

Brume krovoise

{1}{U}

Créature : illusion

C

Vol

La force et l'endurance de la Brume krovoise sont chacune égale au nombre d'illusions sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume krovoise

{1}{U}

Créature : illusion

C

Vol

La force et l'endurance de la Brume krovoise sont chacune égale au nombre d'illusions sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume krovoise

{1}{U}

Créature : illusion

C

Vol

La force et l'endurance de la Brume krovoise sont chacune égale au nombre d'illusions sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume krovoise

{1}{U}

Créature : illusion

C

Vol

La force et l'endurance de la Brume krovoise sont chacune égale au nombre d'illusions sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre changebrume

{2}{U}

Créature : illusion

U

Les sorts de créatures que vous lancez qui partagent un type de créature avec le Chef de guerre changebrume coûtent {1} de moins à lancer.

{T} : Le Chef de guerre changebrume devient du type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre changebrume

{2}{U}

Créature : illusion

U

Les sorts de créatures que vous lancez qui partagent un type de créature avec le Chef de guerre changebrume coûtent {1} de moins à lancer.

{T} : Le Chef de guerre changebrume devient du type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef de guerre changebrume

{2}{U}

Créature : illusion

U

Les sorts de créatures que vous lancez qui partagent un type de créature avec le Chef de guerre changebrume coûtent {1} de moins à lancer.

{T} : Le Chef de guerre changebrume devient du type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronozoaie

{3}{U}

Créature : illusion

R

Vol

Disparition 3

Quand le Chronozoaie meurt, s'il n'avait pas de marqueur « temps » sur lui, créez deux jetons qui sont des copies du Chronozoaie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chronozoaire

{3}{U}

Créature : illusion

R

Vol

Disparition 3

Quand le Chronozoaire meurt, s'il n'avait pas de marqueur « temps » sur lui, créez deux jetons qui sont des copies du Chronozoaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doublure

{4}{U}

Créature : changeforme

U

Vous pouvez faire que la Doublure arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle carte de créature d'un cimetière.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clone

{3}{U}

Créature : changeforme

R

Vous pouvez faire que le Clone arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique

{1}{U}{U}

Créature : illusion et guerrier

C

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique

{1}{U}{U}

Créature : illusion et guerrier

C

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meloku le Miroir voilé

{4}{U}

Créature légendaire : lunaréen et sorcier

R

Vol

{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ixidron

{3}{U}{U}

Créature : illusion

R

Au moment où Ixidron arrive sur le champ de bataille, retournez toutes les autres créatures non-jeton face cachée. (Ce sont des créatures 2/2.)

La force et l'endurance d'Ixidron sont chacune égales au nombre de créatures face cachée sur le champ de bataille.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite forger

{1}{U}{U}

Créature : illusion

C

Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Parasite forger est retourné face visible, la créature ciblée gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite forgeur

{1}{U}{U}

Créature : illusion

C

Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Parasite forgeur est retourné face visible, la créature ciblée gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite forgeur

{1}{U}{U}

Créature : illusion

C

Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Parasite forgeur est retourné face visible, la créature ciblée gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parasite forgeur

{1}{U}{U}

Créature : illusion

C

Mue {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand le Parasite forgeur est retourné face visible, la créature ciblée gagne +2/-2 ou -2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partageforme

{1}{U}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partageforme

{1}{U}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

{2}{U} : Un changeforme ciblé devient une copie d'une créature ciblée jusqu'à votre prochain tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des rêves

{1}{U}

Créature : illusion

C

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur des rêves

{1}{U}

Créature : illusion

C

Quand le Pisteur des rêves arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins

{1}{U}

Créature : illusion

C

Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins

{1}{U}

Créature : illusion

C

Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins

{1}{U}

Créature : illusion

C

Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyante des fonds marins

{1}{U}

Créature : illusion

C

Mue ? Renvoyez deux îles que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île
C
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île
C
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île
C
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de tromperie

{U}

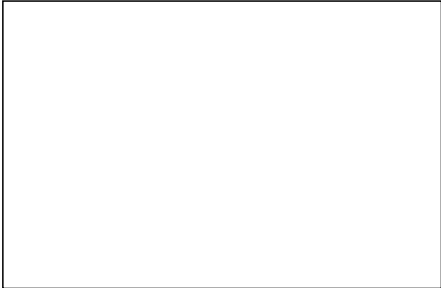
Éphémère
C

Choisissez l'un ?
? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée devient du type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.
? Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fétiche de tromperie

{U}



Éphémère

C

Choisissez l'un ?

? Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

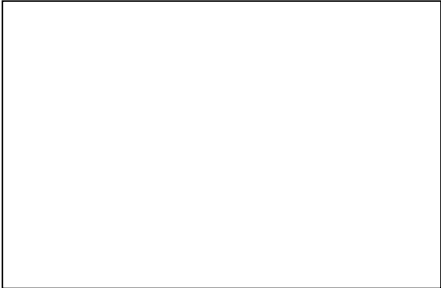
? Une créature ciblée devient du type de créature de votre choix jusqu'à la fin du tour.

? Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinisation

{1}{U}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinisation

{1}{U}



Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ovinisation

{1}{U}



Éphémère

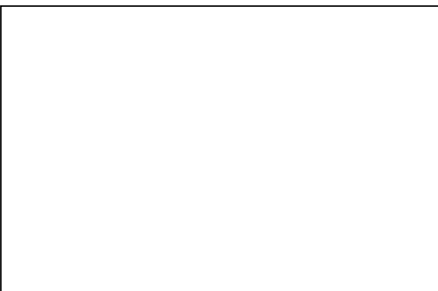
U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et a une force et une endurance de base de 0/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans à long terme

{2}{U}



Éphémère

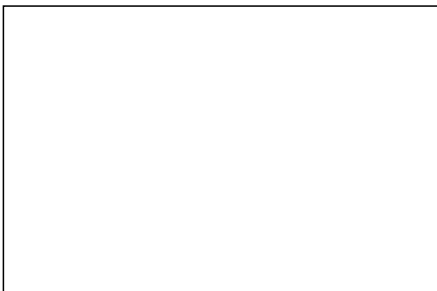
U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte en troisième position depuis le dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du familier

{U}{U}



Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plans à long terme

{2}{U}



Éphémère

U

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez cette carte en troisième position depuis le dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du familier

{U}{U}



Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruse du familier

{U}{U}

Éphémère

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de
son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confiscation

{4}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent
Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confiscation

{4}{U}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : permanent
Vous contrôlez le permanent enchanté.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lévitacion

{2}{U}{U}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

