Fæ des souhaits {1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fæ des souhaits dans la main de son propriétaire.

Exaucé {3}{U}
<i>Rituel : aventure</i>

Vous pouvez révéler une carte non-créature que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fæ des souhaits {1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fæ des souhaits dans la main de son propriétaire.

Exaucé {3}{U}
<i>Rituel : aventure</i>

Vous pouvez révéler une carte non-créature que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fæ des souhaits {1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fæ des souhaits dans la main de son propriétaire.

Exaucé {3}{U}
<i>Rituel : aventure</i>

Vous pouvez révéler une carte non-créature que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fæ des souhaits {1}{U}

Créature : peuple fée et sorcier R

Vol
{1}{U}, défaussez-vous de deux cartes : Renvoyez la Fæ des souhaits dans la main de son propriétaire.

Exaucé {3}{U}
<i>Rituel : aventure</i>

Vous pouvez révéler une carte non-créature que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Issu des rêves {2}{U}{U}

Rituel R

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Issu des rêves {2}{U}{U}

Rituel R

Regardez les sept cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez deux d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}

Rituel R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairon assourdissant {1}{R}{W}

Rituel R

Choisissez l'un ou les deux ?
? Le Clairon assourdissant inflige 3 blessures à chaque créature.
? Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}

Rituel R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}

Rituel R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Vantress

Terrain R

Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île.
{T} : Add {U}.
{2}{U}{U}, {T} : Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur

Terrain : île et montagne R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flambeau interplanaire

Terrain U

À chaque fois que vous lancez un sort de planeswalker, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de couleurs différentes. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée

Terrain : montagne et plaine R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée

Terrain : plaine et île R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain **R**

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

Terrain R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation

Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe

Terrain R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ugin, l'ineffable {6}

Planeswalker légendaire : Ugin R

Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins à lancer.

{+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille, mettez la carte exilée dans votre main.

{-3} : Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, fournaise éveillée {4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

{+2} : Chaque adversaire gagne un emblème avec "Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 1 blessure."

{-3} : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessures à chaque créature non-Élémental.

{-X} : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, fournaise éveillée {4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra M

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

{+2} : Chaque adversaire gagne un emblème avec "Au début de votre entretien, cet emblème vous inflige 1 blessure."

{-3} : Chandra, fournaise éveillée inflige 3 blessures à chaque créature non-Élémental.

{-X} : Chandra, fournaise éveillée inflige X blessures à une cible, créature ou planeswalker. Si un permanent ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-le à la place.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sarkhan l'Insoumis {3}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Sarkhan R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, chaque dragon que vous contrôlez inflige 1 blessure à cette créature.

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, chaque planeswalker que vous contrôlez devient une créature 4/4 rouge Dragon et acquiert le vol.

{-3} : Créez un jeton de créature 4/4 rouge Dragon avec le vol.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Narset, déchireuse des voiles {1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Narset U

Aucun adversaire ne peut piocher plus d'une carte par tour.

{-2} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte non-créature non-terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps {1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvouyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps {1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvouyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps {1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvouyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, effileur de temps {1}{W}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri R

Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.

{-3} : Renvouyez jusqu'à un artefact ciblé, une créature ciblée ou un enchantement ciblé dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère **C**

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice {R}{W}

Éphémère U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe de la justice {R}{W}

Éphémère U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {3}{R}

Enchantement R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.
Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {3}{R}

Enchantement R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.
Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {3}{R}

Enchantement R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.
Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de l'invention {3}{R}

Enchantement R

Vous ne pouvez lancer des sorts que pendant votre tour et vous ne pouvez pas lancer plus de deux sorts à chaque tour.
Vous pouvez lancer des sorts ayant une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez sans payer leur coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral {2}{W}

Enchantement U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.
Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Royaume carcéral {2}{W}

Enchantement U

Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée ou un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Royaume carcéral quitte le champ de bataille.
Quand le Royaume carcéral arrive sur le champ de bataille, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion des pensées {4}{B}{B}

Rituel U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Un adversaire ciblé révèle sa main. Exilez toutes les cartes non-terrain, non-créature du cimetière et de la main de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commander la Horde de l'effroi {4}{B}{B}

Rituel R

Choisissez n'importe quel nombre de cartes de créature et/ou de planeswalker ciblées dans les cimetières.
Commander la Horde de l'effroi vous inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes.
Mettez-les sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Célébration planaire {5}{G}{G}

Rituel R

Choisissez quatre. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.
? Créez un jeton de créature 2/2 Citoyen qui a toutes les couleurs.
? Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
? Proliférez.
? Vous gagnez 4 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulation de masse {X}{X}{U}{U}{U}{U}

Rituel R

Acquérez le contrôle de X créatures et/ou planeswalkers ciblés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Victimes de la guerre {2}{B}{B}{G}{G}

Rituel R

Choisissez l'un ou plus ?
? Détruisez un artefact ciblé.
? Détruisez une créature ciblée.
? Détruisez un enchantement ciblé.
? Détruisez un terrain ciblé.
? Détruisez un planeswalker ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ashiok, broyeur de rêves {1}{UB}{UB}

Planeswalker légendaire : Ashiok U

Les sorts et les capacités que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas faire chercher leur contrôleur dans sa bibliothèque.

{-1} : Un joueur ciblé meule quatre cartes. Ensuite, exilez le cimetière de chaque adversaire.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, Dragon-Dieu {U}{B}{B}{B}{R}

Planeswalker légendaire : Bolas **M**

Nicol Bolas, Dragon-Dieu a toutes les capacités de loyauté de tous les autres planeswalkers sur le champ de bataille.

{+1} : Vous piochez une carte. Chaque adversaire exile une carte de sa main ou un permanent qu'il contrôle.

{-3} : Détruisez une cible, créature ou planeswalker.

{-8} : Chaque adversaire qui ne contrôle pas une créature ou un planeswalker légendaire perd la partie.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement {1}{W}

Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast