Nicol Bolas, le dévastateur {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.
{4}{U}{B}{R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, le dévastateur {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.
{4}{U}{B}{R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, le dévastateur {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.
{4}{U}{B}{R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nicol Bolas, le dévastateur {1}{U}{B}{R}

Créature légendaire : ancêtre et dragon M

Vol
Quand Nicol Bolas, le dévastateur arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte.
{4}{U}{B}{R} : Exilez Nicol Bolas, le dévastateur, puis renvoyez-le sur le champ de bataille, transformé, sous le contrôle de son propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium {1}{B}{B}

Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium {1}{B}{B}

Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cri du carnarium {1}{B}{B}

Rituel U

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de suie {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de suie {2}{B}{B}

Rituel R

Détruisez toutes les créatures avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux {2}{U}{U}{B}

Rituel R

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux {2}{U}{U}{B}

Rituel R

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrivée des Éternels-dieux {2}{U}{U}{B}

Rituel R

L'Arrivée des Éternels-dieux inflige 4 blessures à une créature ciblée et vous gagnez autant de points de vie que de blessures infligées de cette manière. Un joueur ciblé meule quatre cartes. Amassez des zombies 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées {U}{B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées {U}{B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées {U}{B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées {U}{B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effacement des pensées {U}{B}

Rituel U

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte. Surveillez 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath {B}{R}

Rituel U

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvagerie d'Angrath {B}{R}

Rituel U

Choisissez l'un ?
? Un joueur ciblé sacrifie une créature.
? Un joueur ciblé sacrifie un artefact.
? Un joueur ciblé sacrifie un planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Catacombes noyées

Terrain R

Les Catacombes noyées arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou un marais.
{T} : Ajoutez {U} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

Chutes de soufre

Terrain R

Les Chutes de soufre arrivent sur le champ de bataille engagées à moins que vous ne contrôliez une île ou une montagne.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

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

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne C

Au moment où la Crypte de sang 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

Crypte de sang

Terrain : marais et montagne **C**

Au moment où la Crypte de sang 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

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

Sommet du Crânedragon

Terrain **R**

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

Terrain R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

Terrain R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommet du Crânedragon

Terrain R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.
{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Tombe aquatique

Terrain : île et marais R

Au moment où la Tombe aquatique 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

Liliana, générale de la Horde de l'effroi {4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 Zombie.

{-4} : Chaque joueur sacrifie deux créatures.

{-9} : Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liliana, générale de la Horde de l'effroi {4}{B}{B}

Planeswalker légendaire : Liliana M

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

{+1} : Créez un jeton de créature 2/2 Zombie.

{-4} : Chaque joueur sacrifie deux créatures.

{-9} : Chaque adversaire choisit un permanent qu'il contrôle de chaque type de permanent et sacrifie le reste.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Planeswalker légendaire : Narset R

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

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Planeswalker légendaire : Narset R

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

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.

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.

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.

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres {B}{B}{R}

Éphémère R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres {B}{B}{R}

Éphémère R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres {B}{B}{R}

Éphémère R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres {B}{B}{R}

Éphémère R

Détruisez une cible, artefact, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parer // Parader {BR}{BR}

Éphémère R

Parer {BR}{BR}

Une créature ciblée gagne +3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Parader {4}{B}{R}

Détruisez un terrain non-base ciblé. Parader inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion {2}{R}

Créature : gobelin et soldat R

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parer // Parader {BR}{BR}

Éphémère R

Parer {BR}{BR}

Une créature ciblée gagne +3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Parader {4}{B}{R}

Détruisez un terrain non-base ciblé. Parader inflige 2 blessures à une cible, adversaire ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion {2}{R}

Créature : gobelin et soldat R

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion {2}{R}

Créature : gobelin et soldat R

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron de guerre de la Légion {2}{R}

Créature : gobelin et soldat R

Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 rouge Gobelin. Ce jeton acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour et attaque pendant ce combat si possible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contrainte {B}

Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ego à la dérive {1}{U}{B}

Rituel **R**

Choisissez un nom de carte. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé jusqu'à quatre cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ego à la dérive {1}{U}{B}

Rituel **R**

Choisissez un nom de carte. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de l'adversaire ciblé jusqu'à quatre cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie {1}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instant d'envie {1}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska {2}{B}{B}

Éphémère **R**

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mépris de Vraska {2}{B}{B}

Éphémère **R**

Exilez une cible, créature ou planeswalker. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast