

Escoufflenfer d'acier

{6}



Créature-artefact : dragon

R

Vol

{2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

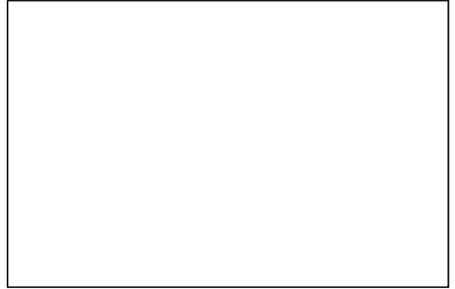
{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par cette créature ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balayeurs aérogardes

{6}{U}{U}



Créature : drone

R

Vol

Quand les Balayeurs aérogardes arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez renvoyer jusqu'à deux créatures ciblées dans la main de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artisan de Kozilek

{9}



Créature : eldrazi

U

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Annihilateur 2 (À chaque fois que cette créature attaque, le joueur défenseur sacrifie deux permanents.)

10/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de brouillard

{1}{U}



Créature : mur

U

Défenseur, vol

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par le Banc de brouillard.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental des embruns

{4}{U}{U}

Créature : élémental

U

Mue {5}{U}{U}

Quand l'Élémental des embruns est retourné face visible, chaque adversaire passe sa prochaine étape de dégagement.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ingurgitateur phyrexian

{6}{U}

Créature : phyrexian et bête

U

Empreinte ? Quand l'Ingurgitateur phyrexian arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.

L'Ingurgitateur phyrexian gagne +X/+Y, X étant la force de la carte de créature exilée et Y, son endurance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geralf, raccommodeur

{3}{U}{U}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}{U}, {T} : Chaque joueur meule trois cartes. Exilez jusqu'à deux cartes de créature mises dans des cimetières de cette manière. Créez un jeton de créature X/X bleue Zombie, X étant la force totale des cartes exilées de cette manière.

3/4

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

Kraken déferlorage

{3}{U}{U}



Créature : kraken

R

Défense talismanique

Lieutenant ? Tant que vous contrôlez votre commandant, le Kraken déferlorage gagne +2/+2 et a « À chaque fois que le Kraken déferlorage devient bloqué, vous pouvez piocher deux cartes. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan jaillissant

{7}{U}{U}



Créature : léviathan

R

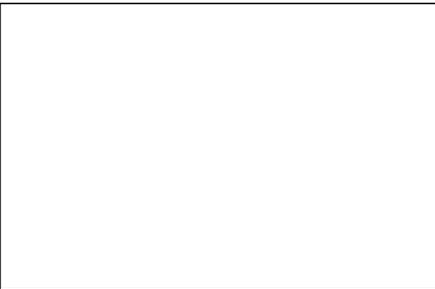
Quand le Léviathan jaillissant arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, engagez toutes les créatures non-bleues. Ces créatures ne se dégagent pas pendant les prochaines étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

9/9

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des abîmes

{7}{U}{U}{U}



Créature : kraken

R

Le Kraken des abîmes ne peut pas être bloqué.

Suspension 9 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'exiler avec neuf marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » sur elle. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)

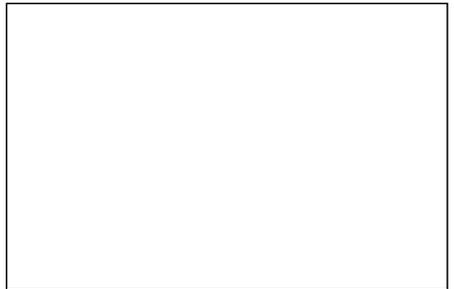
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si le Kraken des abîmes est en suspension, retirez-lui un marqueur « temps ».

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lorthos, le Faiseur de marées

{5}{U}{U}{U}



Créature légendaire : pieuvre

R

À chaque fois que Lorthos, le Faiseur de marées attaque, vous pouvez payer {8}. Si vous faites ainsi, engagez jusqu'à huit permanents ciblés. Ces permanents ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Mage de l'azur** {1}{U}



Créature : humain et sorcier U

{3}{U} : Piochez une carte.

2/1

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

**Oracle de Porte des Mers** {2}{U}



Créature : humain et sorcier C

Quand l'Oracle de Porte des Mers arrive sur le champ de bataille, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Plieur de votonté** {1}{U}



Créature : humain et sorcier U

Mue {1}{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 Plieur de votonté est retourné face visible, changez la cible d'un sort ou d'une capacité ciblée avec une cible unique.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rescapé du projet Jusant

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Mue {1}{U}{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 Rescapé du projet Jusant est retourné face visible, défaussez-vous de deux cartes de votre main, et piochez ensuite trois cartes.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx d'Uthuûn

{5}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

Quand le Sphinx d'Uthuûn arrive sur le champ de bataille, révéléz les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Un adversaire sépare ces cartes en deux tas. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sirènes suaves

{2}{U}

Créature : sirène

R

{U}, (T) : Une créature ciblée attaque un adversaire ciblé ce tour-ci si possible.

Mue {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.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de l'île de Jwar

{4}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Magosi {3}{U}{U}{U}



Créature : sphinx R

Vol

{2}{U} : Piochez une carte et mettez ensuite un marqueur +1/+1 sur le Sphinx de Magosi.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vagabond des pensées {4}{U}



Créature : élémental U

Vol

Quand le Vagabond des pensées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

Évocation {2}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût d'évocation. Si vous faites ainsi, il est sacrifié quand il arrive sur le champ de bataille.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de givre {4}{U}{U}



Créature : géant M

À chaque fois que le Titan de givre devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

À chaque fois que le Titan de givre arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, engagez un permanent ciblé. Il ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageant de son contrôleur.

6/6

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

Appel à l'esprit

{2}{U}

Rituel

U

Renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlante de connaissance

{4}{U}

Rituel

C

Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana la plus élevée parmi les permanents que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concentration

{2}{U}{U}

Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}

Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rite de duplication

{2}{U}{U}

Rituel

R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée. Si ce sort a été kické, créez cinq de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Atoll de corail

Terrain

U

L'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand l'Atoll de corail arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une île dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {C}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sillage de distorsion

{X}{U}{U}{U}

Rituel

R

Renvoyez X permanents non-terrains ciblés dans les mains de leurs propriétaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banc de sable isolé

Terrain

U

Le Banc de sable isolé arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {U}.  
Recyclage {U} ({U}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne zoécite



Terrain

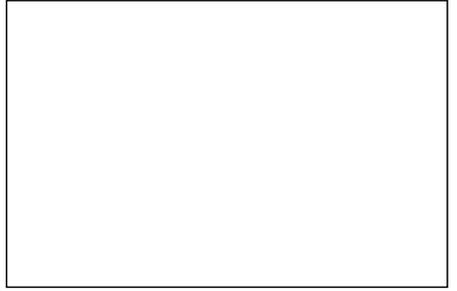
U

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frontière tectonique



Terrain

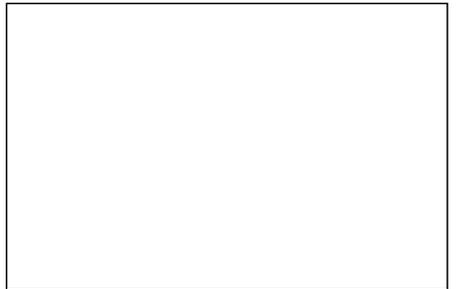
U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Frontière tectonique : Détruisez un terrain non-base ciblé. N'activez que si un adversaire contrôle au moins quatre terrains.

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  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

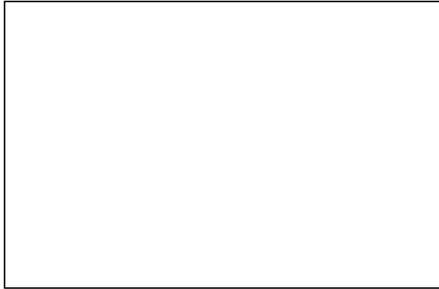


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

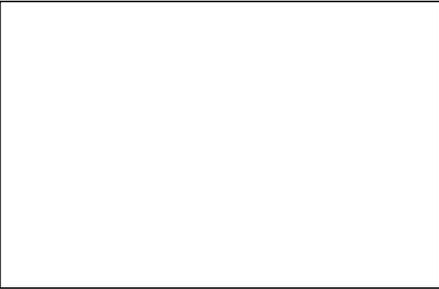


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

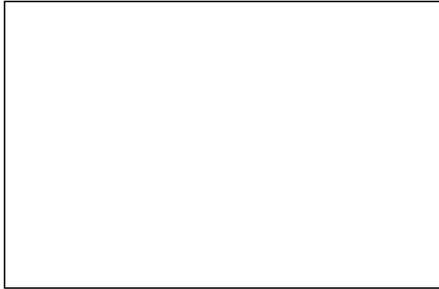


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

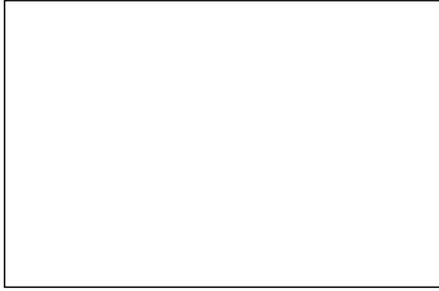


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

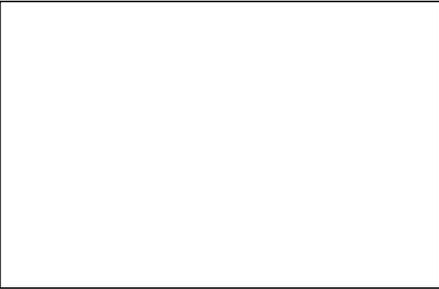


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

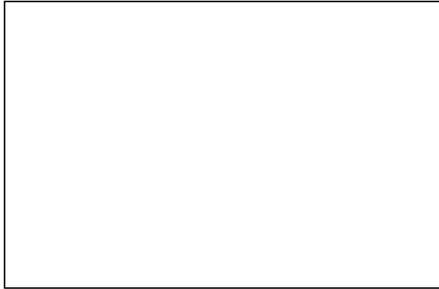


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

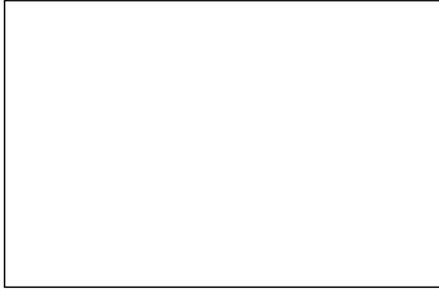


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

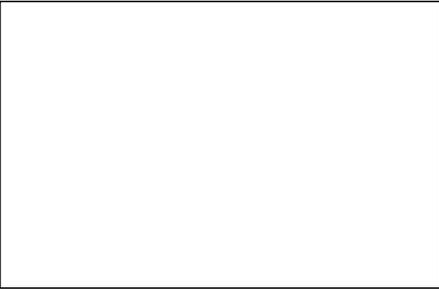


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

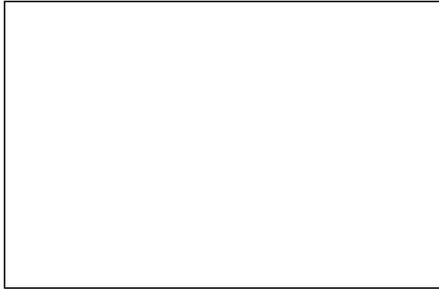


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

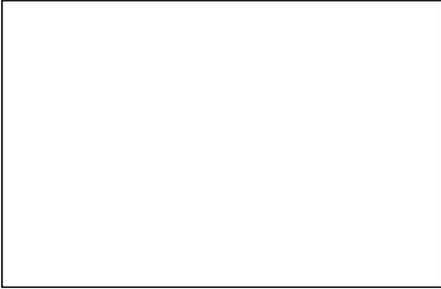


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



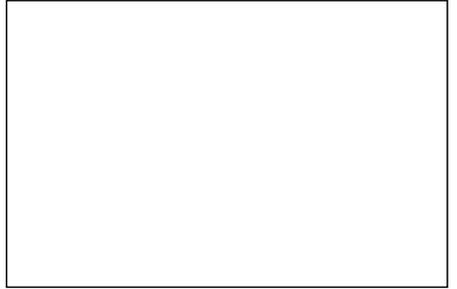
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

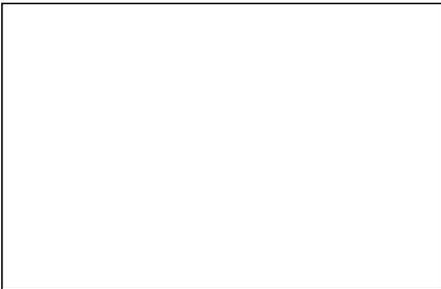
Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île lointaine



Terrain

C

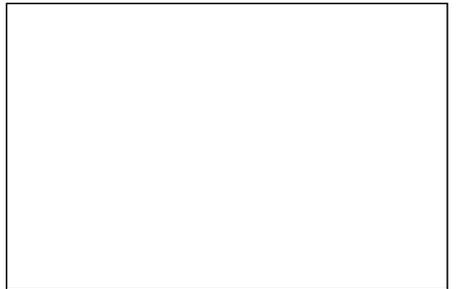
L'île lointaine arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {U}.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice toujours ruisselant

{0}



Artefact

U

Multikick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)

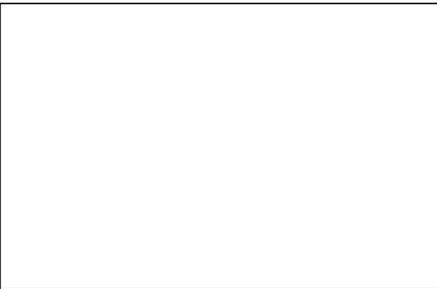
Le Calice toujours ruisselant arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un marqueur « charge » pour chaque fois qu'il a été kické.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque marqueur « charge » sur le Calice toujours ruisselant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

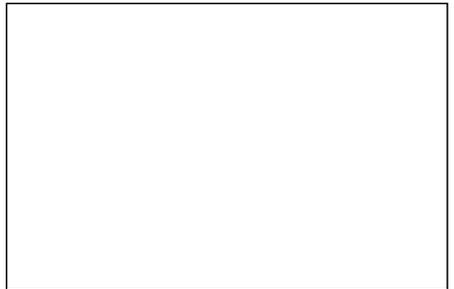
La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} {1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne du destin

{3}



Artefact

R

À chaque fois qu'une créature vous attaque ou attaque un planeswalker que vous contrôlez, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

{2} : Un joueur ciblé autre que le propriétaire de la Couronne du destin en acquiert le contrôle. N'activez que pendant votre tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod

{0}



Artefact

U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diamant du ciel

{2}



Artefact

C

Le Diamant du ciel arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cuirasse d'assaut

{4}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2, a la célérité, ne peut pas vous attaquer ou attaquer les planeswalkers que vous contrôlez et ne peut pas être sacrifiée.

Au début de l'entretien de chaque adversaire, vous pouvez faire que ce joueur acquière contrôle de la créature équipée jusqu'à la fin du tour. Si vous faites ainsi, dégagez-la.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Disque de Nevinyrral

{4}



Artefact

R

Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.

{1}, {T} : Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran

{4}



Artefact

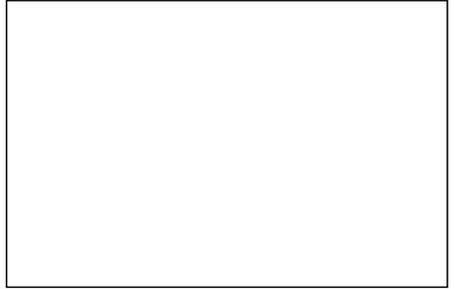
U

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}



Artefact

U

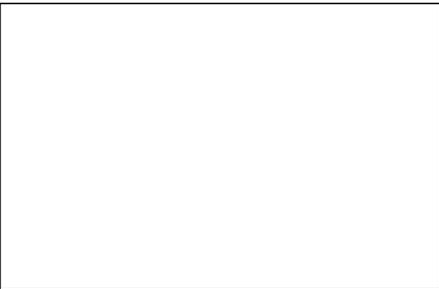
La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hédron pierre de rêve

{6}



Artefact

U

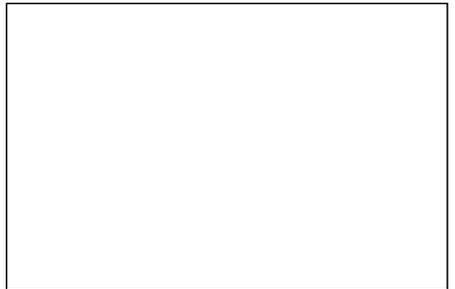
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

{3}, {T}, sacrifiez l'Hédron pierre de rêve : Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médailon de saphir

{2}



Artefact

R

Les sorts bleus que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque instable

{3}



Artefact

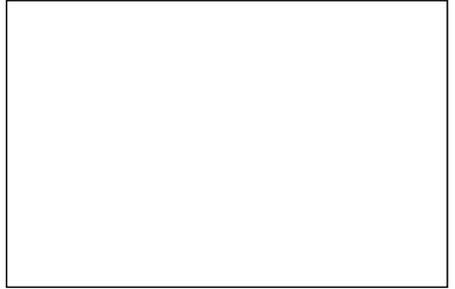
C

{T} : Ajoutez {C}.  
{7}, {T}, sacrifiez l'Obélisque instable : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

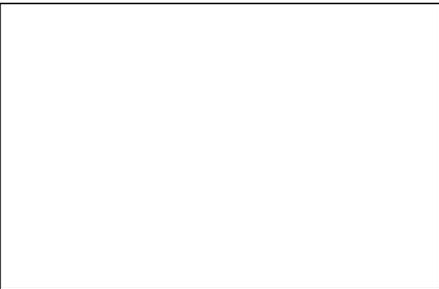
C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.  
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

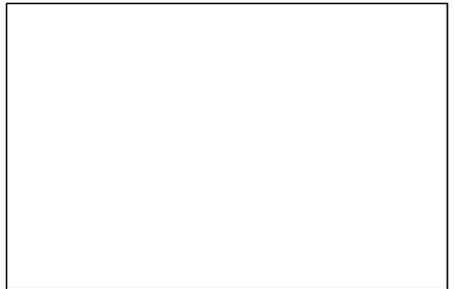
U

{T} : Ajoutez {C}.  
{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il de l'Ur-Golem

{4}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Téfeiri, archimage temporel

{4}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Téfeiri

R

+1: Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et l'autre au-dessous de votre bibliothèque.

-1: Dégagez jusqu'à quatre permanents ciblés.

-10: Vous gagnez un emblème avec « Vous pouvez activer les capacités de loyauté des planeswalkers que vous contrôlez pendant le tour de n'importe quel joueur à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. »

Téfeiri, archimage temporel peut être votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair de génie

{X}{2}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déboutement

{2}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez le sort ciblé.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

En plein Roulis

{1}{U}

Éphémère

C

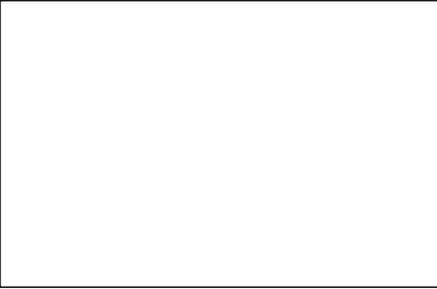
Kick {1}{U} (Vous pouvez payer {1}{U} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire. Si ce sort a été kické, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équivalent caquetant

{1}{U}{U}



Éphémère

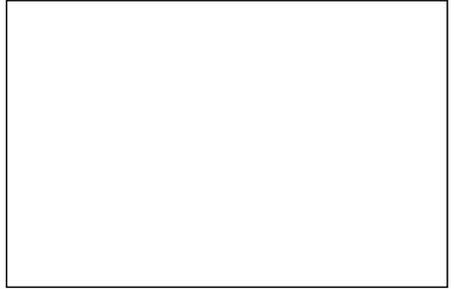
R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez.  
Flashback {5}{U}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faïlle cyclonique

{1}{U}



Éphémère

R

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé que vous ne contrôlez pas dans la main de son propriétaire.  
Surcharge {6}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de surcharge. Si vous faites ainsi, remplacez « ciblé(e) » par « chaque » dans son texte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exclusion

{2}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ciblé.  
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Offrande intellectuelle

{4}{U}



Éphémère

R

Choisissez un adversaire. Ce joueur et vous piochez chacun trois cartes.  
Choisissez un adversaire. Dégagez tous les permanents non-terrains que vous contrôlez et tous les permanents non-terrains que ce joueur contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pongidification

{U}

Éphémère

U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Grand singe.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté dominatrice

{3}{U}

Éphémère

R

Un joueur ciblé acquiert le contrôle de jusqu'à trois créatures non-attaquantes ciblées jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles bloquent ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation en grenouille

{1}{U}

Éphémère

U

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée perd toutes ses capacités et devient une grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès de l'imbécile

{4}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

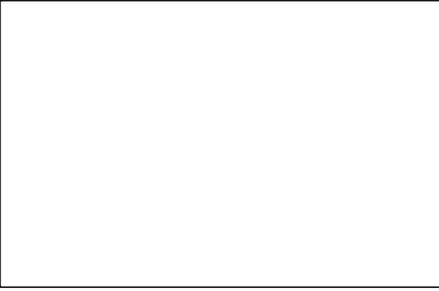
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Quand le Décès de l'imbécile est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez le Décès de l'imbécile dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits d'idées

{5}{U}



Enchantement

R

Quand le Puits d'idées arrive sur le champ de bataille, piochez deux cartes.

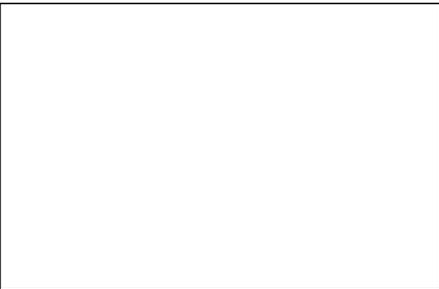
Au début de l'étape de pioche de chaque autre joueur, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Au début de votre étape de pioche, piochez deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reflets infinis

{5}{U}



Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand les Reflets infinis arrivent sur le champ de bataille attachés à une créature, chaque autre créature non-jeton que vous contrôlez devient une copie de cette créature.

Les créatures non-jeton que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille en tant que copie de la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast