

Mort galopante	{4}{B}
Créature : esprit	С
Sacrifiez la Mort galopante : La créatur	re ciblée gagne -1/-1
jusqu'à la fin du tour. Transmigration 4 (Quand cette créature	e meurt vous
pouvez renvoyer une carte d'esp	•
coût converti de mana est de 4 ou moir	
cimetière dans votre main.)	
	4/2
	1 4//

Mort galopante

Créature : esprit

C
Sacrifiez la Mort galopante : La créature ciblée gagne -1/-1
jusqu'à la fin du tour.

Transmigration 4 (Quand cette créature meurt, vous
pouvez renvoyer une carte d'esprit ciblée dont le
coût converti de mana est de 4 ou moins depuis votre
cimetière dans votre main.)

Voleur d'espoir

Créature : esprit

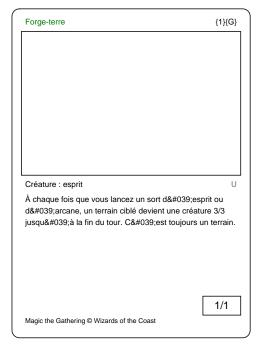
C À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

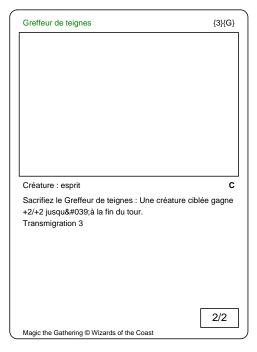
Transmigration 2 (Quand cette créature meurt, vous pouvez renvoyer une carte d'esprit ciblée dont le coût converti de mana est de 2 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

Voleur d'espoir	{2}{B}	Zubera à la peau cendreuse {1}{B
Créature : esprit	С	Créature : zubera et esprit C
À chaque fois que vous lancez un sort d' d' arcane, l' adversaire ciblé perd 1 et vous gagnez 1 point de vie. Transmigration 2 (Quand cette créature meurt, pouvez renvoyer une carte d' esprit ciblé coût converti de mana est de 2 ou moins depui cimetière dans votre main.)	point de vie vous e dont le	Quand le Zubera à la peau cendreuse meurt, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque zubera qui est mort ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zubera à la peau cendreuse	{1}{B}
Créature : zubera et esprit	С
Quand le Zubera à la peau cendreuse r ciblé se défausse d'une carte por	
qui est mort ce tour-ci.	
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2

Forge-terre	{1}{G}
Créature : esprit	U
À chaque fois que vous lancez un sort d� d'arcane, un terrain ciblé devient une jusqu'à la fin du tour. C'est touj	créature 3/3
	1/1
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

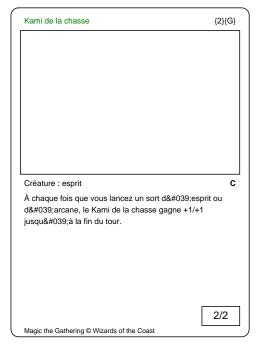
2/2

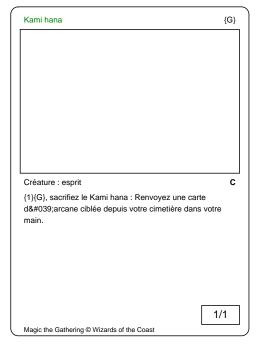
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

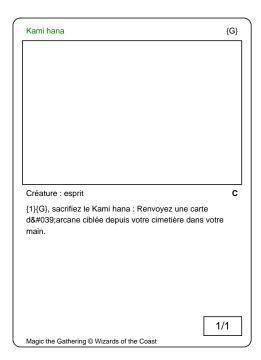
Kami de la chasse

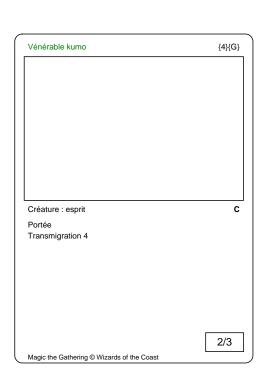
Créature : esprit
C À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, le Kami de la chasse gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Vénérable kumo	{4}{G}		Zubera à la langue baveuse	{1}{G}
Ont at the second to			Ont above a make and a small	
Créature : esprit	С		Créature : zubera et esprit	С
Portée Transmigration 4			Quand le Zubera à la langue baveuse m de créature 1/1 incolore Esprit pour chac mort ce tour-ci.	
	2/3			1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Zubera à la langue baveuse	{1}{G}
	Créature : zubera et esprit	С
	Quand le Zubera à la langue baveuse meurt, créez de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque zubera 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 pouvez sacrifier n'importe quel n	
d'esprits. Le joueur ciblé perd 2 points de vie plu	ıs 2 noints de vie
supplémentaires pour chaque esprit sa	•
manière. Vous gagnez autant de point	s de vie.

Danse des ombres {3}	}{B}{B}	F	Peste résorbante	$\{X\}\{B\}\{B\}$
Rituel : arcane	U	F	Rituel : arcane	U
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la peur jusqu'à la fin du tour.			La Peste résorbante inflige X blessu ciblée et vous gagnez X points de vi	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coas	at .
magnetic desired of the country of t				

Peste résorbante {X}{	[B}{B}
Rituel : arcane	U
La Peste résorbante inflige X blessures à une créature ciblée et vous gagnez X points de vie.	•
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portée du kodama	{2}{G}
Rituel : arcane	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à de cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mette une sur le champ de bataille engagée et l'au votre main, puis mélangez.	ez-en
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portée du kodama	{2}{G}		Portée du kodama	{2}{G}
Rituel : arcane	С		Rituel : arcane	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à det			Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu	
cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez une sur le champ de bataille engagée et l'aut			cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez une sur le champ de bataille engagée et l'auti	
votre main, puis mélangez.			votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			<u> </u>	
Portée du kodama	{2}{G}		Forêt	
		lг		

Portée du kodama	{2}{G}
Rituel: arcane	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez	
une sur le champ de bataille engagée et l'autro votre main, puis mélangez.	e dans
, , ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

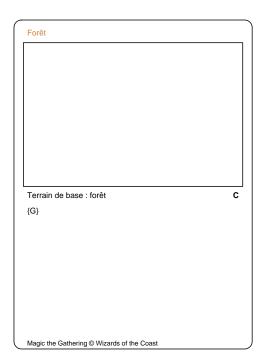


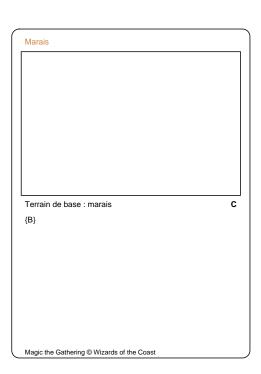




Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	
	C
(G)	C
	C
	C
	C
	C
	C
	C





Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		_
	Marais	`
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	
	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}	Puissance du kodama	{G}
Éphémère : arcane		Éphémère : arcane	С
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.		Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcane {G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sous la vase	{5}{B}
Éphémère : arcane	С
Une créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin tour.	du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Puissance du kodama	{G}
Éshéra ka sanan	
Éphémère : arcane Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du	С
tour.	
Imprégnation d'arcane {G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Honden des Confins de la nuit	{3}{B
Enchantement légendaire : reliquaire	L
Au début de votre entretien, un adversaire ciblé se défausse d'une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.	ue

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	