Âme tourmentée	{B}		Couvée ténébreuse	{4}{B}{B}
Créature : esprit	С		Créature : horreur	R
L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peu	ıt		Vol	
pas être bloquée.			Quand la Couvée ténébreuse arrive su bataille, détruisez la créature non-noire	
			pas être régénérée.	e cibiee. Elle fie peut
1	/1			3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0,0
			-	

Âme	tourmentée	{B}
Créa	ture : esprit	С
	039;Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peu être bloquée.	t
·	•	
	1/	1
Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	

Diablotin des cadavres	{1}{B}{B}
Créature : diablotin	
	С
Vol Quand le Diablotin des cadavres arrive sur le	champ de
bataille, vous pouvez renvoyer une carte de	
depuis votre cimetière dans votre main.	
	1/1

Profanateur de crâne	{1}{B}		Spectre de Liliana	{1}{B}{B}
Créature : rat et ninja	С		Créature : spectre	С
Ninjutsu {B}			Vol	
À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige d blessures de combat à un joueur, exilez jusqu			Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de chaque adversaire se défausse d'une carte.	
deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.	٥,۵		shaqab aavorsano se asiaasse aanoos,ane sano.	
	2/1			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Shinobi du gang Okiba	{3}{B}{B}
	1
Créature : rat et ninja	С
Ninjutsu {3}{B}	
À chaque fois que la Shinobi du gang Okiba	-
blessures de combat à un joueur, ce joueur deux cartes.	se défausse de
	3/2

Tranche-gorge	{4}{B}
Créature : rat et ninja	U
oreation : lat et milja Minjutsu {2}{B} À chaque fois que le Tranche-gorge inflige de de combat à un joueur, détruisez une créatur ciblée que ce joueur contrôle.	es blessures

reux da#059,encre, servante des oni	{4}{D}{D}
Créature légendaire : rat et ninja	R
Ninjutsu {3}{B}{B}	
À chaque fois que Yeux d'encre, serva	
inflige des blessures de combat à un joueur, v mettre sur le champ de bataille, sous votre co	•
carte de créature ciblée dans le cimetière de	,
{1}{B}: Régénérez Yeux d'encre, serva	ante des oni.
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hibou de I'augure	{1}{U}
Créature : oiseau	С
Vol	
Quand le Hibou de I'augure arriv bataille, regard 3. (Pour appliquer rega trois cartes du dessus de votre biblioth n'importe quel nombre d'e	rd 3, regardez les èque. Mettez entre elles
au-dessous de votre bibliothèque et le dans n'importe quel ordre.)	reste, au-dessus,
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Élève de Sakashima

Créature : humain et ninja

Ninjutsu {1}{U} ({1}{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.)

Vous pouvez faire que l'Élève de Sakashima arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté que c'est un ninja en plus de ses autres types de créature.

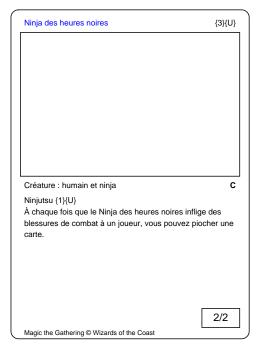
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

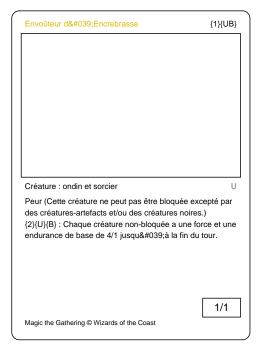
Higure, le vent immobile	{3}{U}{U}		Mur de gel	{1}{U}{U}
Créature légendaire : humain et ninja	R		Créature : mur	U
Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{U}), renvoyez en attaquant non-bloqué que vous contrôlez : champ de bataille cette carte, engagée et a depuis votre main.) À chaque fois que Higure, le vent immobile blessures de combat à un joueur, vous pou une carte de ninja dans votre bibliothèque, mettre dans votre main, puis mélanger. {2}: Une créature Ninja ciblée ne peut pas tour-ci.	Mettez sur le attaquante, inflige des avez chercher la révéler, la		Défenseur À chaque fois que le Mur de gel bloque ur créature ne se dégage pas pendant la pro dégagement de son contrôleur.	
	3/4			0/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

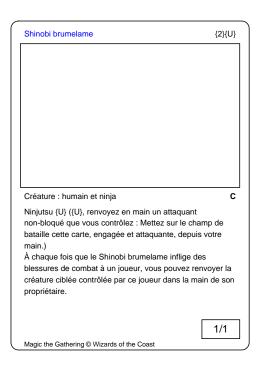
Marcheuse des voies secrètes	{2}{U}
Créature : humain et ninja	U
Ninjutsu {1}{U} À chaque fois que la Marcheuse des voies s des blessures de combat à un joueur, regar ce joueur. {1}{U}: Renvoyez un ninja ciblé que vous co main de son propriétaire. N'activez qu votre tour.	dez la main de ontrôlez dans la
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

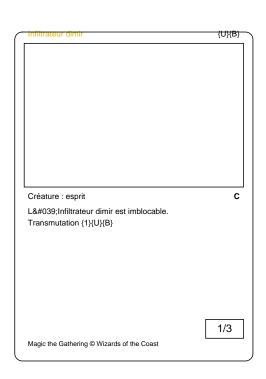
Ninja des heures noires	{3}{U}
Créature : humain et ninja	С
Ninjutsu {1}{U} À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige d blessures de combat à un joueur, vous pouvez pioch carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

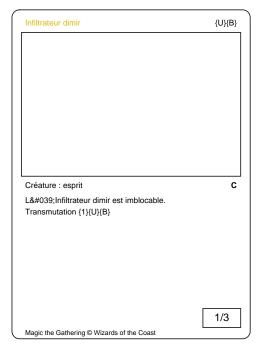
U











Oni à la lame silencieuse	{3}{U}{U}{B}{B}
Créature : démon et ninja	R
Ninjutsu {4}{U}{B} ({4}{U}{B}, renvoye	
attaquant non-bloqué que vous contrô	
champ de bataille cette carte, engagé depuis votre main.)	e et attaquante,
À chaque fois que l'Oni à la lan	ne silencieuse inflige
des blessures de combat à un joueur,	. •
ce joueur. Vous pouvez lancer un sor sans payer son coût de mana.	t parmi ces cartes
sans payor son cout de mana.	
	6/5
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Noble féal du Vallon d'Elendra {1}{UB}{UB}{UB}{UB}

Créature : peuple fée et chevalier R

Vol
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures noires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix

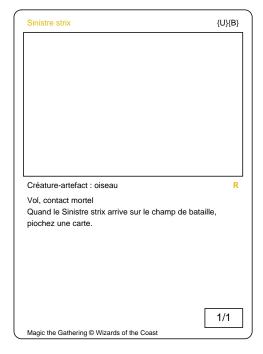
{U}{B}

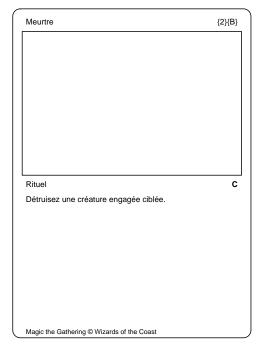
Créature-artefact : oiseau

Vol, contact mortel
Quand le Sinistre strix arrive sur le champ de bataille,
piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Vela à la Robe de nuit

Créature légendaire : humain et sorcier

Intimidation

Les autres créatures que vous contrôlez ont l'intimidation.

À chaque fois que Vela à la Robe de nuit ou qu'une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre (2){B}

Rituel C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concentration	{2}{U}{U}		Aqueduc de Dimir
Rituel	U		Terrain U
Piochez trois cartes.			L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.  Quand I'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  {T}: Ajoutez {U}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir	
Terrain	U
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille	•
engagé. Quand I'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de	
bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la	
main de son propriétaire. {T} : Ajoutez {U}{B}.	
(1). Ajodież (OND).	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

















	_	
Île souillée		Marais
Terrain  (T): Ajoutez (C).  (T): Ajoutez (U) or (B). N'activez que si vous contrôlez un marais.		Terrain de base : marais C (B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Immensité terramorphe		Marais

_		_
	Immensité terramorphe	
	Terrain C	
	{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de	
	bataille engagée, puis mélangez.	
	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}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{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}		(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	
{B}	ŭ
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

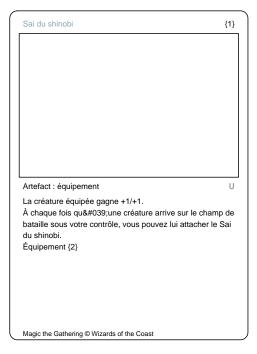
Refuge de I'île de Jwar	
Terrain	J
Le Refuge de I'île de Jwar arrive sur le champ de	
bataille engagé.  Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ	1
de bataille, vous gagnez 1 point de vie.	
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

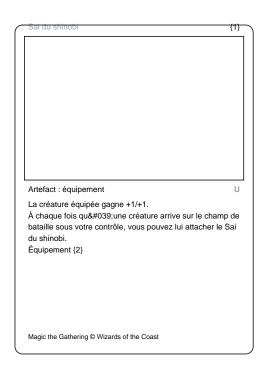
Lithoforce fracturée	{2}
Artefact {T}: Ajoutez {C}.	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Artefact {T}: Ajoutez {C}. {T}: Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Cape de frémisoie	{3}
Artefact : équipement	U
La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de	
capacités.)	
Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Masque de clairvoyance	{5}
Artefact	U
À chaque fois qu'une source contrôlée par un adversaire vous inflige des blessures, si le Masque de clairvoyance est dégagé, vous pouvez piocher une ca	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pointe de quietude	{3}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a le contact mortel. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessu de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure. Équipement {3}	ıres
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





-	
Révocation	{1}{U}{U}
L	
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

