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

Couvée ténébreuse {4}{B}{B}

Créature : horreur **R**

Vol
Quand la Couvée ténébreuse arrive sur le champ de bataille, détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

3/3

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

Diablotin des cadavres {1}{B}{B}

Créature : diablotin **C**

Vol
Quand le Diablotin des cadavres arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Spectre de Liliana {1}{B}{B}

Créature : spectre **C**

Vol
Quand le Spectre de Liliana arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinobi du gang Okiba {3}{B}{B}

Créature : rat et ninja **C**

Ninjutsu {3}{B}
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

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

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

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élève de Sakashima {2}{U}{U}

Créature : humain et ninja R

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.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hibou de l'augure {1}{U}

Créature : oiseau C

Vol
Quand le Hibou de l'augure arrive sur le champ de bataille, regard 3. (Pour appliquer regard 3, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Mur de gel {1}{U}{U}

Créature : mur U

Défenseur
À chaque fois que le Mur de gel bloque une créature, cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

0/7

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

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

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

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

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

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

Oni à la lame silencieuse {3}{U}{U}{B}{B}

Créature : démon et ninja **R**

Ninjutsu {4}{U}{B} ({4}{U}{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 l'Oni à la lame silencieuse inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur. Vous pouvez lancer un sort parmi ces cartes sans payer son coût de mana.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal du Vallon d'Elendra {1}{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.

2/3

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

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

Meurtre {2}{B}

Rituel C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vela à la Robe de nuit {4}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier M

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.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre {2}{B}

Rituel C

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concentration {2}{U}{U}

Rituel U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Dimir

Terrain U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'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

Aqueduc de Dimir

Terrain U

L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand l'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

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée

Terrain U

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Refuge de l'île de Jwar

Terrain U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de l'île de Jwar

Terrain U

Le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Refuge de l'île de Jwar arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce fracturée {2}

Artefact C

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Lancez le dé planaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude {3}

Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai du shinobi {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher le Sai du shinobi.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sai du shinobi {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher le Sai du shinobi.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation {1}{U}{U}

Éphémère C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast