

Demain, familier dAzami

{5}{U}

Créature légendaire : esprit

R

Si vous deviez piocher une carte, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque à la place. Mettez l’une de ces cartes dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans n’importe quel ordre.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiant des éléments

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand l’Étudiant des éléments a le vol, inversez-le.

Tobita, maître des vents
 Créature légendaire : humain et sorcier
 3/3
 Les créatures que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étudiant des éléments

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand l’Étudiant des éléments a le vol, inversez-le.

Tobita, maître des vents
 Créature légendaire : humain et sorcier
 3/3
 Les créatures que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde-miroir soratami

{3}{U}

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}{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

Kaijin au toucher évaporant

{1}{U}

Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que la Kaijin au toucher évaporant bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat. (Renvoyez-la seulement si elle est sur le champ de bataille.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaijin au toucher évaporant

{1}{U}

Créature : esprit

U

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)

À chaque fois que la Kaijin au toucher évaporant bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat. (Renvoyez-la seulement si elle est sur le champ de bataille.)

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaijin de rivière

{2}{U}

Créature : esprit

C

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaijin de rivière

{2}{U}

Créature : esprit

C

1/4

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

Kaijin de rivière

{2}{U}

Créature : esprit

C

1/4

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

Pastenuage soratami

{1}{U}

Créature : lunaréen et gredin

C

Vol

{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Piochez une carte et défaussez-vous ensuite d’une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pastenuage soratami

{1}{U}

Créature : lunaréen et gredin

C

Vol

{2}, Renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Piochez une carte et défaussez-vous ensuite d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pleur de vue de Minamo

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{X}, {T} : Une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à X ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pleur de vue de Minamo

{1}{U}

Créature : humain et sorcier

U

{X}, {T} : Une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à X ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/2

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 : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : îleC

{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

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

Massue de guerre de ronin

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+1.
À chaque fois qu’une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, attachez la Massue de guerre de ronin à cette créature.
Équipement {5}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Massue de guerre de ronin

{3}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+1.
À chaque fois qu’une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, attachez la Massue de guerre de ronin à cette créature.
Équipement {5}

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

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

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

Soulevé par les nuages

{2}{U}

Éphémère : arcane

C

Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Imprégnation d'arcane {1}{U}

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

Champ de réalité

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas être bloquée par les esprits.

{1}{U} : Renvoyez le champ de réalité 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

Genju des cascades

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : île

{2} : L'île enchantée devient une créature 3/2 bleue Esprit avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Quand l'île enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cascades depuis votre cimetière dans votre main.

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 bleue Esprit avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Quand l'île enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cascades depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restrictions mystiques

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Quand les Restrictions mystiques arrivent sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restrictions mystiques

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Quand les Restrictions mystiques arrivent sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restrictions mystiques

{2}{U}{U}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Quand les Restrictions mystiques arrivent sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.

La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

