

Baku crineffleur

{1}{G}

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 crineffleur.

{1}, retirez X marqueurs « ki » du Baku crineffleur : Ajoutez X mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse écailleuse

{5}{G}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d''esprit ou d''arcane, la Carcasse écailleuse gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crineffleur

{1}{G}

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 crineffleur.

{1}, retirez X marqueurs « ki » du Baku crineffleur : Ajoutez X mana de la couleur de votre choix.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse écailleuse

{5}{G}

Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d''esprit ou d''arcane, la Carcasse écailleuse gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élève budoka

{1}{G}{G}

Créature : humain et moine

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki » sur l'Élève budoka.

À la fin du tour, s'il y a au moins deux marqueurs « ki » sur l'Élève budoka, vous pouvez l'inverser.

Ichiga, celui qui abat les chênes

Créature légendaire : esprit

4/3

Plénement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retirez un marqueur « ki » d'Ichiga, celui qui abat les chênes : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Habitant du terreau

{1}{G}

Créature : esprit

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre main.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Habitant du terreau

{1}{G}

Créature : esprit

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain depuis votre main.

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 de racine-piège

{G}

Créature : esprit

C

Défenseur ; portée

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

0/*

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

Kodama de l'Arbre central

{4}{G}

Créature légendaire : esprit

R

Le Kodama de l'Arbre central a une force et une endurance chacune égale au nombre d'esprits que vous contrôlez.

Le Kodama de l'Arbre central a transmigration X, X étant le nombre d'esprits que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kumo tisse-orbe

{4}{G}{G}

Créature : esprit

U

Portée

À chaque fois que vous lancez un sort d'arcane ou d'esprit, le Kumo tisse-orbe acquiert la traversée des forêts jusqu'à la fin du tour.

3/4

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

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

Écuyer fidèle

{1}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki » sur l'Écuyer fidèle.

Au début de l'étape de fin, s'il y a au moins deux marqueurs « ki » sur l'Écuyer fidèle, vous pouvez l'inverser.

Kaiso, mémoire de loyauté

Créature légendaire : esprit

3/4

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écuyer fidèle

{1}{W}{W}

Créature : humain et soldat

U

À chaque fois que vous lancez un sort d''esprit ou d''arcane, vous pouvez mettre un marqueur « ki » sur l''Écuyer fidèle.

Au début de l''étape de fin, s''il y a au moins deux marqueurs « ki » sur l''Écuyer fidèle, vous pouvez l''inverser.

Kaiso, mémoire de loyauté

Créature légendaire : esprit

2/2

3/4

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.

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

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 de lanterne

{W}

Créature : esprit

C

Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}

Créature : esprit C

Vol

1/1

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

Kami du shoji en lambeaux {4}{W}

Créature : esprit C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, le Kami du shoji en lambeaux acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

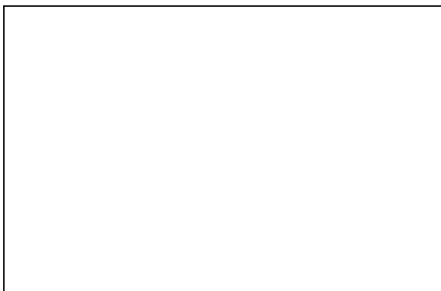
Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



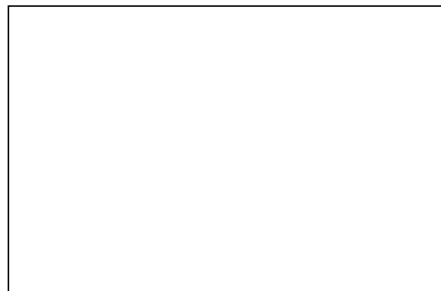
Terrain de base : forêt

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



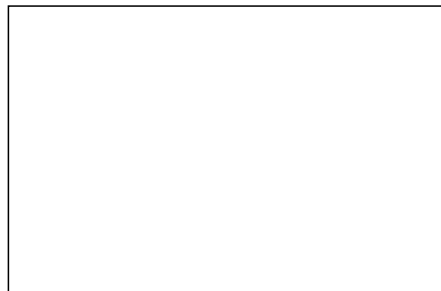
Terrain de base : forêt

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



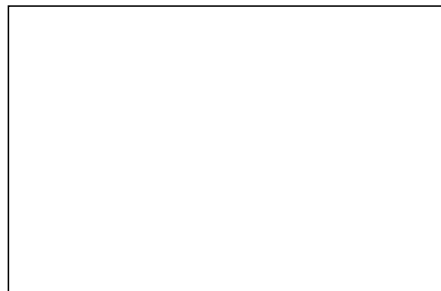
Terrain de base : forêt

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



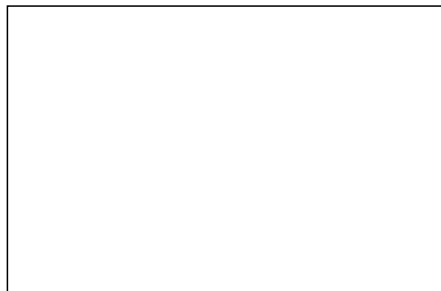
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width=&quot;65&quot;&align=&quot;center&quot;&src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&gt;&lt;/center&p&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



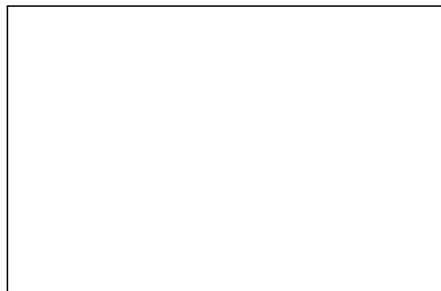
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img /&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img /&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img /&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img /&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance incontrôlée

{2}{G}

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

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

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

Dégradation

{G}{G}

Éphémère : arcane

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Imprégnation d'arcane {3}{G}

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

Rugissement de Jukai

{2}{G}

Éphémère : arcane

C

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.

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

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane

C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle béni

{W}



Éphémère : arcane

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Imprégnation d'arcane {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdict de Terashi

{1}{W}



Éphémère : arcane

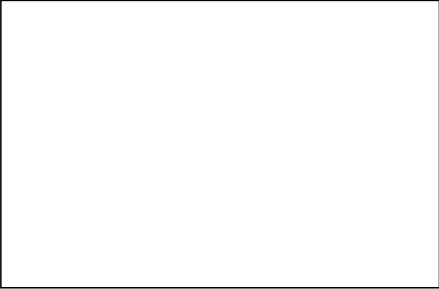
U

Détruisez une créature attaquante ciblée avec une force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle béni

{W}



Éphémère : arcane

C

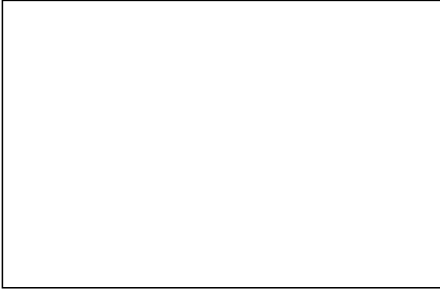
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

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 force inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

