

Baku crinefleur {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 crinefleur.

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crinefleur {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 crinefleur.

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crinefleur {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 crinefleur.

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

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baku crinefleur {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 crinefleur.

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

1/2

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

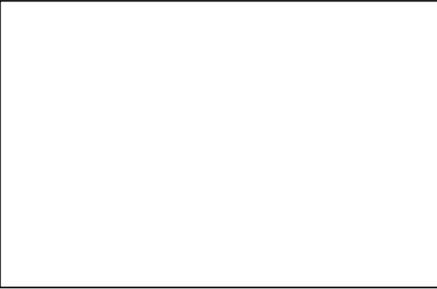
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, le Kami de la chasse gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la chasse

{2}{G}



Créature : esprit

C

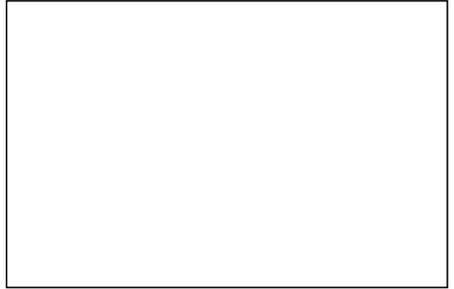
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, le Kami de la chasse gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

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 ronces {3}{G}{G}



Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de ronces {3}{G}{G}



Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de ronces {3}{G}{G}



Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de ronces {3}{G}{G}



Créature : esprit U

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pin ancestral de Jukai

{2}{G}



Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.
Transmigration 2

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pin ancestral de Jukai

{2}{G}



Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.
Transmigration 2

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pin ancestral de Jukai

{2}{G}



Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.
Transmigration 2

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pin ancestral de Jukai

{2}{G}



Créature : esprit

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, révélez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.
Transmigration 2

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

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

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

Eidôlon optimiste {W}



Créature-enchantement : esprit **C**

Grâce {3}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

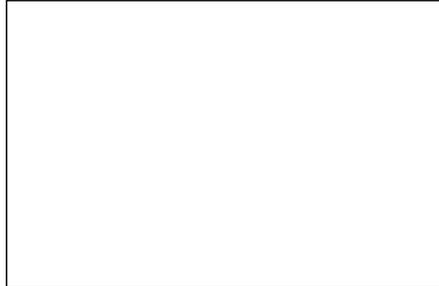
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon optimiste {W}



Créature-enchantement : esprit **C**

Grâce {3}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon optimiste {W}



Créature-enchantement : esprit **C**

Grâce {3}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

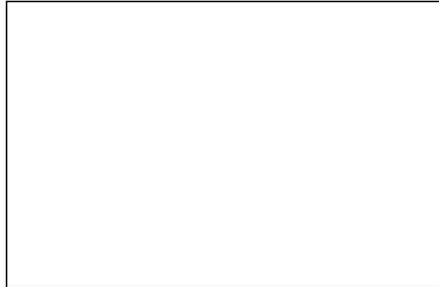
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Eidôlon optimiste {W}



Créature-enchantement : esprit **C**

Grâce {3}{W} (Si vous lancez cette carte pour son coût de grâce, c'est un sort d'aura avec enchanter : créature. Elle redevient une créature si elle n'est pas attachée à une créature.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

La créature enchantée gagne +1/+1 et a le lien de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde fantôme {1}{W}



Créature : esprit **C**
 {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}



Créature : esprit **C**
 Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde fantôme {1}{W}

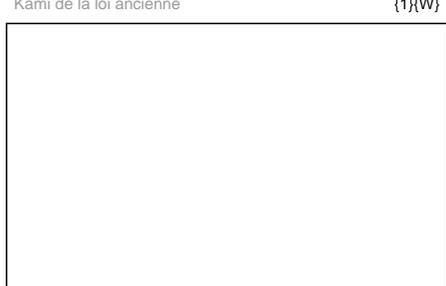


Créature : esprit **C**
 {T} : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}



Créature : esprit **C**
 Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de la loi ancienne {1}{W}



Créature : esprit **C**
Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

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 la loi ancienne {1}{W}

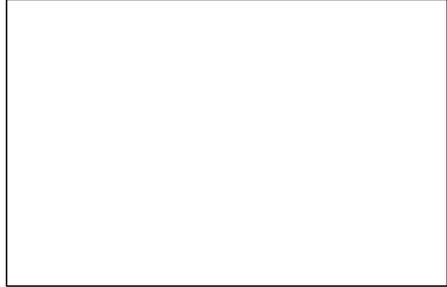


Créature : esprit **C**
Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}

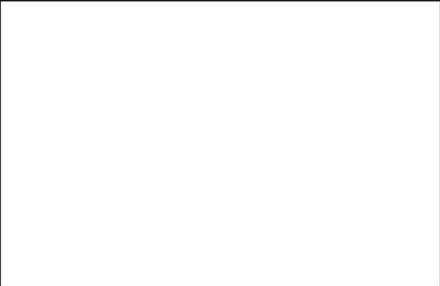


Créature : esprit **C**
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}

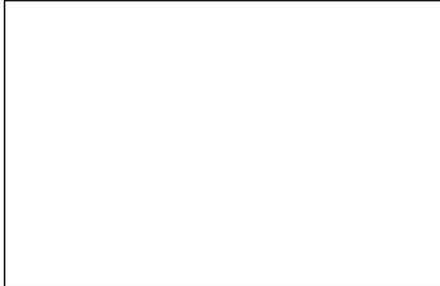


Créature : esprit C
Vol

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

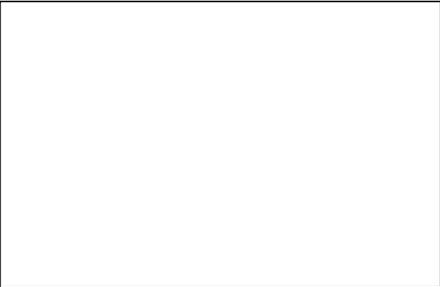


Créature légendaire : esprit R
Vol
À chaque fois que vous lancez un sort d'esprit ou d'arcane, créez un jeton de créature 3/3 blanche Esprit avec le vol.

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kami de lanterne {W}

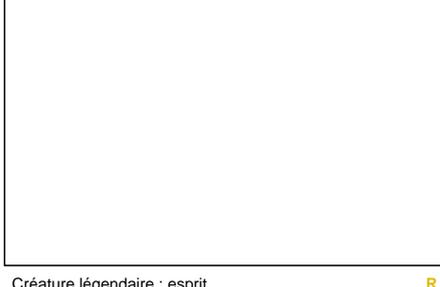


Créature : esprit C
Vol

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

Croisée de Kabira



Terrain

C

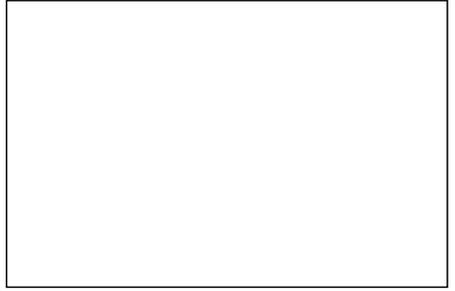
La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



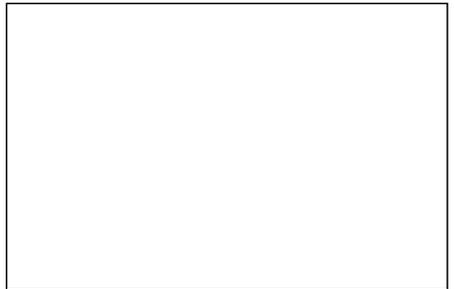
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



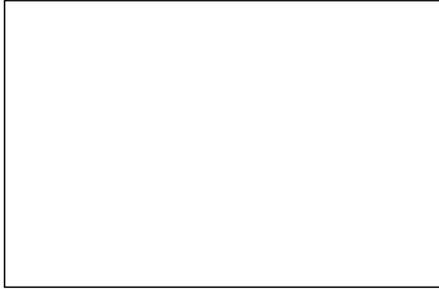
Terrain de base : forêt

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

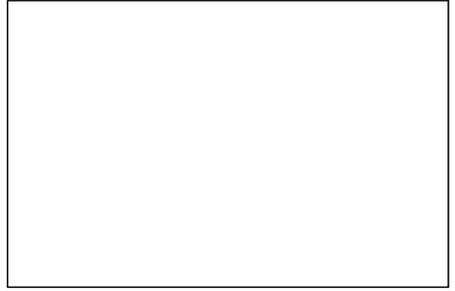


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

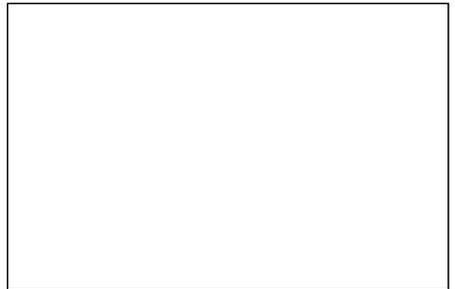


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

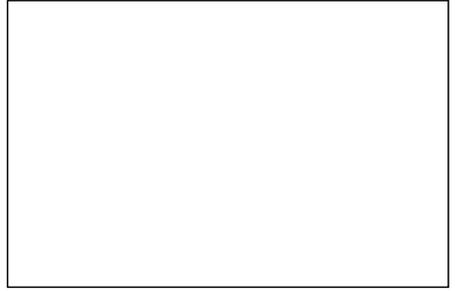


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

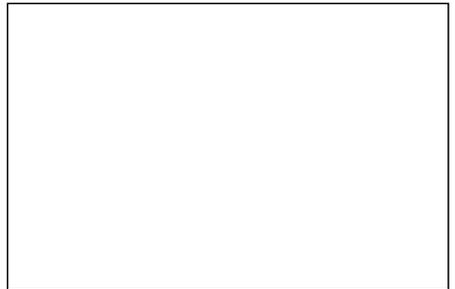


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gohei oublié

{3}



Artefact

R

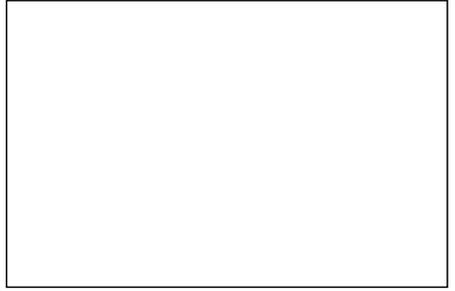
Les sorts d'arcane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gohei oublié

{3}



Artefact

R

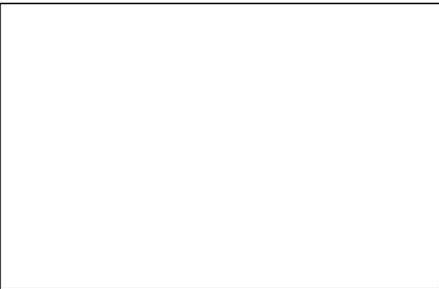
Les sorts d'arcane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gohei oublié

{3}



Artefact

R

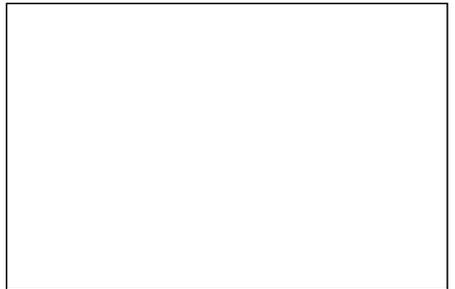
Les sorts d'arcane que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Les créatures Esprit que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Croissance incontrôlée

{2}{G}



Éphémère : arcane

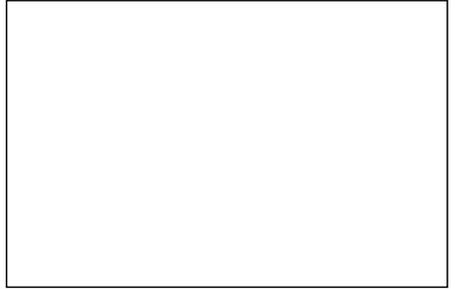
U

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Charge sur l'Araba

{4}{W}



Éphémère : arcane

U

Balayage ? Renvoyez n'importe quel nombre de plaines que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque plaine renvoyée de cette manière.

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