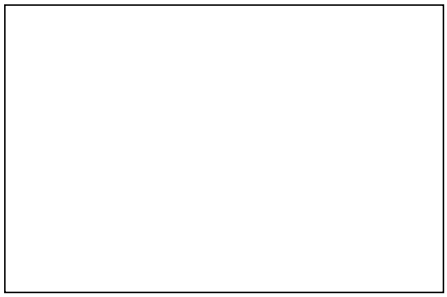
Ange illusoire {2}{U}



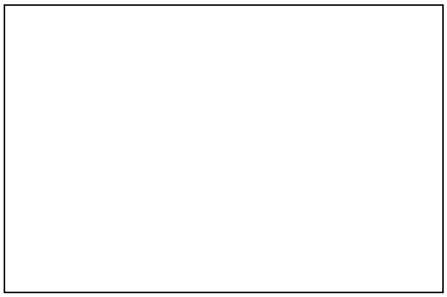
Créature : ange et illusion U

Vol
Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Benthide hypnotisant {3}{U}{U}



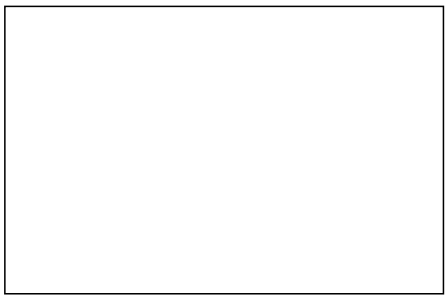
Créature : pieuvre M

Quand le Benthide hypnotisant arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 0/2 bleue Illusion avec « À chaque fois que cette créature bloque une créature, celle-ci ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur. »
Le Benthide hypnotisant a la défense talismanique tant que vous contrôlez une Illusion.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange illusoire {2}{U}



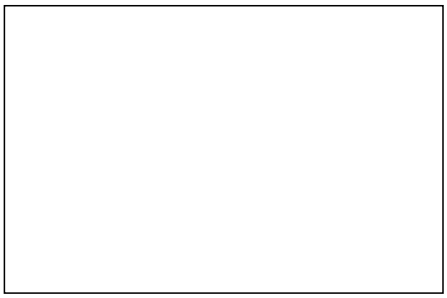
Créature : ange et illusion U

Vol
Ne lancez l'Ange illusoire que si vous avez lancé un autre sort ce tour-ci.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Benthide hypnotisant {3}{U}{U}



Créature : pieuvre M

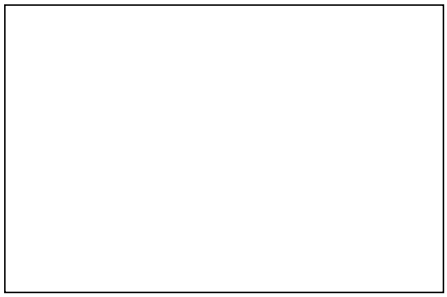
Quand le Benthide hypnotisant arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 0/2 bleue Illusion avec « À chaque fois que cette créature bloque une créature, celle-ci ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur. »
Le Benthide hypnotisant a la défense talismanique tant que vous contrôlez une Illusion.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume krovoise {1}{U}



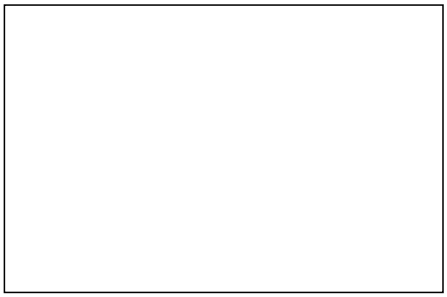
Créature : illusion **C**

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}



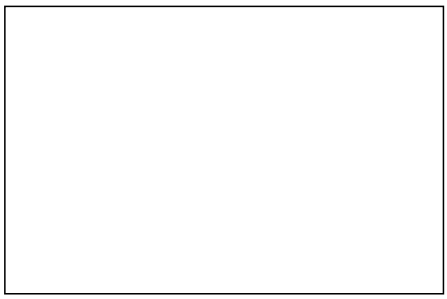
Créature : illusion **C**

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}



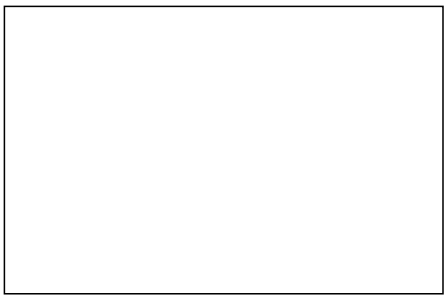
Créature : illusion **C**

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

Brume krovoise {1}{U}



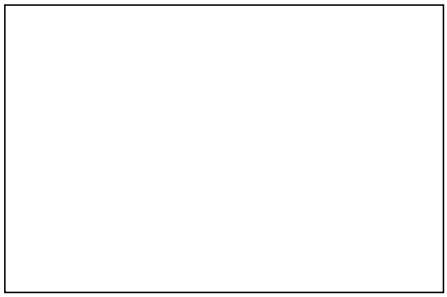
Créature : illusion **C**

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

Dragon phantasmatique {2}{U}{U}



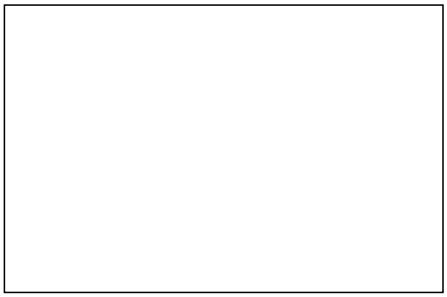
Créature : dragon et illusion U

Vol
Quand le Dragon phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}



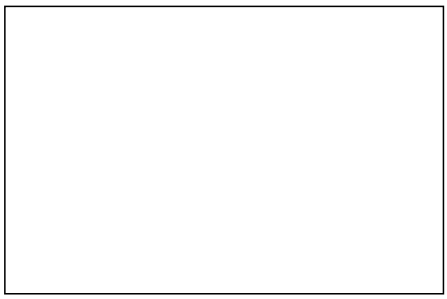
Créature : illusion et guerrier C

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon phantasmatique {2}{U}{U}



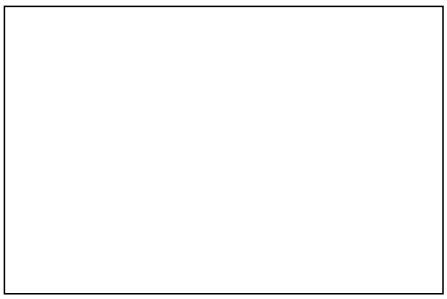
Créature : dragon et illusion U

Vol
Quand le Dragon phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}



Créature : illusion et guerrier C

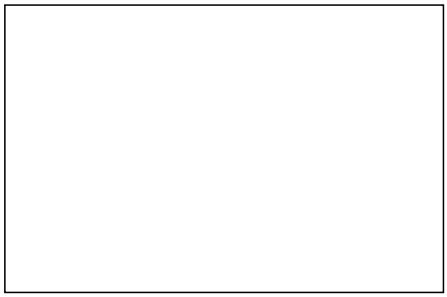
Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}



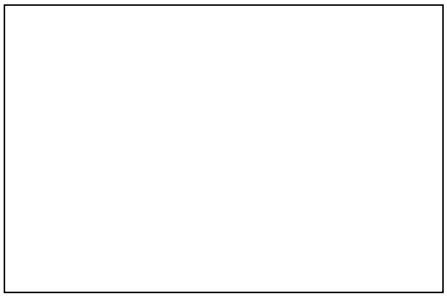
Créature : illusion et guerrier **C**

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}



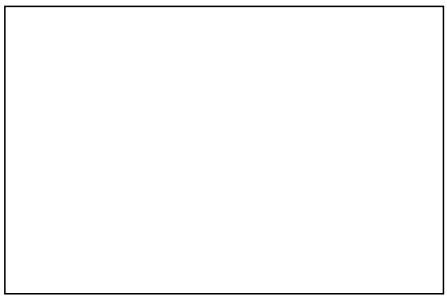
Créature : ours et illusion **C**

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerrier fantomatique {1}{U}{U}



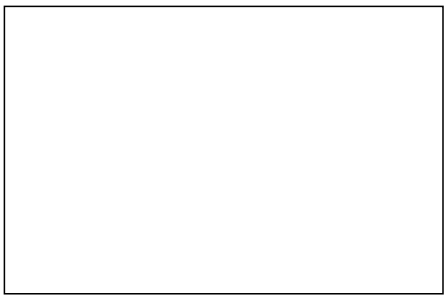
Créature : illusion et guerrier **C**

Le Guerrier fantomatique ne peut pas être bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}



Créature : ours et illusion **C**

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}

Créature : ours et illusion **C**

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'irréel {U}{U}

Créature : humain et sorcier **R**

Les créatures Illusion que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours phantasmatique {U}

Créature : ours et illusion **C**

Quand l'Ours phantasmatique devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'irréel {U}{U}

Créature : humain et sorcier **R**

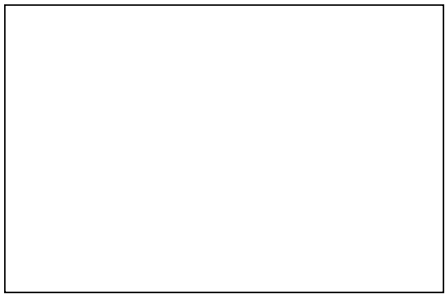
Les créatures Illusion que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'irréel {U}{U}



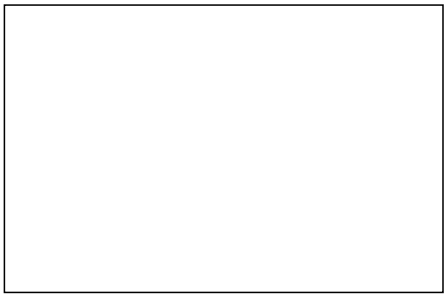
Créature : humain et sorcier R

Les créatures Illusion que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

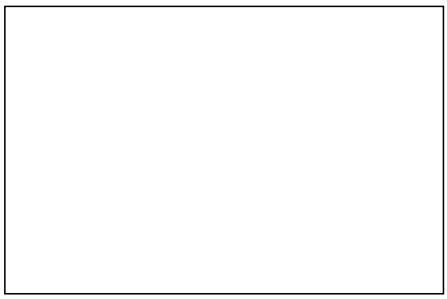


Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur de l'irréel {U}{U}



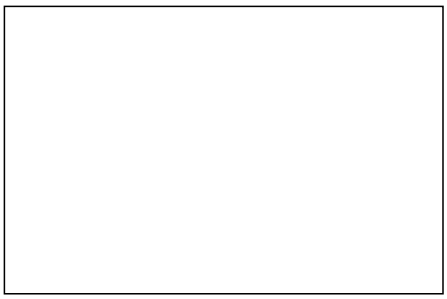
Créature : humain et sorcier R

Les créatures Illusion que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la défense talismanique. (Elles ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

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

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

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

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

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

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

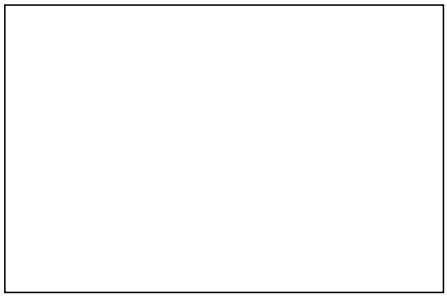
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, naufragé rusé {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+1} : À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, piochez une carte puis défaussez-vous d'une carte.

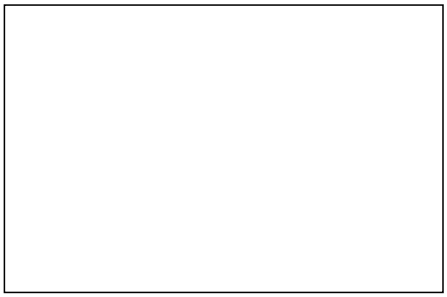
{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Illusion avec « Quand cette créature devient la cible d'un sort, sacrifiez-la. »

{-5} : Créez deux jetons qui sont des copies de Jace, naufragé rusé, excepté qu'ils ne sont pas légendaires.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'?il {1}{U}

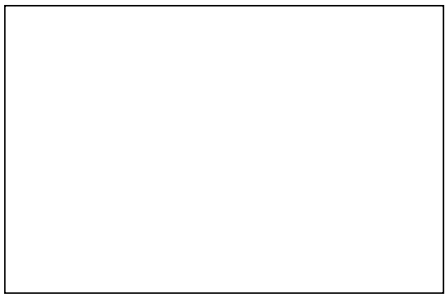


Éphémère **C**

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

Jace, naufragé rusé {1}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace **M**

{+1} : À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, piochez une carte puis défaussez-vous d'une carte.

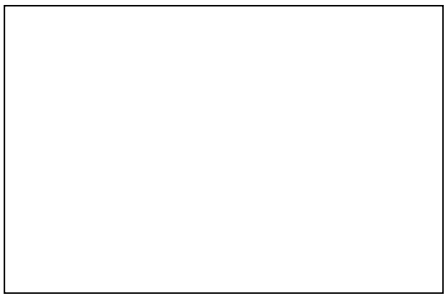
{-2} : Créez un jeton de créature 2/2 bleue Illusion avec « Quand cette créature devient la cible d'un sort, sacrifiez-la. »

{-5} : Créez deux jetons qui sont des copies de Jace, naufragé rusé, excepté qu'ils ne sont pas légendaires.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clin d'?il {1}{U}

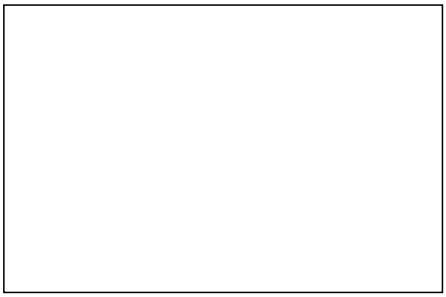


Éphémère **C**

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

Clin d'?il {1}{U}

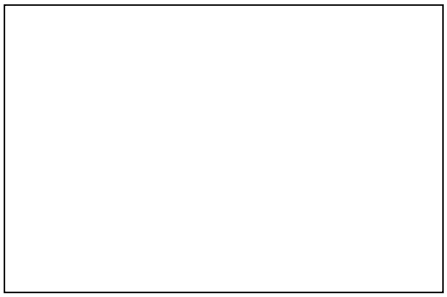


Éphémère **C**

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

Contresort {U}{U}

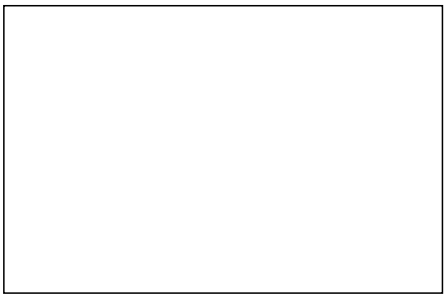


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

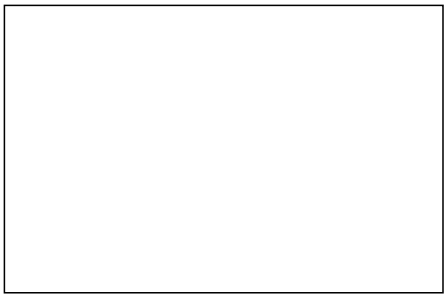


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}



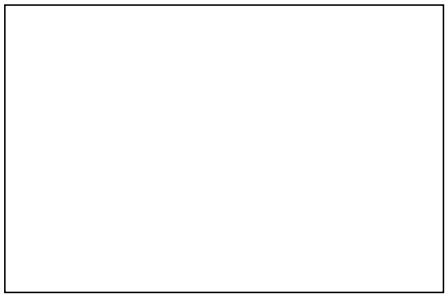
Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contresort {U}{U}

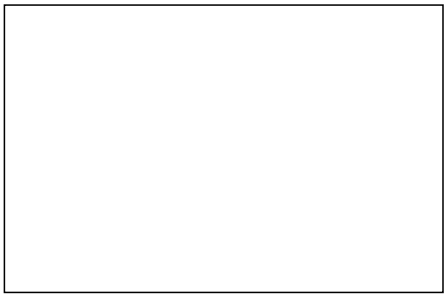


Éphémère **C**

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée {U}

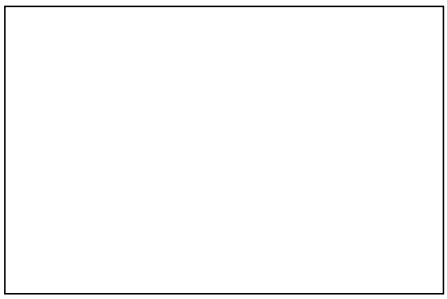


Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée {U}

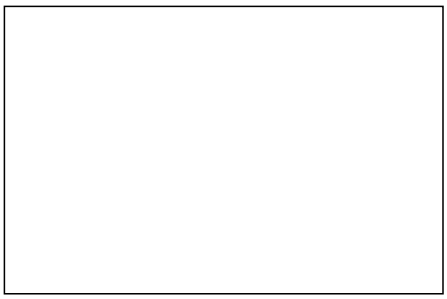


Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plongée {U}



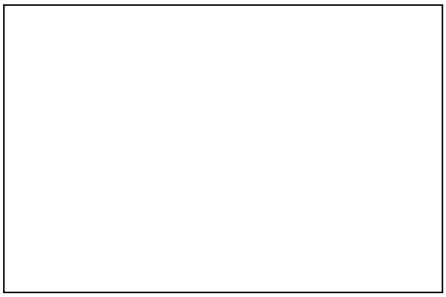
Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +0/+3 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

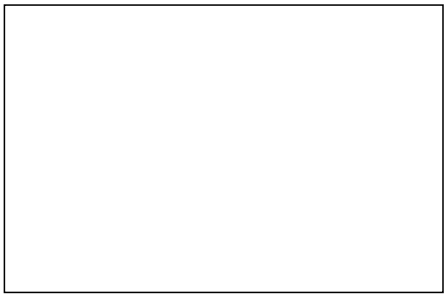


Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

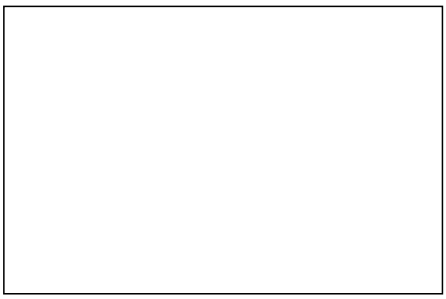


Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}

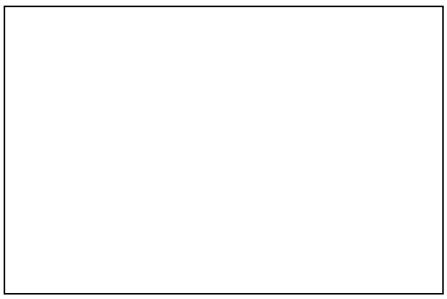


Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges {U}



Éphémère **C**

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast