

Changeforme vésuvéén {3}{U}{U}



Créature : changeforme R

Au moment où le Changeforme vésuvéén arrive sur le champ de bataille ou qu'il est retourné face visible, vous pouvez choisir une autre créature sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, jusqu'à ce que le Changeforme vésuvéén soit retourné face cachée, il devient une copie de cette créature, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez retourner cette créature face cachée. »

Mue {1}{U}

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme vésuvéén {3}{U}{U}



Créature : changeforme R

Au moment où le Changeforme vésuvéén arrive sur le champ de bataille ou qu'il est retourné face visible, vous pouvez choisir une autre créature sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, jusqu'à ce que le Changeforme vésuvéén soit retourné face cachée, il devient une copie de cette créature, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez retourner cette créature face cachée. »

Mue {1}{U}

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme vésuvéén {3}{U}{U}



Créature : changeforme R

Au moment où le Changeforme vésuvéén arrive sur le champ de bataille ou qu'il est retourné face visible, vous pouvez choisir une autre créature sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, jusqu'à ce que le Changeforme vésuvéén soit retourné face cachée, il devient une copie de cette créature, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez retourner cette créature face cachée. »

Mue {1}{U}

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changeforme vésuvéén {3}{U}{U}



Créature : changeforme R

Au moment où le Changeforme vésuvéén arrive sur le champ de bataille ou qu'il est retourné face visible, vous pouvez choisir une autre créature sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, jusqu'à ce que le Changeforme vésuvéén soit retourné face cachée, il devient une copie de cette créature, excepté qu'il a « Au début de votre entretien, vous pouvez retourner cette créature face cachée. »

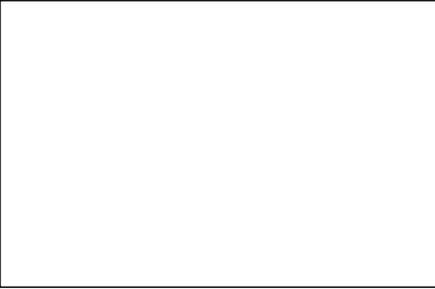
Mue {1}{U}

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru

{3}{U}



Créature : naga et sorcier

R

Mue {4}{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.)

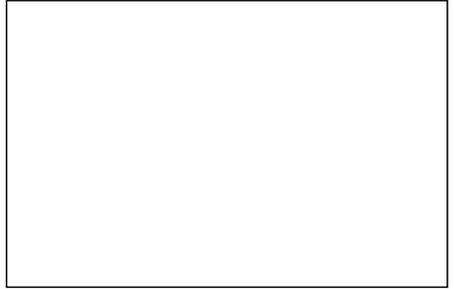
Quand la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru

{3}{U}



Créature : naga et sorcier

R

Mue {4}{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 la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru

{3}{U}



Créature : naga et sorcier

R

Mue {4}{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 la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fauchesort de Kheru

{3}{U}



Créature : naga et sorcier

R

Mue {4}{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 la Fauchesort de Kheru est retournée face visible, contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille vents {4}{U}{U}

Créature : élémental R

Vol

Mue {5}{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 les Mille vents sont retournés face visible, renvoyez toutes les autres créatures engagées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille vents {4}{U}{U}

Créature : élémental R

Vol

Mue {5}{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 les Mille vents sont retournés face visible, renvoyez toutes les autres créatures engagées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille vents {4}{U}{U}

Créature : élémental R

Vol

Mue {5}{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 les Mille vents sont retournés face visible, renvoyez toutes les autres créatures engagées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mille vents {4}{U}{U}

Créature : élémental R

Vol

Mue {5}{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 les Mille vents sont retournés face visible, renvoyez toutes les autres créatures engagées dans les mains de leurs propriétaires.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plieur de volonté {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 volonté 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

Plieur de volonté {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 volonté 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

Plieur de volonté {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 volonté 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

Plieur de volonté {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 volonté 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

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.)

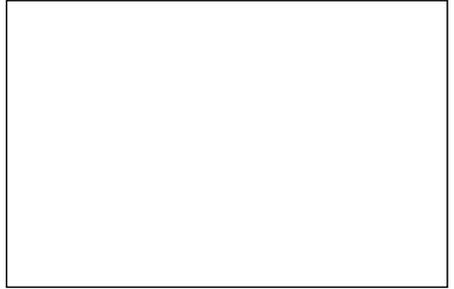
Quand la Voyante des fonds marins est retournée face visible, piochez deux cartes.

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

Éphara, déesse de la Polis

{2}{W}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

**M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.

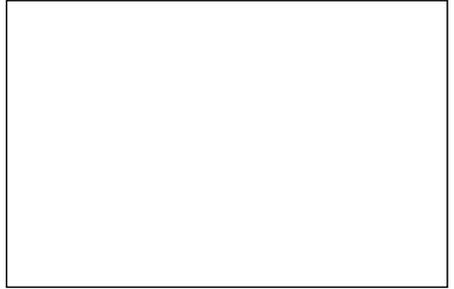
Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision

{3}{U}



Rituel

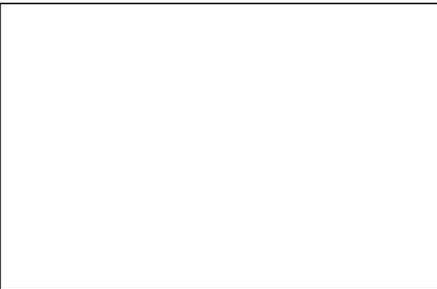
**C**

Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphara, déesse de la Polis

{2}{W}{U}



Créature-enchantement légendaire : dieu

**M**

Indestructible

Tant que votre dévotion au blanc et au bleu est inférieure à sept, Éphara n'est pas une créature.

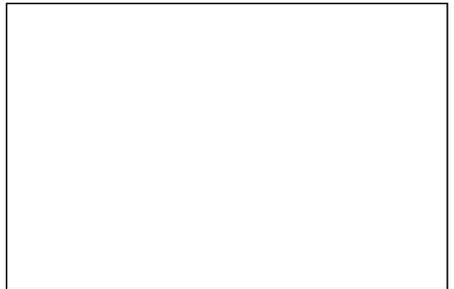
Au début de chaque entretien, si vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle au tour précédent, piochez une carte.

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision

{3}{U}



Rituel

**C**

Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prévision {3}{U}



Rituel C  
Regard 4, puis piochez deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

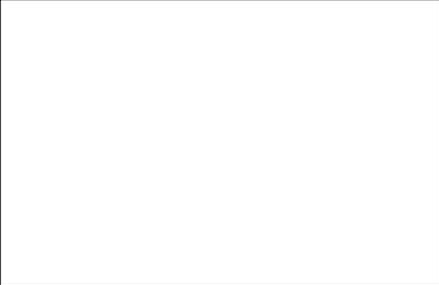
Île



Terrain de base : île C  
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

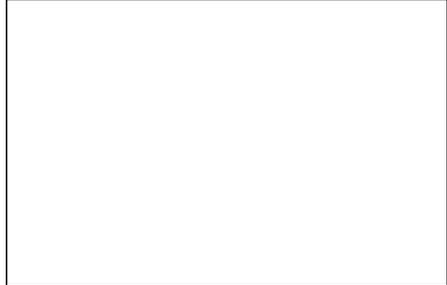
Prévision {3}{U}



Rituel C  
Regard 4, puis piochez deux cartes.

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

Plaine

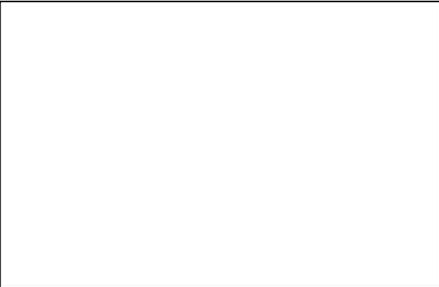


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

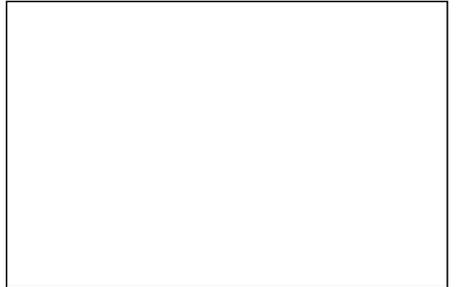


Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

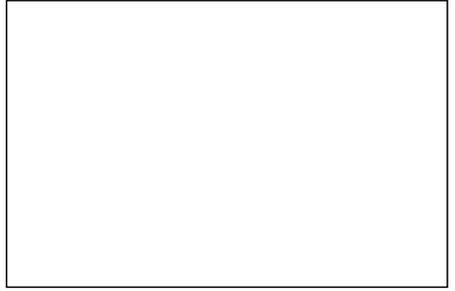
Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

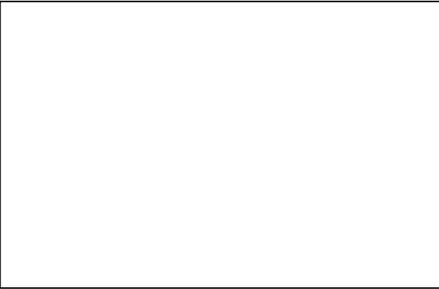
Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

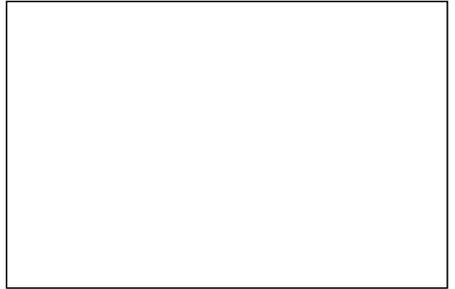
Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissoudre

{1}{U}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclipse fantomale

{2}{U}

Éphémère

C

Exilez deux cibles, artefacts, créatures et/ou terrains que vous contrôlez, puis renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve glaciale

{X}{U}

Éphémère

R

Engagez X créature ciblées.  
&lt;i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve glaciale

{X}{U}

Éphémère

R

Engagez X créature ciblées.  
&lt;i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve glaciale

{X}{U}

Éphémère

R

Engagez X créature ciblées.  
&lt;i>Férocité</i> ? Si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4, ces créatures ne se dégagent pas pendant la prochaine étape de dégagement de leurs contrôleurs.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}



Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}

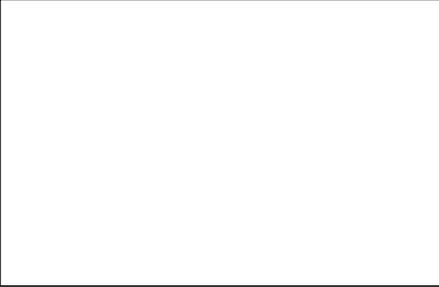


Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}

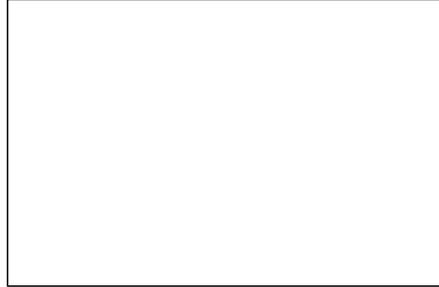


Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changenuage {W}



Éphémère C

Exilez une créature ciblée que vous contrôlez, puis renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Botte dédaigneuse

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthercourant

{3}{WU}

Éphémère

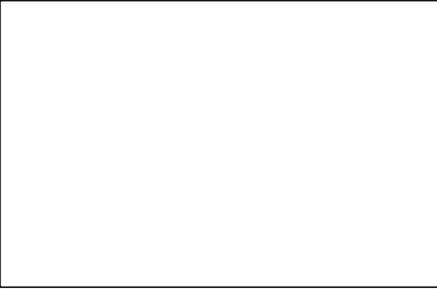
C

Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire. Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthercourant

{3}{WU}



Éphémère

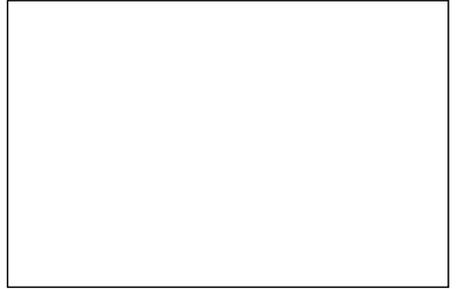
C

Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.  
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthercourant

{3}{WU}



Éphémère

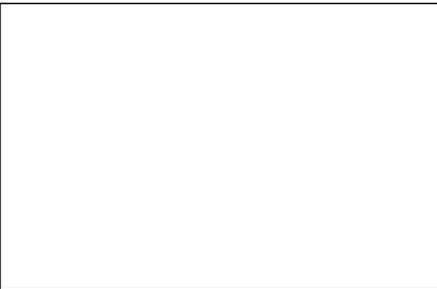
C

Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.  
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æthercourant

{3}{WU}



Éphémère

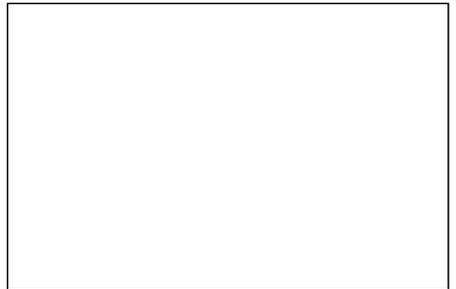
C

Mettez une créature attaquante ou bloqueuse ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.  
Conspiration (Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir une nouvelle cible pour la copie.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.  
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

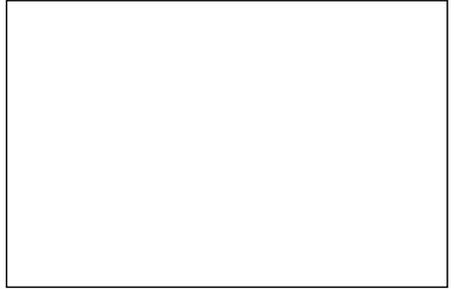
R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.  
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.  
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de détention

{1}{W}{U}



Enchantement

R

Quand la Sphère de détention arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un permanent non-terrain ciblé qui n'est pas nommé Sphère de détention et tous les autres permanent ayant le même nom que ce permanent.  
Quand la Sphère de détention quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de leur propriétaire, les cartes exilées sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast