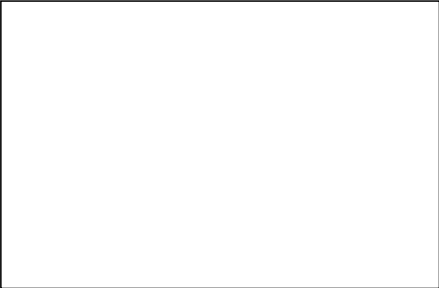


Iname, aspect de la Mort {4}{B}{B}



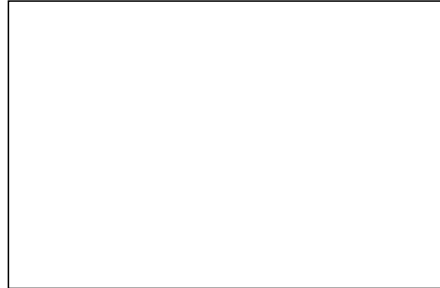
Créature légendaire : esprit **R**

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

Kami de la démence {4}{B}{B}



Créature : esprit **U**


Vol

Transmigration 5

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la démence {4}{B}{B}



Créature : esprit **U**


Vol

Transmigration 5

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami ricanant {3}{B}



Créature : esprit **C**

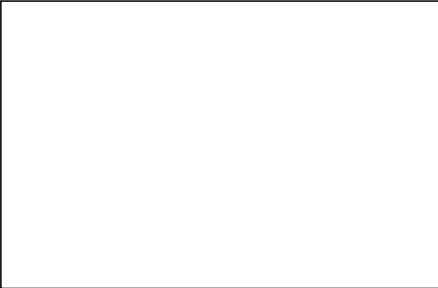
Vol

Transmigration 3

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami ricanant {3}{B}

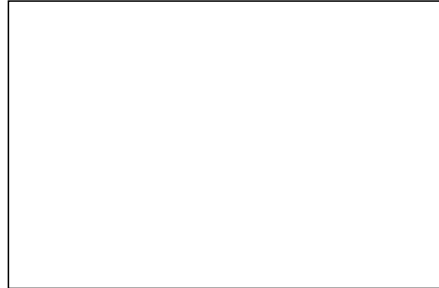


Créature : esprit **C**  
 Vol  
 Transmigration 3

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

Grefeur de teignes {3}{G}



Créature : esprit **C**  
 Sacrifiez le Grefeur de teignes : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.  
 Transmigration 3

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greffeur de teignes

{3}{G}



Créature : esprit

C

Sacrifiez le Greffeur de teignes : Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.  
Transmigration 3

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la chasse

{2}{G}



Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, le Kami de la chasse gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la chasse

{2}{G}



Créature : esprit

C

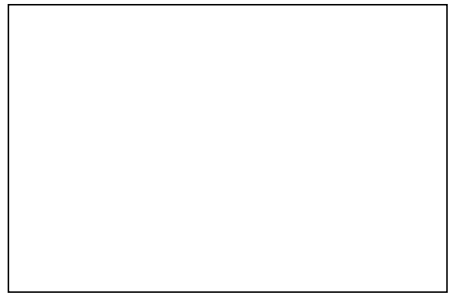
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, le Kami de la chasse gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami hana

{G}



Créature : esprit

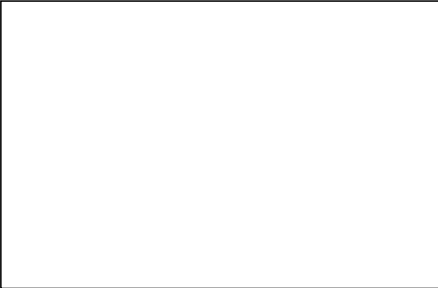
C

{1}{G}, sacrifiez le Kami hana : Renvoyez une carte d'arcane ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Kami hana** {G}



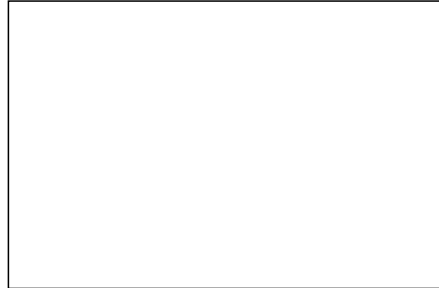
Créature : esprit **C**

{1}{G}, sacrifiez le Kami hana : Renvoyez une carte d'arcane ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

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 : 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

**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

Danse des ombres

{3}{B}{B}

Rituel : arcane

U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

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

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

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

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

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


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

Gohei oublié **{3}**



Artefact **R**  
Les sorts d'arcane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.  
Les créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Sous la vase

{5}{B}



Éphémère : arcane

C

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance du kodama

{G}



Éphémère : arcane

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.  
Imprégnation d'arcane {G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sous la vase

{5}{B}



Éphémère : arcane

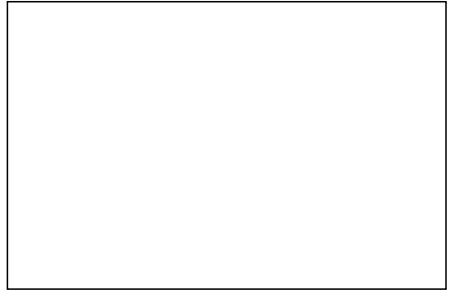
C

Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance du kodama

{G}



Éphémère : arcane

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.  
Imprégnation d'arcane {G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden des Confins de la nuit

{3}{B}



Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé se défait d'une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Toile de vie

{4}{G}



Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast