégage pas pe	ndant
l'étape de dégagement de son contrô	
namous, stape de degagement de son contro	icur.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

