

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman **M**

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman **M**

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiki-Jiki, brise-miroir

{2}{R}{R}{R}

Créature légendaire : goblin et shaman **M**

Célérité

{T} : Créez un jeton qui est une copie d'une créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il a la célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine étape de fin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calamar des golfes

{3}{U}

Créature : calamar et bête **C**

Quand le Calamar des golfes arrive sur le champ de bataille, engagez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calamar des golfes {3}{U}

Créature : calamar et bête C

Quand le Calamar des golfes arrive sur le champ de bataille, engagez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Izzet {UR}{UR}

Créature : humain et sorcier U

{2}{U} : Copiez un sort d'éphémère ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

{2}{R} : Copiez un sort de rituel ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calamar des golfes {3}{U}

Créature : calamar et bête C

Quand le Calamar des golfes arrive sur le champ de bataille, engagez tous les terrains qu'un joueur ciblé contrôle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Izzet {UR}{UR}

Créature : humain et sorcier U

{2}{U} : Copiez un sort d'éphémère ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

{2}{R} : Copiez un sort de rituel ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ghildmage d'Izzet

{UR}{UR}

Créature : humain et sorcier

U

{2}{U} : Copiez un sort d'éphémère ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

{2}{R} : Copiez un sort de rituel ciblé que vous contrôlez avec une valeur de mana inférieure ou égale à 2. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre

{4}{U}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

M

Vol


À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, le Cérébropyre {4}{U}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier **M**

Vol


À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

{T} : Piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, Parun {U}{U}{U}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

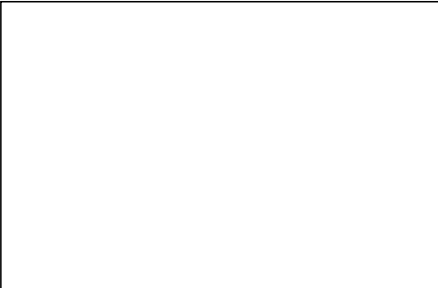
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, Parun {U}{U}{U}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol


À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, Parun {U}{U}{U}{R}{R}{R}



Créature légendaire : dragon et sorcier **R**

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Niv-Mizzet, Parun

{U}{U}{R}{R}{R}

Créature légendaire : dragon et sorcier

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

Vol

À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet,

Parun inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel, vous piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de lave

{R}

Rituel : arcane

C

La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur éthérique de Gonti

{6}



Artefact légendaire

M

À chaque fois que le C?ur éthérique de Gonti ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Payez huit {E}, exilez le C?ur æthérique de Gonti : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur éthérique de Gonti

{6}



Artefact légendaire

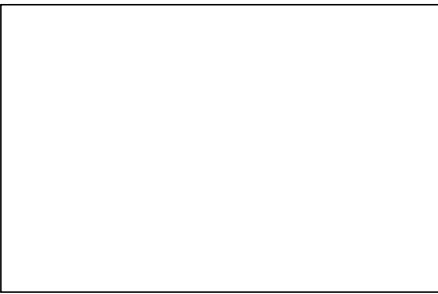
M

À chaque fois que le C?ur éthérique de Gonti ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Payez huit {E}, exilez le C?ur æthérique de Gonti : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur éthérique de Gonti

{6}



Artefact légendaire

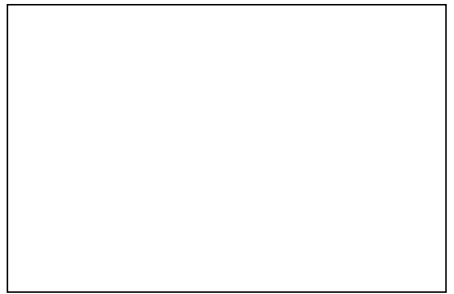
M

À chaque fois que le C?ur éthérique de Gonti ou un autre artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez {E}{E} (deux marqueurs « énergie »). Payez huit {E}, exilez le C?ur æthérique de Gonti : Jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}



Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panharmonicus

{4}



Artefact

R

Si l'arrivée sur le champ de bataille d'un artefact ou d'une créature provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}



Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de désespoir

{1}{R}

Éphémère : arcane

U

Ajoutez {R}{R}{R}.

Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous lancez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Curiosité

{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast