Baku crinefleur	(1){G}		Carcasse écailleuse	{5}{G}
Créature : esprit	С		Créature : esprit	С
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki le Baku crinefleur. {1}, retirez X marqueurs « ki » du Baku crinefleur : Ajc	» sur		À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit d'arcane, la Carcasse écailleuse gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	ou
X mana de la couleur de votre choix.	ulez			
	1/2			4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Baku crinefleur	{1}{G}
Créature : esprit	C
À chaque fois que vous lancez un d'arcane, vous pouvez metto le Baku crinefleur.	
{1}, retirez X marqueurs « ki » du E X mana de la couleur de votre cho	•
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Co	

Carcasse écailleuse	{5}{G}
Créature : esprit	С
À chaque fois que vous lancez un sort d d'arcane, la Carcasse écailleuse gagn jusqu'à la fin du tour.	39;esprit ou

Élève budoka	{1}{G}{G}		Habitant du terreau	{1}{G}
Créature : humain et moine	U		Créature : esprit	U
À chaque fois que vous lancez un sort d d'arcane, vous pouvez mettre un marq l'Élève budoka. À la fin du tour, s'il y a au moins deux ı » sur l'Élève budoka, vous pouvez l&#</td><td>ueur « ki » sur marqueurs « ki</td><th></th><td>À chaque fois que vous lancez ur d'arcane, vous pouvez met bataille, engagée, une carte de te</td><td>ttre sur le champ de</td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td>lchiga, celui qui abat les chênes</t Créature légendaire : esprit 4/3 Mainthe Gathering © Wizards of the Coast</td><td>o></td><th></th><td></td><td>2/2</td></tr><tr><td>Retirez un marqueur « ki » d':lchiga, ce</td><td>elui qui abat</td><th>) (</th><td>Magic the Gathering © Wizards of the C</td><td>oast</td></tr><tr><td>les chênes : La créature ciblée gagne +2/+2 j la fin du tour.</td><td>•</td><th></th><td></td><td></td></tr></tbody></table>				

_	Habitant du terreau	{1}{G}
	Créature : esprit	U
	À chaque fois que vous lancez un sort d'espr	it ou
	d'arcane, vous pouvez mettre sur le champ d	
	bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre	main.
	_	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
ı		

	{2}{G}
Créature : esprit	С
À chaque fois que vous lancez un sort d' d'arcane, le Kami de la chasse gagne - jusqu'à la fin du tour.	

Kami de la chasse {2	}{ G }	Kami de racine-piège	{G}
Créature : esprit		Créature : esprit	С
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.		Défenseur ; portée L'endurance du Kami de racine-piège est égal au nombre de forêts sur le champ de bataille.	
2/Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2	0/ Magic the Gathering © Wizards of the Coast	*

Kami de la chasse	(2) (C
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

Kodama de I'Arbre central	{4}{G}
Créature légendaire : esprit	R
Le Kodama de I'Arbre central a une endurance chacune égale au nombre d�	
vous contrôlez.	ooo,eapina que
Le Kodama de I'Arbre central a trans	
étant le nombre d'esprits que vous c	contrôlez.
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kumo tisse-orbe	{4}{G}{G
Créature : esprit	l
Portée	
À chaque fois que vous lancez un	
d'esprit, le Kumo tisse-orbe forêts jusqu'à la fin du tour.	
, , ,	
	3/4
Magic the Gathering @ Wizards of the Co	

Baku crinecire	{2}{W}
Créature : esprit	С
À chaque fois que vous lancez un sort	d'esprit ou
d'arcane, vous pouvez mettre u	n marqueur « ki » sur
le Baku crinecire. {1}, Retirez X marqueurs « ki » du Bak	u crinecire : Engagez
X créatures ciblées.	tu chileche . Engagez
	2/2
Magic the Cethoring @ Wizards of the Coast	

Baku crinecire	{2}{W}
Créature : esprit	С
À chaque fois que vous lancez un so d'arcane, vous pouvez mettre le Baku crinecire.	
{1}, Retirez X marqueurs « ki » du B X créatures ciblées.	aku crinecire : Engagez
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Écuyer fidèle	{1}{W}{W}
Créature : humain et soldat	U
À chaque fois que vous lancez un sort d� d'arcane, vous pouvez mettre un mai l'Écuyer fidèle.	rqueur « ki » sur
Au début de l'étape de fin, s'il deux marqueurs « ki » sur l'Écuyer fi pouvez l'inverser.	•
Kaiso, mémoire de loyauté<td>t;</td>	t;
Créature légendaire : esprit 3/4	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retirez un marqueur « ki » de Kaiso, mémoire de loyauté : Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée.

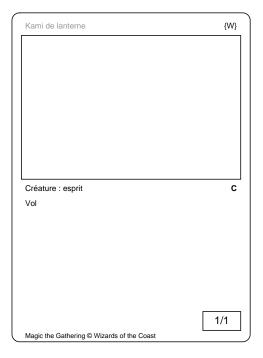
Écuyer fidèle		{1}{W}{W}
0/1 1 1 1 1 1 1		
Créature : humain et soldat		U
À chaque fois que vous lancez		
d'arcane, vous pouvez m l'Écuyer fidèle.	ieπre un marqueι	ır « Kı » Sur
Au début de l'étape de fi	n, s'il y a a	u moins
deux marqueurs « ki » sur l�	39;Écuyer fidèle,	vous
pouvez I'inverser.		
Kaiso, mémoire de loya	auté	
Créature légendaire : esprit		2/2
3/4 Magic the Gathering © Wizards of the	Coast	
Retirez un marqueur « ki » de l		e loyauté :

Retirez un marqueur « ki » de Kaiso, mémoire de loyauté : Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature ciblée.

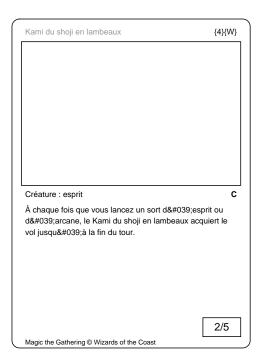
Graine d'horizon	{4}{W}
Créature : esprit	U
À chaque fois que vous lancez un sort d' d'arcane, régénérez une créature ciblée	
	2/1

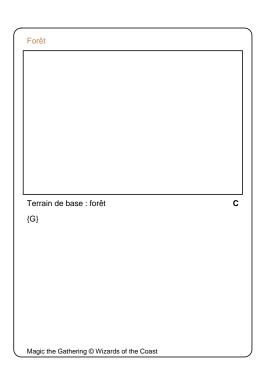
Graine d'horizon	{4}{W}
Créature : esprit	U
À chaque fois que vous lancez un sort de	
d'arcane, régénérez une créature	ciblée.
	2/1
Mania the Cathorine @ Wissands of the Caset	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kami de lanterne	{W}
Créature : esprit	С
Vol	
	1/1
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	Plaine
Terrain de base : forêt C	Terrain de base : plaine C
(G)	&atplt;center>" ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine

Terrain de base : plaine C
<center&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;img width=&amp;quot;65&amp;amp;quot;align=&amp;amp;quot;enter&amp;amp;quot;src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;amp;quot;&amp;amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de base : plaine

C
<center&amp;gt;&amp;amp;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;
slign=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt:/center&amp;amp;gt;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> pamp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine		Plaine
Terrain de base : plaine C		Terrain de base : plaine C
&ttcenter&t&ttimg width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg""&		<center>&qut ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;></center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Croissance incontrôlée {2}{G}
Terrain de base : plaine C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a		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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance incontrôlée	{2}{G}	Déferlement revitalisant	{1}{G}
Éphémère : arcane Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fitour. Si c'est un esprit, il acquiert le piétineme jusqu'à la fin du tour.		Éphémère : arcane Vous gagnez 3 points de vie. Imprégnation d'arcane {1}{G}	С
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déferlement revitalisant	{1}{G}
Éphémère : arcane	C
Vous gagnez 3 points de vie.	
Imprégnation d'arcane {1}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éphémère : arcane	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé. Imprégnation d'arcane {3}{G}	Ü

Puissance du kodama	{G}	Rugissement de Jukai {2}{0	G}
Éphémère : arcane		Éphémère : arcane	c
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcane {G}		Si vous contrôlez une forêt, chaque créature bloquée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcane ? Un adversaire gagne 5 points de vie.	C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Puissance du kodama	{G}
ruissance du Rodaina	(U)
Éphémère : arcane	C
Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du	
tour.	
Imprégnation d'arcane {G}	

Parcours fantasmagorique	{1}{W]
Éphémère : arcane	C
	prochaino ótano
de fin, renvoyez cette carte sur le champ o contrôle de son propriétaire avec un marq	de bataille sous le
de fin, renvoyez cette carte sur le champ o contrôle de son propriétaire avec un marq	de bataille sous le
de fin, renvoyez cette carte sur le champ o contrôle de son propriétaire avec un marq	de bataille sous le
Exilez une créature ciblée. Au début de la de fin, renvoyez cette carte sur le champ o contrôle de son propriétaire avec un marq elle.	de bataille sous le

Souffle béni	{W}		Verdict de Terashi {1){W	/}
Éphémère : arcane			Éphémère : arcane	U
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'	à la		Détruisez une créature attaquante ciblée avec une force inférieure ou égale à 3.	
fin du tour. Imprégnation d'arcane {W}			Ç	
impregnation da#000;areane (W)				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Souffle béni	{W}
	Éphémère : arcane	С
	Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu' fin du tour.	à la
	Imprégnation d'arcane {W}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Verdict de Terashi	{1}{W}
Éphémère : arcane	U
Détruisez une créature attaquante ciblée avec une foinférieure ou égale à 3.	rce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

