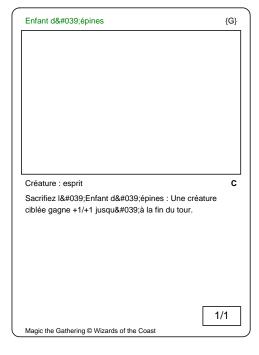
Élève budoka	{1}{G}{G}
Créature : humain et moine	U
À chaque fois que vous lancez u d'arcane, vous pouvez me l':Élève budoka.	
À la fin du tour, s'il y a au	moins deux marqueurs « ki
» sur l'Élève budoka, vous	
	.,
<b>lchiga, celui qui abat les</b>	chênes
Créature légendaire : esprit	2/2
4/3 Magic the Gathering © Wizards of the Petinement	Coast
Retirez un marqueur « ki » d�	
les chênes : La créature ciblée g	agne +2/+2 jusqu'à

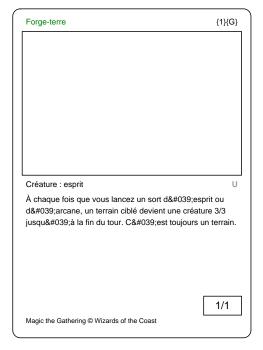
la fin du tour.

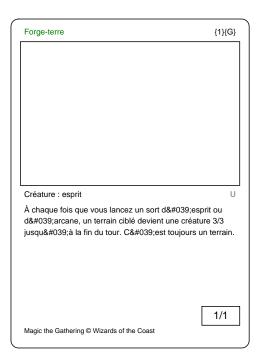
_	Élève budoka	{1}{G}{G}
l		
	Créature : humain et moine	U
	À chaque fois que vous lancez un sort d'es	sprit ou
	d'arcane, vous pouvez mettre un marqueu	r « ki » sur
	I'Élève budoka.	
	A la fin du tour, s'il y a au moins deux marc » sur l'Élève budoka, vous pouvez l'	
	" sur la#039,Lieve budoka, vous pouvez la#039,	iliverser.
	<b>lchiga, celui qui abat les chênes<th>;</th></b>	;
	Créature légendaire : esprit	2/2
	4/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast Pietinement	
	Retirez un marqueur « ki » d'lchiga, celui d	•
_	les chênes : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu	л'à
	la fin du tour.	

Élève budoka	{1}{G}{G}
Créature : humain et moine	U
À chaque fois que vous lancez un sort d' d'arcane, vous pouvez mettre un marque l'Élève budoka. À la fin du tour, s'il y a au moins deux m » sur l'Élève budoka, vous pouvez l	eur « ki » sur arqueurs « ki
<b>lchiga, celui qui abat les chênesCréature légendaire : esprit 4/3 Pacinten Gathering © Wizards of the Coast</b>	2/2
Retirez un marqueur « ki » d'lchiga, celu les chênes : La créature ciblée gagne +2/+2 jus la fin du tour.	

Enfant d'épines	{G}
Ori atura y appait	
Créature : esprit	С
Sacrifiez I'Enfant d'épines : Une créa ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.	iture
ololoo gagilo 11/11 jasqaa/1000,a la liii da todi.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



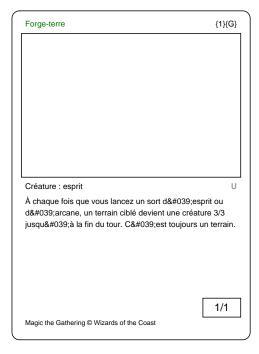


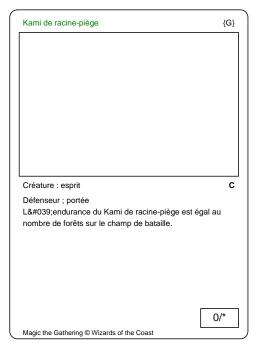


Créature : esprit

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, un terrain ciblé devient une créature 3/3 jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Iwamorl du poing ouvert

Créature légendaire : humain et moine

Piétinement

Quand Iwamori du poing ouvert arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire peut mettre une carte de créature légendaire depuis sa main sur le champ de bataille.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de racine-piège

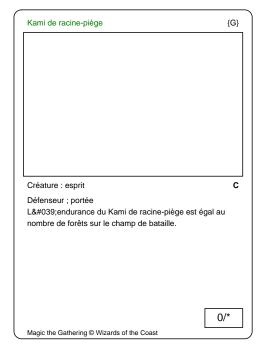
Créature : esprit

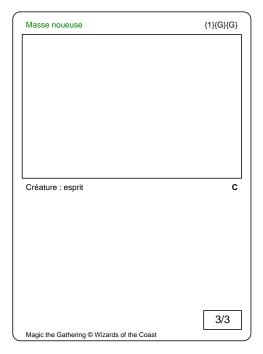
C

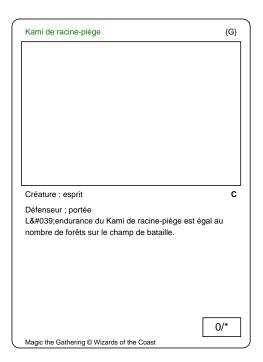
Défenseur ; portée

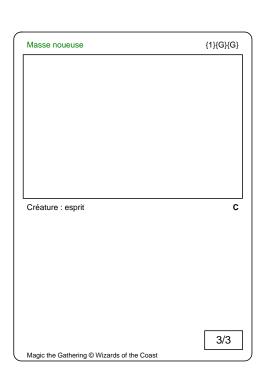
L'endurance du Kami de racine-piège est égal au nombre de forêts sur le champ de bataille.

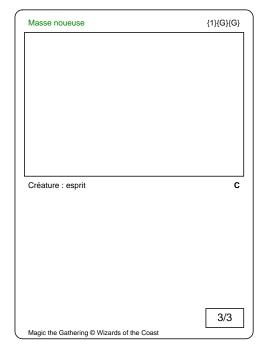
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

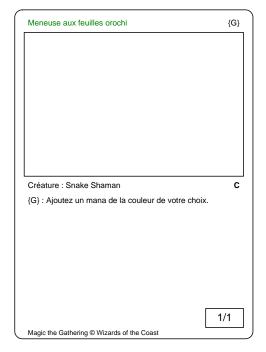












Masse noueuse

{1}{G}{G}

Créature: esprit

C

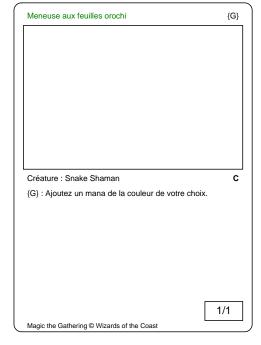
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse aux feuilles orochi

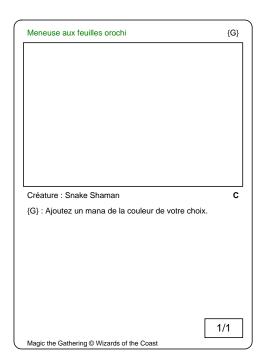
(G)

Créature : Snake Shaman

C (G) : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.



Ranger orochi	{1}{G}
Créature : serpent et guerrier et ranger	С
À chaque fois que la Ranger orochi inflige des	blessures de
combat à une créature, engagez cette créature	
se dégage pas pendant la prochaine étape de de son contrôleur.	dégagement
do son controleur.	
	2/1



Ranger orochi	{1}{G}
Créature : serpent et guerrier et ranger	С
À chaque fois que la Ranger orochi inflige de combat à une créature, engagez cette créatu se dégage pas pendant la prochaine étape de	re et elle ne
de son contrôleur.	
de son controleur.	
de son controleur.	
de son controleur.	2/1

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	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







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







Croissance incontrôlée {2}{	G}	Croissance incontrôlée {2	}{G}
Éphémère : arcane	U	Éphémère : arcane	U
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un esprit, il acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.		Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. Si c'est un esprit, il acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Croissance incontrôlée {2}{	G}	Croissance incontrôlée {2	}{G}

Croissance incontrôlée	{2}{G}
Éphémère : arcane	U
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à l	_
tour. Si c'est un esprit, il acquiert le piétine jusqu'à la fin du tour.	ement
jusqua#059,a la lili du toui.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance incontrôlée	{2}{G}
Éphémère : arcane	U
Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin	
tour. Si c'est un esprit, il acquiert le piétinemer jusqu'à la fin du tour.	nt
jusque#059,a la lili du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dégradation {G	}{G}	Dégradation {C	G}{G}
Éphémère : arcane	С	Éphémère : arcane	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Imprégnation d'arcane {3}{G}		Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Imprégnation d'arcane {3}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Dégradation {G	(s){G}	Dégradation {C	S}{G}

Dégradation	{G}{G}
Éphémère : arcane	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ci Imprégnation d'arcane {3}{G}	blé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dégradation	{G}{G}
Éphémère : arcane	
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	_
Imprégnation d'arcane {3}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

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

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

Genju des cèdres	{G}	Genju des cèdres	{G}
Enchantement : aura	U	Enchantement : aura	U
Enchanter : forêt {2} : La forêt enchantée devient une créati Esprit jusqu'à la fin du tour. C: terrain.  Quand la forêt enchantée est mise dans u pouvez renvoyer le Genju des cèdres dep cimetière dans votre main.	9;est toujours un n cimetière, vous	Enchanter : forêt {2} : La forêt enchantée devie Esprit jusqu'à la fin du terrain. Quand la forêt enchantée est pouvez renvoyer le Genju des cimetière dans votre main.	tour. C'est toujours un mise dans un cimetière, vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	ne Coast
Genju des cèdres	{G}	Genju des cèdres	{G}

Genju des cèdres	{G}
Enchantement : aura	U
Enchanter : forêt	
{2} : La forêt enchantée devient une créature 4/4 verte	
Esprit jusqu'à la fin du tour. C'est toujours terrain.	un
Quand la forêt enchantée est mise dans un cimetière, v	ous
pouvez renvoyer le Genju des cèdres depuis votre	
cimetière dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement: aura

U
Enchanter: forêt
{2}: La forêt enchantée devient une créature 4/4 verte
Esprit jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un
terrain.
Quand la forêt enchantée est mise dans un cimetière, vous
pouvez renvoyer le Genju des cèdres depuis votre
cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

