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

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

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

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

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 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

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

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

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}

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

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

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

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

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

Lévitation {2}{U}{U}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast