

Archonte du Triumvirat

{5}{W}{U}

Créature : archonte

R

Vol

À chaque fois que l'Archonte du Triumvirat attaque, détenez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés que vos adversaires contrôlent. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte du Triumvirat

{5}{W}{U}

Créature : archonte

R

Vol

À chaque fois que l'Archonte du Triumvirat attaque, détenez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés que vos adversaires contrôlent. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte du Triumvirat

{5}{W}{U}

Créature : archonte

R

Vol

À chaque fois que l'Archonte du Triumvirat attaque, détenez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés que vos adversaires contrôlent. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archonte du Triumvirat

{5}{W}{U}

Créature : archonte

R

Vol

À chaque fois que l'Archonte du Triumvirat attaque, détenez jusqu'à deux permanents non-terrain ciblés que vos adversaires contrôlent. (Jusqu'à votre prochain tour, ces permanents ne peuvent ni attaquer ni bloquer et leurs capacités activées ne peuvent pas être activées.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Nouveau Prahv

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

U

{W}{U} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{3}{W}{U} : Détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte

{1}{UB}{UB}



Créature : humain et gredin

C

Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage du Nouveau Prahv

{W}{U}



Créature : humain et sorcier

U

{W}{U} : Une créature ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{3}{W}{U} : Détenez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle. (Jusqu'à votre prochain tour, ce permanent ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte

{1}{UB}{UB}



Créature : humain et gredin


C

Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte {1}{UB}{UB}




Créature : humain et gredin **C**

Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs mentales {3}{B}

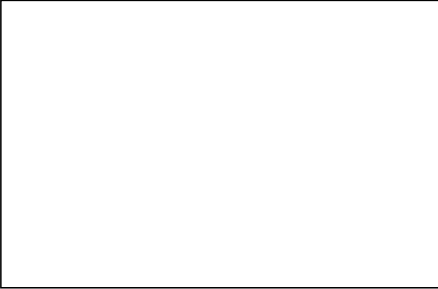


Rituel **U**

Un joueur ciblé se défait d'une carte.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gredin morteculte {1}{UB}{UB}



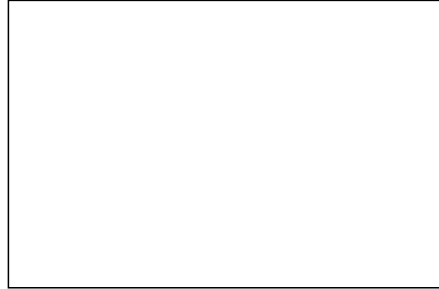
Créature : humain et gredin **C**

Le Gredin morteculte ne peut être bloqué que par des gredins.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs mentales {3}{B}



Rituel **U**

Un joueur ciblé se défait d'une carte.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs mentales

{3}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mains d'emprisonnement

{1}{U}



Rituel

C

Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vapeurs mentales

{3}{B}



Rituel

U

Un joueur ciblé se défausse d'une carte.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessure de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mains d'emprisonnement

{1}{U}



Rituel

C

Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mains d'emprisonnement

{1}{U}



Rituel

C

Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de l'aïenluit

{2}{U}{B}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Horreur avec le vol.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mains d'emprisonnement

{1}{U}



Rituel

C

Engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.
Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de l'aïenluit

{2}{U}{B}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Horreur avec le vol.
Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de l'ailenuit

{2}{U}{B}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Horreur avec le vol.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de l'ailenuit

{2}{U}{B}



Rituel

U

Créez un jeton de créature 1/1 bleue et noire Horreur avec le vol.

Cryptage (Vous pouvez ensuite exiler cette carte de sort cryptée sur une créature que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut lancer une copie de la carte cryptée sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde d'Azorius



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Azorius arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Dimir



Terrain : porte


C

La Porte de la guilde de Dimir arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir {3}




Artefact U

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir {3}




Artefact U

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir {3}




Artefact U

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Dimir {3}



Artefact U

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.
{U}{B} : La Runeclé de Dimir devient une créature-artefact 2/2 bleue et noire Horreur jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

