

Maraudeur ogre {1}{B}{B}

Créature : ogre et guerrier U

À chaque fois que le Maraudeur ogre attaque, il acquiert « Le Maraudeur ogre ne peut pas être bloqué » jusqu'à la fin du tour à moins que le joueur défenseur ne sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur ogre {1}{B}{B}

Créature : ogre et guerrier U

À chaque fois que le Maraudeur ogre attaque, il acquiert « Le Maraudeur ogre ne peut pas être bloqué » jusqu'à la fin du tour à moins que le joueur défenseur ne sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur ogre {1}{B}{B}

Créature : ogre et guerrier U

À chaque fois que le Maraudeur ogre attaque, il acquiert « Le Maraudeur ogre ne peut pas être bloqué » jusqu'à la fin du tour à moins que le joueur défenseur ne sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeur ogre {1}{B}{B}

Créature : ogre et guerrier U

À chaque fois que le Maraudeur ogre attaque, il acquiert « Le Maraudeur ogre ne peut pas être bloqué » jusqu'à la fin du tour à moins que le joueur défenseur ne sacrifie une créature.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité

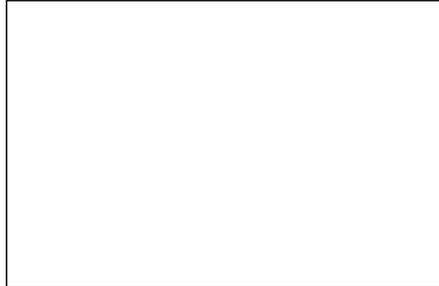
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-gorge {4}{B}



Créature : rat et ninja U

Ninjutsu {2}{B}

À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traître infernal {B}{B}



Créature : esprit R

Célérité

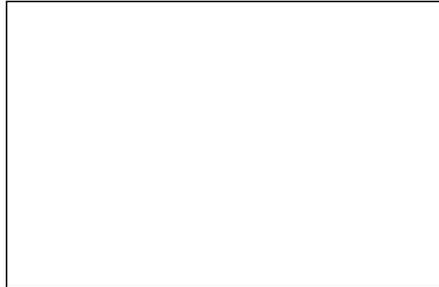
Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être bloquée que par des créatures avec la distorsion.)

À chaque fois qu'une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître infernal sur le champ de bataille depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranche-gorge {4}{B}



Créature : rat et ninja U

Ninjutsu {2}{B}

À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez une créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeux d'encre, servante des oni

{4}{B}{B}



Créature légendaire : rat et ninja

R

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.

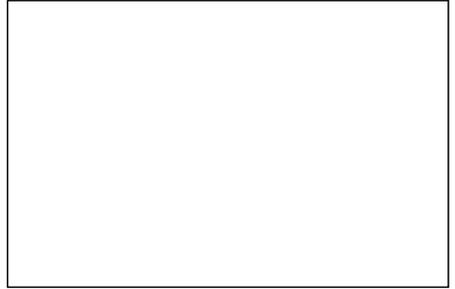
{1}{B} : Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invisimancien neurok

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

L'Invisimancien neurok ne peut pas être bloqué.

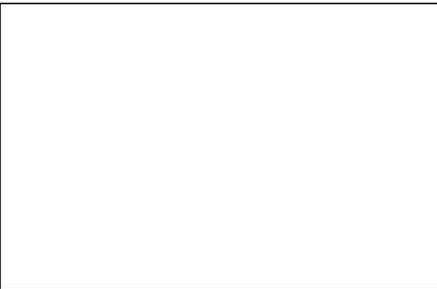
Quand l'Invisimancien neurok arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

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.

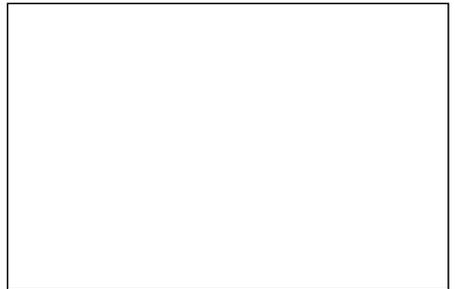
{2} : Une créature Ninja ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invisimancien neurok

{1}{U}{U}



Créature : humain et sorcier

C

L'Invisimancien neurok ne peut pas être bloqué.

Quand l'Invisimancien neurok arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ninja des heures noires {3}{U} C



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} C



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} C



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} C



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} C



Créature : humain et ninja

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

Voyante thalakose {U}{U} C



Créature : thalakos et sorcier

Distorsion

Quand la Voyante thalakose quitte le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi brumelame {2}{U} C



Créature : humain et ninja

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

Voyante thalakose {U}{U} C



Créature : thalakos et sorcier

Distorsion

Quand la Voyante thalakose quitte le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteur d'Encrebrasse {1}{UB}



Créature : ondin et sorcier U

Peur (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures noires.)

{2}{U}{B} : Chaque créature non-bloquée a une force et une endurance de base de 4/1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}



Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}



Créature : esprit C

L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir {U}{B}



Créature : esprit C

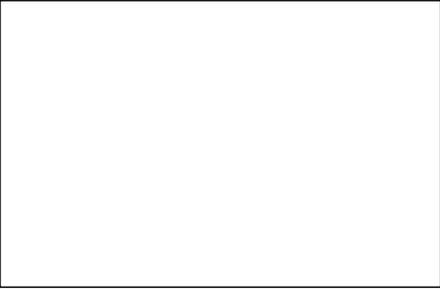
L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre strix {U}{B}



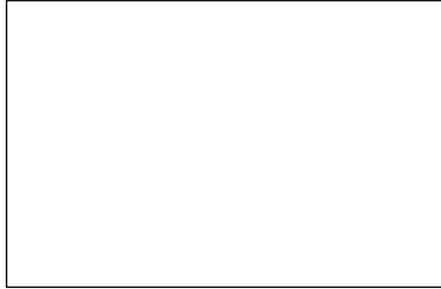
Créature-artefact : oiseau **R**

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

Sinistre strix {U}{B}



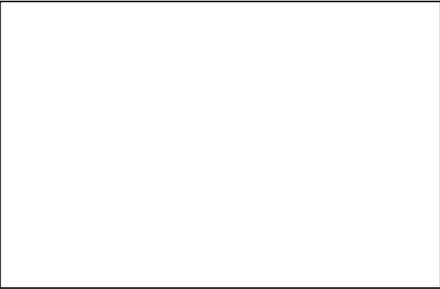
Créature-artefact : oiseau **R**

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

Sinistre strix {U}{B}



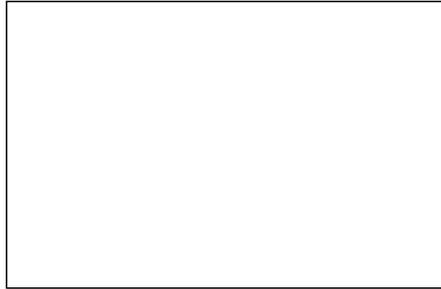
Créature-artefact : oiseau **R**

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

Sinistre strix {U}{B}



Créature-artefact : oiseau **R**

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

?il du néant

{U}{U}

Rituel : arcane

C

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il du néant

{U}{U}

Rituel : arcane

C

Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées



Terrain

R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



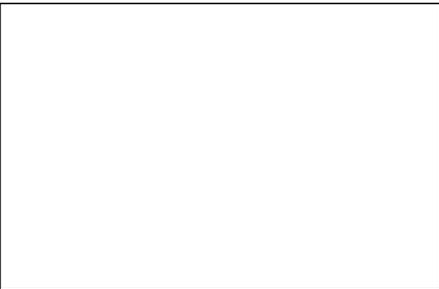
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fosse à goudron rampante



Terrain

R

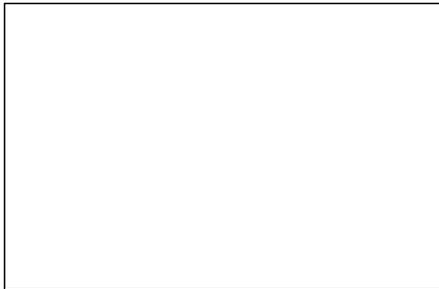
La Fosse à goudron rampante arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

{1}{U}{B} : La Fosse à goudron rampante devient une créature 3/2 bleue et noire Élémental jusqu'à la fin du tour et elle ne peut pas être bloquée ce tour-ci. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

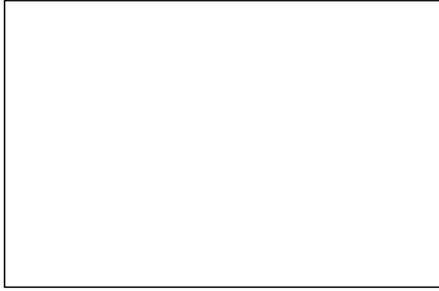


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

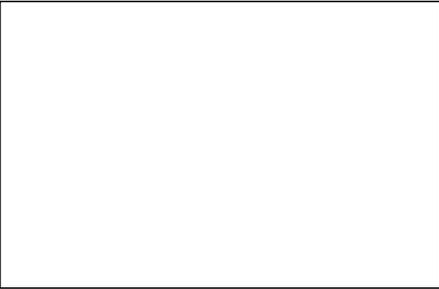


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

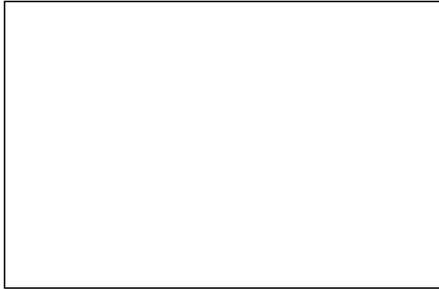


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



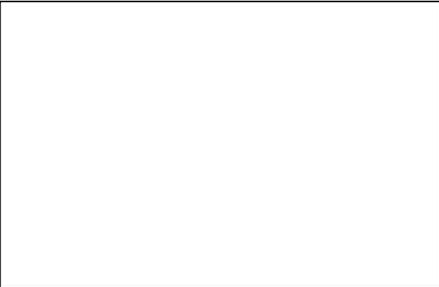
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



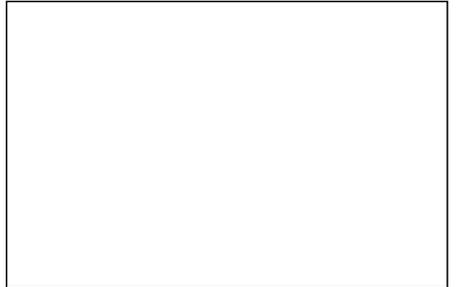
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Dimir {2}



Artefact U
 {1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

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.

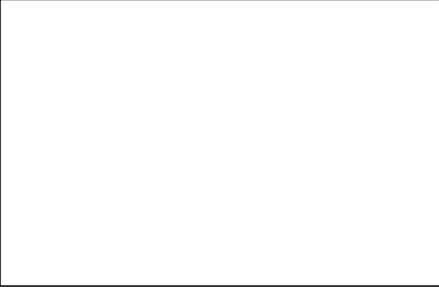
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

- ? 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

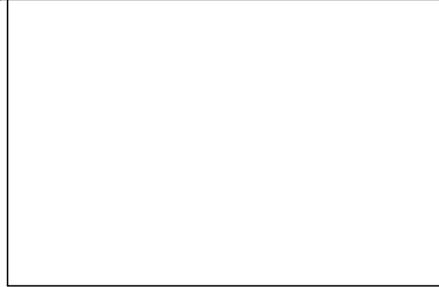
Cachet de Dimir {2}



Artefact U
 {1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.

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

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

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-arteact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Accroc de vapeur

{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rets du jour et de la nuit

{2}{U}

Éphémère : arcane

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de mystère

{1}{U}

Éphémère : arcane

C

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

Rets du jour et de la nuit

{2}{U}

Éphémère : arcane

C

Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé, puis vous pouvez engager ou dégager un autre permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voile de mystère

{1}{U}

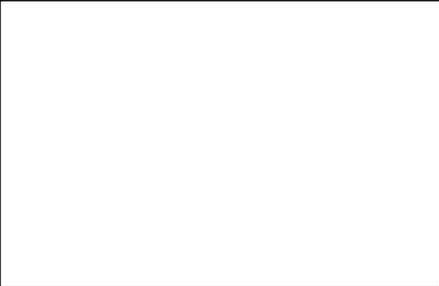
Éphémère : arcane

C

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

Âme tourmentée {B}



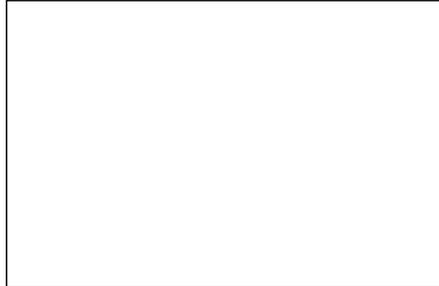
Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



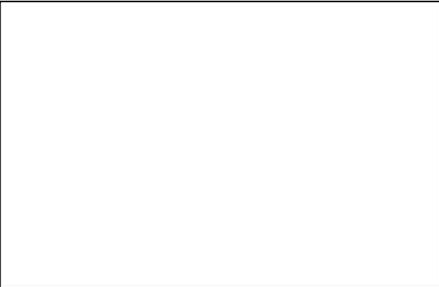
Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme tourmentée {B}



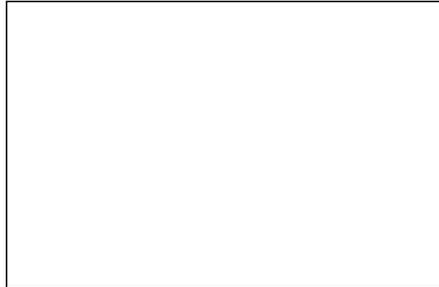
Créature : esprit C

L'Âme tourmentée ne peut pas bloquer et ne peut pas être bloquée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur de crâne {1}{B}



Créature : rat et ninja C

Ninjutsu {B}

À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profanateur de crâne

{1}{B}

Créature : rat et ninja

C

Ninjutsu {B}

À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à deux cartes ciblées du cimetière de ce joueur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épluchage de réalité

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité résonnante

{1}{U}

Éphémère

C

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé et tous les autres permanents ayant le même nom que ce permanent dans les mains de leurs propriétaires.

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

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