Kokusho, l'étoile du soir {4}{B}{B}	Kokusho, l'étoile du soir	{4}{B}{B}
Créature légendaire : dragon et esprit 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.	Créature légendaire : dragon et esprit Vol Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaque a perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombre d vie égal au nombre de points de vie perdus de c manière.	le points de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kokusho, l'étoile du soir	{4}{B}{B}
Créature légendaire : dragon et esprit	М
Vol	
Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaqu	
perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombr vie égal au nombre de points de vie perdus o manière.	
	5/5

Kokusho, l'étoile du soir	{4}{B}{B}
Ontatura literare daine e desenve et acceit	
Créature légendaire : dragon et esprit Vol	М
Vol Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaq perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombi vie égal au nombre de points de vie perdus	ue adversaire re de points de
,	ue adversaire re de points de
Vol Quand Kokusho, l'étoile du soir meurt, chaq perd 5 points de vie. Vous gagnez un nombi vie égal au nombre de points de vie perdus	ue adversaire re de points de

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. Créature : Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.	
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Saku bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette	
bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette	C
	in de base, mettez cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1 e Coast

Ancêtre de la tribu Sakura	{1}{G}
Créature :	С
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez	
bibliothèque une carte de terrain de base, mettez carte sur le champ de bataille engagée, puis mél	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ancêtre de la tribu Sakura	{1}{G}
Créature :	С
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez de bibliothèque une carte de terrain de base, mettez de carte sur le champ de bataille engagée, puis mélai	cette
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Témoin éternel	{1}{G}{G}		Témoin éternel	{1}{G}{G}
Créature : humain et shamane	U		Créature : humain et shamane	U
Quand le Témoin éternel arrive sur le champ de			Quand le Témoin éternel arrive sur le champ	
vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis cimetière dans votre main.	votre		vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis cimetière dans votre main.	s votre
ometere dans votre main.			ometere dans votre main.	
	2/1			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Témoin éternel	{1}{G}{G}
Créature : humain et shamane	
Quand le Témoin éternel arrive s vous pouvez renvoyer une carte cimetière dans votre main.	ur le champ de bataille,
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

Témoin éternel	{1}{G}{G}
Créature : humain et shamane	U
Quand le Témoin éternel arrive s vous pouvez renvoyer une carte	•
cimetière dans votre main.	

Échange sanglant	{2}{B}{B}		Échange sanglant	{2}{B}{B}
Rituel	U		Rituel	U
Chaque joueur sacrifie deux créatures.			Chaque joueur sacrifie deux créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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 cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mél ensuite sa bibliothèque.	toutes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extraction crânienne	{3}{B}	Extraction crânienne	{3}{B}
Rituel: arcane	R	Rituel : arcane	R
Choisissez un nom de carte non-terrain. Ch cimetière, la main et la bibliothèque du joue les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce jou ensuite sa bibliothèque.	erchez dans le ur ciblé toutes	Choisissez un nom de carte non-te cimetière, la main et la bibliothèque les cartes avec ce nom et exilez-le ensuite sa bibliothèque.	errain. Cherchez dans le e du joueur ciblé toutes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Co	ast
Extraction crânienne	{3}{B}	Nuage mortel	{X}{B}{B}{B}
	1 1	1.1	

Extraction crânienne {3	}{B}
Rituel : arcane	R
Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toute	es
les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nuage mortel	${X}{B}{B}{B}$
Rituel	R
Chaque joueur perd X points de vie, se défau cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terr	
cartes, sacrine A creatures puis sacrine A terr	airis.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nuage mortel	${X}{B}{B}{B}$		Nuage mortel	${X}{B}{B}{B}$
Rituel	R		Rituel	R
Chaque joueur perd X points de vie, s			Chaque joueur perd X points de vie,	
cartes, sacrifie X créatures puis sacrif	ie X terrains.		cartes, sacrifie X créatures puis sacri	tie X terrains.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nuage mortel	X}{B}{B}{B}
Rituel	R
Chaque joueur perd X points de vie, se défausse cartes, sacrifie X créatures puis sacrifie X terrain	e de X
cartes, sacrille A creatures puis sacrille A terrair	5.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portée du kodama	3	{2}{	G}
Rituel : arcane			С
	or a falle that to X are a few		C
terrain de base, ré champ de bataille	évélez ces cartes, r	squ'à deux cartes de nettez-en une sur le dans votre main, pui	s
mélangez.			

Portée du kodama {2}{G}	Portée du kodama {2}{0	G}
Rituel : arcane C	Rituel : arcane	С
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.	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.	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Portée du kodama {2}{G}	Regard sylvestre {1}{0	G}

Portée du kodama {2}{G}		Regard sylvestre {1}	G}
Rituel : arcane C		Rituel	U
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.		Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Regard sylvestre	{1}{G}			Regard sylvestre {1	}{G}
Rituel	U		'	Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terra révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélange				Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.	
revelez-ia, mettez-ia dans votte main, puis meiange	Z.			revelez-ia, mettez-ia dans votte main, puis metangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
wagic the Galleting & Wizards of the Coast		,		wagic the Gathering & Wizards of the Coast	-
Regard sylvestre	{1}{G}		\bigcap	Boseiju, celui qui abrite Tout	

,	Regard sylvestre	{1}{G}
	Rituel	U
	Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrai 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	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	Marais
Terrain de base : forêt C	Terrain de base : marais C
(G)	(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais	Shizo, la réserve de la mort
Terrain de base : marais C {B}	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	С
{B}	C
(5)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Décomposition résonnante	{1}{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée et toutes les autres c même nom que cette créature gagnent -2 du tour.	•

Décomposition résonnante	{1}{B}	Décomposition résonnante {1}{B}
Éphémère	С	Éphémère C
Une créature ciblée et toutes les autres créatures ay même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à du tour.		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		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Décomposition résonnante	{1}{B}	Oxydation {G}
	1 1	

′	Décomposition résonnante	{1}{B}
	Éphémère	С
	Une créature ciblée et toutes les autres créatures ays même nom que cette créature gagnent -2/-2 jusqu'à 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}		Détresse {E	3}{B}
Éphémère	U		Rituel	С
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.			Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte	C
Detrailed an arteract cibie. If he peat pas ene regenere.			non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Éphémère U Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Oxydation	{G}
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.		
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.		
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.		
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.		
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.		
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.		
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.		
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.		
Détruisez un artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.	Éphámàra	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	zonalosz an antolast sizio. Imo pout può silo regonole	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
wagic the Gathering & wizards of the Coast	Magic the Cethoring @ Wizardo of the Coast	
	iviagic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	
Détresse	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une cart non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	te
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Détresse	{B}{B}			Sous la charrue {3}	{G}{G}
Rituel	С		Ī	Rituel	R
Un joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une cart non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.	e			Mettez deux terrains ciblés au-dessus de la bibliothèc eur propriétaire.	lue de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sous la charrue	{3}{G}{G}
Rituel	R
Mettez deux terrains ciblés au-des leur propriétaire.	sus de la bibliothèque de
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Sous la charrue	{3}{G}{G}
Rituel	R
Mettez deux terrains ciblés au-dessus de la bibli leur propriétaire.	othèque de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sinistre rappel	{2}{B}		_	Sinistre rappel {2}	}{B}
Éphémère	R			Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-te révélez-la. Chaque adversaire qui a lancé un sort c avec le même nom que cette carte perd 6 points de Puis mélangez. {B}{B}: Renvoyez le Sinistre rappel depuis votre cir dans votre main. N'activez que pendant votre entre	e tour-ci e vie. metière			Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain e révélez-la. Chaque adversaire qui a lancé un sort ce tour avec le même nom que cette carte perd 6 points de vie. Puis mélangez. {B}{B}: Renvoyez le Sinistre rappel depuis votre cimetièt dans votre main. N'activez que pendant votre entretien.	r-ci
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Sinistre rappel	{2}{B}			Naturalisation {1}	}{G}

Éphémère

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}		Naturalisation	{1}{G}
Éphémère			Éphémère	
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement cibl	ś.		Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	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	