

Iname, aspect de la Mort

{4}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

R

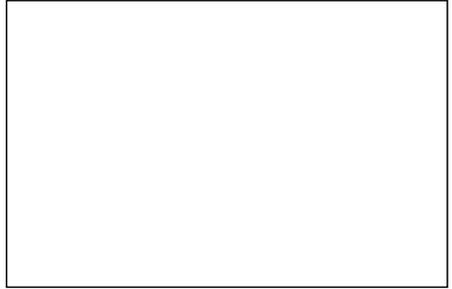
Quand Iname, aspect de la Mort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'esprit, les mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iname, aspect de la Mort

{4}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

R

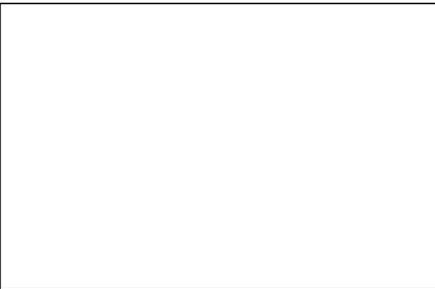
Quand Iname, aspect de la Mort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'esprit, les mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iname, aspect de la Mort

{4}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

R

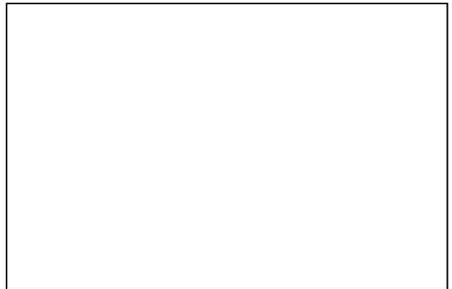
Quand Iname, aspect de la Mort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'esprit, les mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iname, aspect de la Mort

{4}{B}{B}



Créature légendaire : esprit

R

Quand Iname, aspect de la Mort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'esprit, les mettre dans votre cimetière, puis mélanger.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}



Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}



Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}



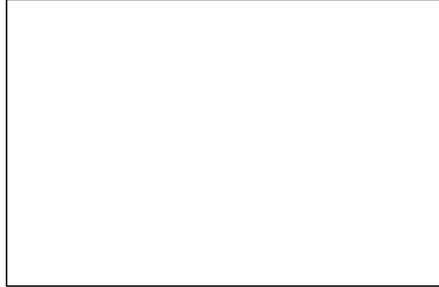
Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oursin de bile {B}



Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Oursin de bile : Un joueur ciblé perd 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo

{4}{B}

Créature légendaire : esprit

U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la peau cendreuse

{1}{B}

Créature : zuber et esprit

C

Quand le Zubera à la peau cendreuse meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque zuber qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirei, pourvoyeur de Shizo

{4}{B}

Créature légendaire : esprit

U

À chaque fois qu'une créature de force inférieure ou égale à 1 est mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la peau cendreuse

{1}{B}

Créature : zuber et esprit

C

Quand le Zubera à la peau cendreuse meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque zuber qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la peau cendreuse

{1}{B}



Créature : zuber et esprit

C

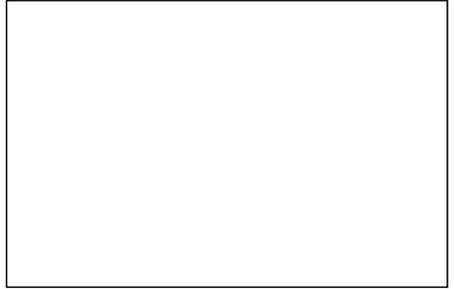
Quand le Zubera à la peau cendreuse meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque zuber qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant du terreau

{1}{G}



Créature : esprit

U

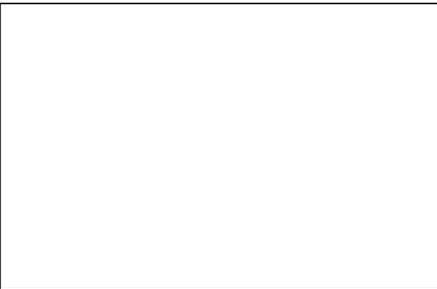
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la peau cendreuse

{1}{B}



Créature : zuber et esprit

C

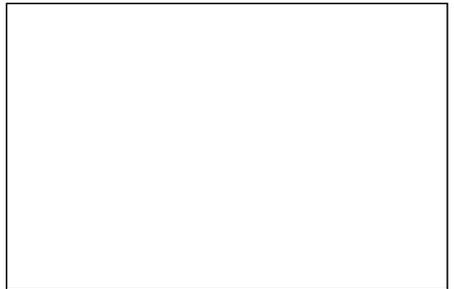
Quand le Zubera à la peau cendreuse meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque zuber qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant du terreau

{1}{G}



Créature : esprit

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant du terreau {1}{G}



Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pin ancestral de Jukai {2}{G}



Créature : esprit C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

Transmigration 2

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant du terreau {1}{G}



Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pin ancestral de Jukai {2}{G}



Créature : esprit C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

Transmigration 2

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pin ancestral de Jukai

{2}{G}



Créature : esprit

C

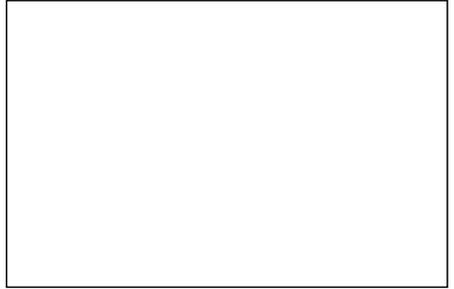
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.
Transmigration 2

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la langue baveuse

{1}{G}



Créature : zuber et esprit

C

Quand le Zubera à la langue baveuse meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque zuber qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pin ancestral de Jukai

{2}{G}



Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.
Transmigration 2

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la langue baveuse

{1}{G}



Créature : zuber et esprit

C

Quand le Zubera à la langue baveuse meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque zuber qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la langue baveuse {1}{G}



Créature : zuberu et esprit **C**

Quand le Zubera à la langue baveuse meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque zuberu qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kirin du feu du ciel {2}{R}{R}



Créature légendaire : kirin et esprit **R**

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez acquérir le contrôle d'une créature ciblée avec la valeur de mana de ce sort jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la langue baveuse {1}{G}



Créature : zuberu et esprit **C**

Quand le Zubera à la langue baveuse meurt, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque zuberu qui est mort ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kirin du feu du ciel {2}{R}{R}



Créature légendaire : kirin et esprit **R**

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez acquérir le contrôle d'une créature ciblée avec la valeur de mana de ce sort jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannichi, le rêve fiévreux {2}{R}



Créature légendaire : esprit R

{1}{R} : Échangez la force et l'endurance de chaque créature jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité cendreuse {5}{R}{R}



Créature : esprit U

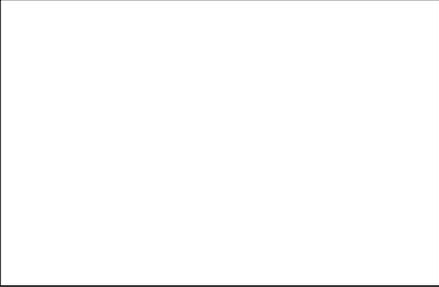
Célérité

La Monstruosité cendreuse attaque à chaque combat si possible.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mannichi, le rêve fiévreux {2}{R}



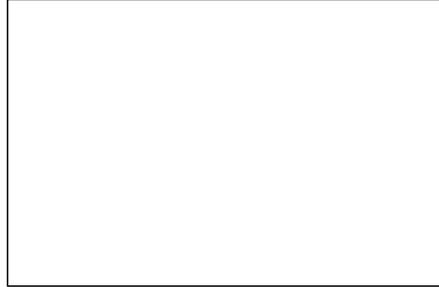
Créature légendaire : esprit R

{1}{R} : Échangez la force et l'endurance de chaque créature jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité cendreuse {5}{R}{R}



Créature : esprit U

Célérité

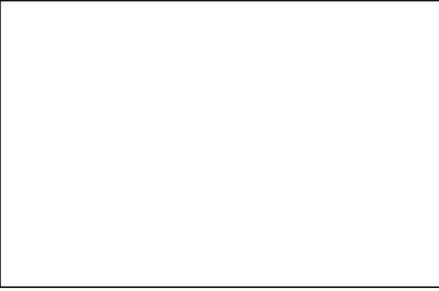
La Monstruosité cendreuse attaque à chaque combat si possible.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité cendreuse

{5}{R}{R}



Créature : esprit

U

Célérité

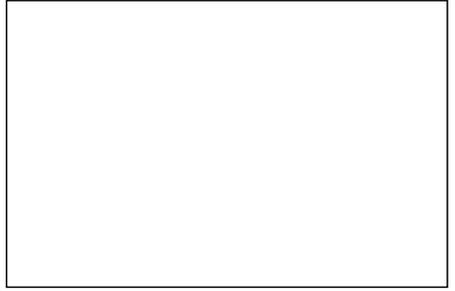
La Monstruosité cendreuse attaque à chaque combat si possible.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera aux poings de braise

{1}{R}



Créature : zuberu et esprit

C

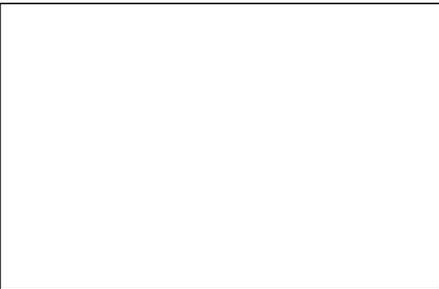
Quand le Zubera aux poings de braise meurt, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de zuberu qui sont morts ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monstruosité cendreuse

{5}{R}{R}



Créature : esprit

U

Célérité

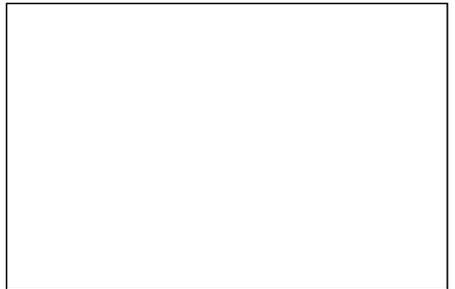
La Monstruosité cendreuse attaque à chaque combat si possible.

7/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera aux poings de braise

{1}{R}



Créature : zuberu et esprit

C

Quand le Zubera aux poings de braise meurt, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de zuberu qui sont morts ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera aux poings de braise

{1}{R}

Créature : zuber et esprit

C

Quand le Zubera aux poings de braise meurt, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de zuber qui sont morts ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du patriarche

{3}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera aux poings de braise

{1}{R}

Créature : zuber et esprit

C

Quand le Zubera aux poings de braise meurt, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de zuber qui sont morts ce tour-ci.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du patriarche

{3}{B}{B}

Rituel

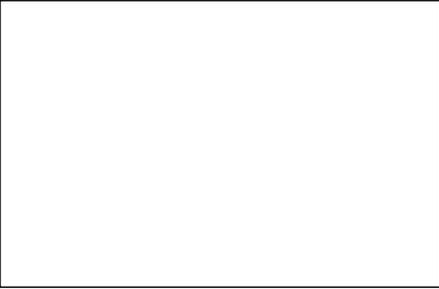
R

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du patriarche

{3}{B}{B}



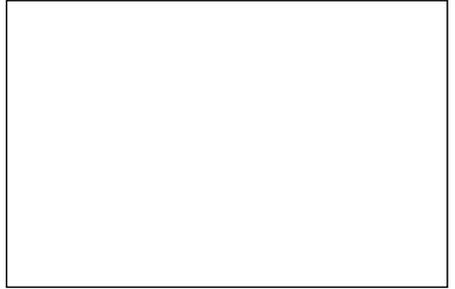
Rituel

R

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

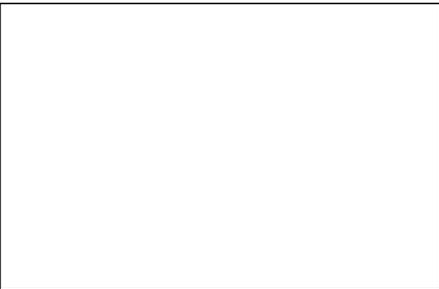
R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du patriarche

{3}{B}{B}



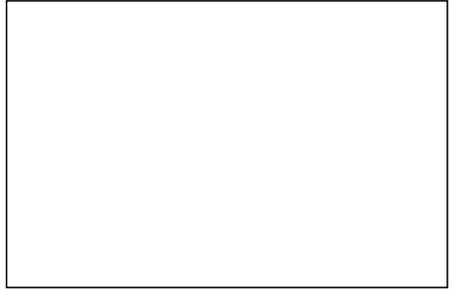
Rituel

R

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceau de Gaia



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {G} pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout



Terrain légendaire

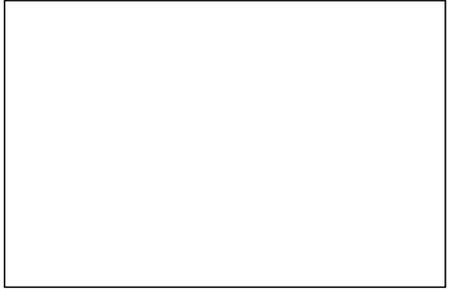
M

Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout



Terrain légendaire

M

Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Immensité terramorphe



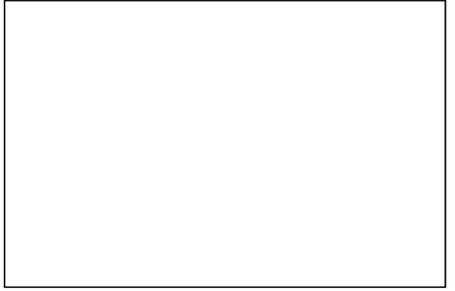
Terrain

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

Immensité terramorphe



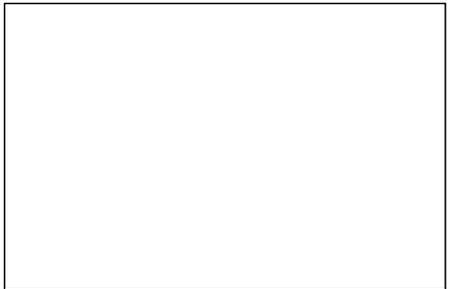
Terrain

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

Marais



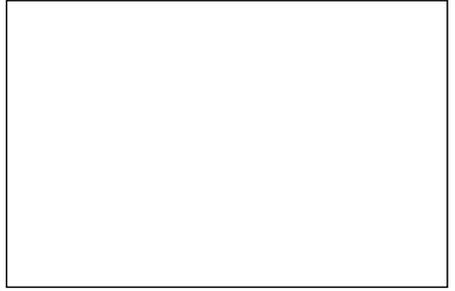
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



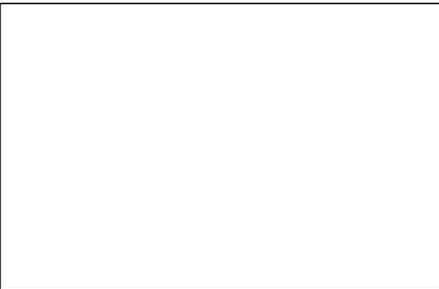
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



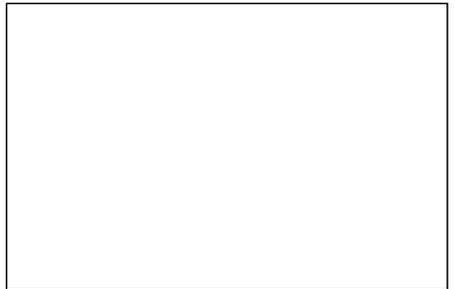
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

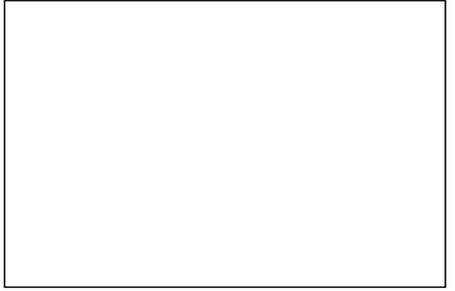


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



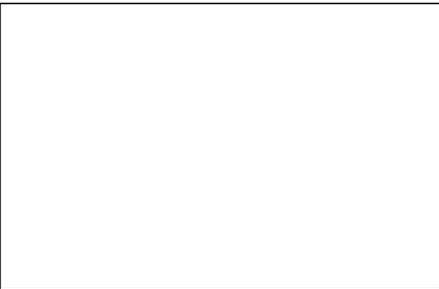
Terrain légendaire

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

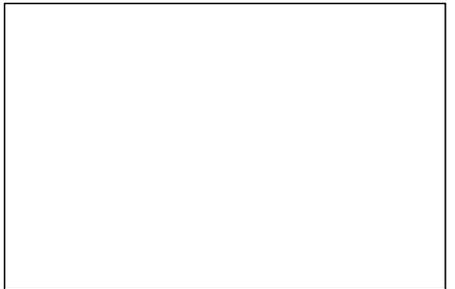


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urborg, tombe de Yaugzebul



Terrain légendaire

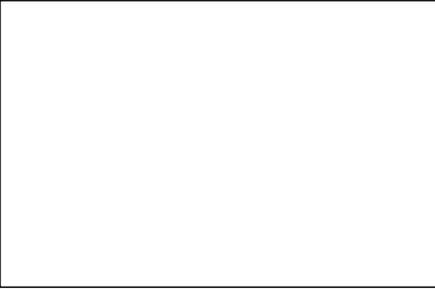
Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

M

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

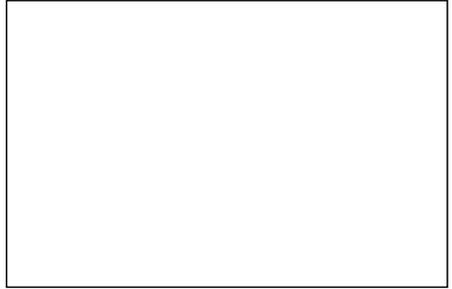
R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

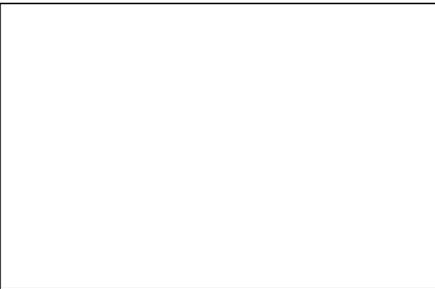
R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

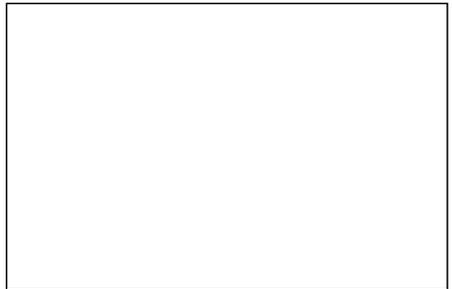
R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déliquescence soudaine

{1}{B}{B}



Éphémère

R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir {4}{B}{B}



Créature légendaire : dragon et esprit **M**

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin de la Toile de vie {6}{G}{G}{G}



Créature légendaire : esprit **R**

La Myojin de la Toile de vie arrive en jeu avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main. La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle. Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin de la Toile de vie : Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre main sur le champ de bataille.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir {4}{B}{B}



Créature légendaire : dragon et esprit **M**

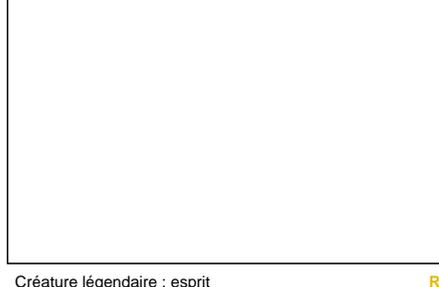
Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin de la Toile de vie {6}{G}{G}{G}



Créature légendaire : esprit **R**

La Myojin de la Toile de vie arrive en jeu avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main. La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle. Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin de la Toile de vie : Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre main sur le champ de bataille.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Keiga, l'étoile des marées

{5}{U}

Créature légendaire : dragon et esprit

R

Vol

Quand Keiga, l'étoile des marées meurt, acquérez le contrôle d'une créature ciblée.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avidité dévorante

{2}{B}{B}

Rituel : arcane

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'esprits. Le joueur ciblé perd 2 points de vie plus 2 points de vie supplémentaires pour chaque esprit sacrifié de cette manière. Vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avidité dévorante

{2}{B}{B}

Rituel : arcane

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'esprits. Le joueur ciblé perd 2 points de vie plus 2 points de vie supplémentaires pour chaque esprit sacrifié de cette manière. Vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avidité dévorante

{2}{B}{B}

Rituel : arcane

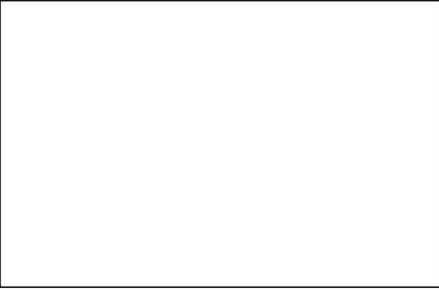
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'esprits. Le joueur ciblé perd 2 points de vie plus 2 points de vie supplémentaires pour chaque esprit sacrifié de cette manière. Vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avidité dévorante

{2}{B}{B}



Rituel : arcane

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'esprits.

Le joueur ciblé perd 2 points de vie plus 2 points de vie supplémentaires pour chaque esprit sacrifié de cette manière. Vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast