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

2/2

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

2/2

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant d'épines {G}

Créature : esprit C

Sacrifiez l'Enfant d'épines : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant d'épines {G}

Créature : esprit **C**

Sacrifiez l'Enfant d'épines : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-terre {1}{G}

Créature : esprit U

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-terre {1}{G}

Créature : esprit U

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-terre {1}{G}

Créature : esprit U

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-terre {1}{G}

Créature : esprit U

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.

1/1

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

Iwamori du poing ouvert {2}{G}{G}

Créature légendaire : humain et moine R

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 {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

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

Masse noueuse {1}{G}{G}

Créature : esprit **C**

3/3

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

Masse noueuse {1}{G}{G}

Créature : esprit **C**

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse noueuse {1}{G}{G}

Créature : esprit **C**

3/3

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse noueuse {1}{G}{G}

Créature : esprit **C**

3/3

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger orochi {1}{G}

Créature : serpent et guerrier et ranger **C**

À chaque fois que la Ranger orochi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/1

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.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger orochi {1}{G}

Créature : serpent et guerrier et ranger **C**

À chaque fois que la Ranger orochi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 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

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 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

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 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

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 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast