

Âme de magma

{3}{R}{R}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, l'Âme de magma inflige 1 blessure à une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crinelame

{1}{R}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki » sur le Baku crinelame.

{1}, Retirez X marqueurs « ki » du Baku crinelame : Pour chaque marqueur retiré, le Baku crinelame gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Âme de magma

{3}{R}{R}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, l'Âme de magma inflige 1 blessure à une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crinelame

{1}{R}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki » sur le Baku crinelame.

{1}, Retirez X marqueurs « ki » du Baku crinelame : Pour chaque marqueur retiré, le Baku crinelame gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crinelame

{1}{R}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki » sur le Baku crinelame.

{1}, Retirez X marqueurs « ki » du Baku crinelame : Pour chaque marqueur retiré, le Baku crinelame gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelbionte

{R}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Gelbionte : Il inflige 1 blessure à une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gelbionte

{R}

Créature : esprit

C

Sacrifiez le Gelbionte : Il inflige 1 blessure à une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de souffrance

{2}{R}

Créature : esprit

U

{X}{R}, sacrifiez le Kami de souffrance : Il inflige X blessures à une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de souffrance

{2}{R}

Créature : esprit

U

{X}{R}, sacrifiez le Kami de souffrance : Il inflige X blessures à une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinen du feu de la fureur

{2}{R}

Créature : esprit

C

Célérité

Transfert ? {R}, défaussez-vous du Shinen du feu de la fureur : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née de la lave

{3}{R}

Créature : esprit

R

Au début de l'entretien de chaque adversaire, si ce joueur a deux cartes ou moins dans sa main, La Muse née de la lave inflige 3 blessures à ce joueur.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinen du feu de la fureur

{2}{R}

Créature : esprit

C

Célérité

Transfert ? {R}, défaussez-vous du Shinen du feu de la fureur : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinen du feu de la fureur

{2}{R}

Créature : esprit

C

Célérité

Transfert ? {R}, défaussez-vous du Shinen du feu de la fureur : Une créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crinecire

{2}{W}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki » sur le Baku crinecire.

{1}, Retirez X marqueurs « ki » du Baku crinecire : Engagez X créatures ciblées.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yuki-onna

{3}{R}

Créature : esprit

U

Quand la Yuki-onna arrive sur le champ de bataille, détruisez un artefact ciblé.

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez renvoyer la Yuki-onna dans la main de son propriétaire.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crinecire

{2}{W}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki » sur le Baku crinecire.

{1}, Retirez X marqueurs « ki » du Baku crinecire : Engagez X créatures ciblées.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit fugace

{3}{W}

Créature : esprit

R

{0} : Renvoyez l'Esprit fugace dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami des champs du palais

{5}{W}

Créature : esprit

U

Vol, initiative

Transmigration 5

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graine d'horizon

{4}{W}

Créature : esprit

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, régénérez une créature ciblée.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami des champs du palais

{5}{W}

Créature : esprit

U

Vol, initiative

Transmigration 5

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kirin céleste

{2}{W}{W}

Créature légendaire : kirin et esprit

R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, détruisez tous les permanents avec la valeur de mana de ce sort.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nomade fantomatique

{1}{W}

Créature : esprit et nomade

C

Le Nomade fantomatique arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Si des blessures devaient être infligées au Nomade fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nomade fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nikko-onna

{2}{W}

Créature : esprit

U

Quand la Nikko-onna arrive sur le champ de bataille, détruisez un enchantement ciblé.

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez renvoyer la Nikko-onna dans la main de son propriétaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nomade fantomatique

{1}{W}

Créature : esprit et nomade

C

Le Nomade fantomatique arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Si des blessures devaient être infligées au Nomade fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 du Nomade fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oyobi, celle qui fend les cieux {6}{W}

Créature légendaire : esprit R

Vol

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, créez un jeton de créature 3/3 blanche Esprit avec le vol.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Semeur de sable {3}{W}

Créature : esprit U

Engagez trois créatures dégagées que vous contrôlez :
Engagez une créature ciblée.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Page angélique {1}{W}

Créature : ange et esprit C

Vol

{T} : Une créature attaquante ou bloqueuse ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée fantomatique {3}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat et esprit U

Vol

La Volée fantomatique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.
Si des blessures devaient être infligées à la Volée fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 de la Volée fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée fantomatique

{3}{W}{W}

Créature : oiseau et soldat et esprit

U

Vol

La Volée fantomatique arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur elle.

Si des blessures devaient être infligées à la Volée fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un marqueur +1/+1 de la Volée fantomatique.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère selon Kirtar

{4}{W}{W}

Rituel

U

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Seuil ? Si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière, détruisez à la place toutes les créatures, puis créez deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Les créatures détruites de cette manière ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique

{1}{R}

Rituel

C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

C

{R}

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

C

{R}

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

C

{R}

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



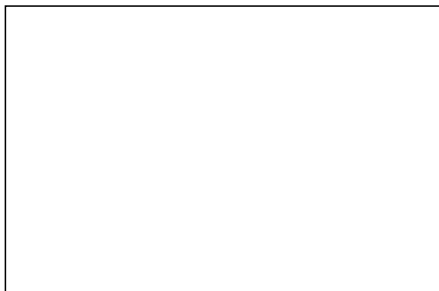
Terrain de base : montagne

C

{R}

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douleur écrasante

{1}{R}

Éphémère : arcane
C

La Douleur écrasante inflige 6 blessures à une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage dévorante

{4}{R}

Éphémère : arcane

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'esprits. Une créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour. Pour chaque esprit sacrifié de cette manière, cette créature gagne un +3/+0 supplémentaire jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Onde de choc d'Æther

{3}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Engagez tous les esprits.

? Engagez toutes les créatures non-Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil de la bande

{4}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent « À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie. »

Union {1}{W} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liaison psychique

{W}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

