

Kokusho, l'étoile du soir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kokusho, l'étoile du soir

{4}{B}{B}

Créature légendaire : dragon et esprit

M

Vol

Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque adversaire perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie perdus de cette manière.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shamanes

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shamanes

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shamanes

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Témoin éternel

{1}{G}{G}

Créature : humain et shamanes

U

Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}

Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}

Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange sanglant

{2}{B}{B}

Rituel

U

Chaque joueur sacrifie deux créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction crânienne

{3}{B}

Rituel : arcane

R

Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défait de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défait de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défait de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuage mortel

{X}{B}{B}{B}

Rituel

R

Chaque joueur perd X points de vie, se défait de X cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}

Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Regard sylvestre

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boseiju, celui qui abrite Tout

Terrain légendaire

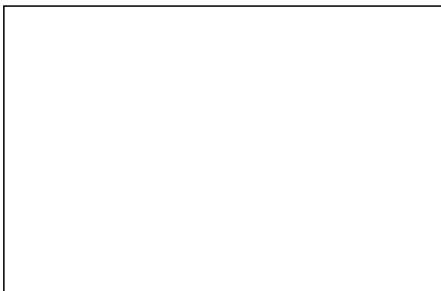
M

Isengard, forteresse de Saruman arrive sur le champ de bataille engagé.

{T}, payez 2 points de vie : Ajoutez {C}. Si ce mana est dépensé pour un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



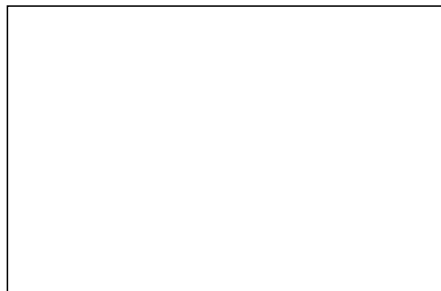
Terrain de base : forêt

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



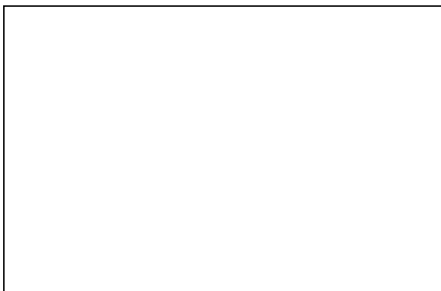
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



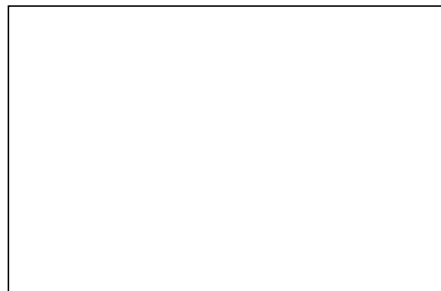
Terrain de base : forêt

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



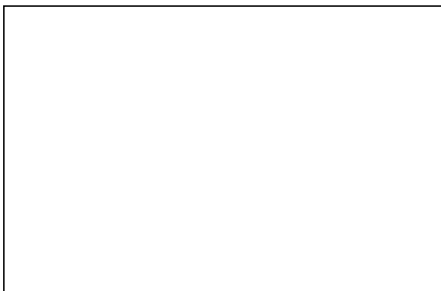
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



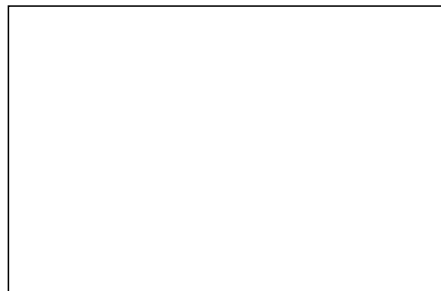
Terrain de base : forêt

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



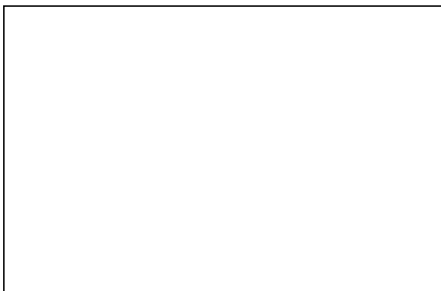
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



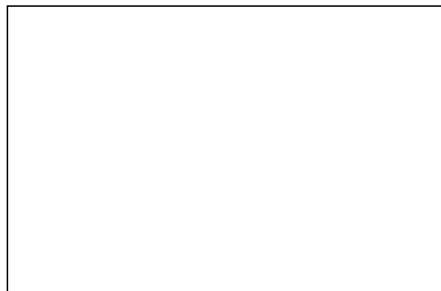
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shizo, la réserve de la mort



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {B}.

{B}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décomposition résonnante

{1}{B}

Éphémère

C

Une créature ciblée et toutes les autres créatures ayant le même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oxydation

{G}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oxydation

{G}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oxydation

{G}

Éphémère

U

Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détresse

{B}{B}

Rituel

C

Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sous la charrue

{3}{G}{G}

Rituel

R

Mettez deux terrains ciblés au-dessus de la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sous la charrue

{3}{G}{G}

Rituel

R

Mettez deux terrains ciblés au-dessus de la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sous la charrue

{3}{G}{G}

Rituel

R

Mettez deux terrains ciblés au-dessus de la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre rappel
{2}{B}

Éphémère
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain et révélez-la. Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci avec le même nom que cette carte perd 6 points de vie. Puis mélangez.

{B}{B} : Renvoyez le Sinistre rappel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre rappel
{2}{B}

Éphémère
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain et révélez-la. Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci avec le même nom que cette carte perd 6 points de vie. Puis mélangez.

{B}{B} : Renvoyez le Sinistre rappel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sinistre rappel
{2}{B}

Éphémère
R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain et révélez-la. Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour-ci avec le même nom que cette carte perd 6 points de vie. Puis mélangez.

{B}{B} : Renvoyez le Sinistre rappel depuis votre cimetière dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation
{1}{G}

Éphémère
C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}

Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast