

Shinobi du gang Okiba

{3}{B}{B}



Créature : rat et ninja

Ninjutsu {3}{B} ({3}{B}, 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 la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba

{3}{B}{B}



Créature : rat et ninja

Ninjutsu {3}{B} ({3}{B}, 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 la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba

{3}{B}{B}



Créature : rat et ninja

Ninjutsu {3}{B} ({3}{B}, 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 la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba

{3}{B}{B}



Créature : rat et ninja

Ninjutsu {3}{B} ({3}{B}, 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 la Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast