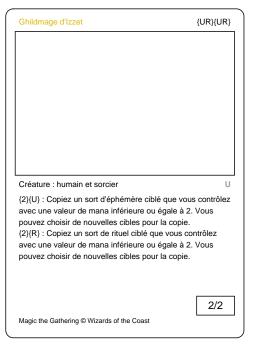
Kiki-Jiki, brise-miroir	{2}{R}{R}{R}
Créature légendaire : gobelin et sh	namane M
Célérité	
{T}: Créez un jeton qui est une cop	•
non-légendaire ciblée que vous con célérité. Sacrifiez-le au début de la	
celefile. Sacrifiez-le au debut de la	i procriaine etape de iiri.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

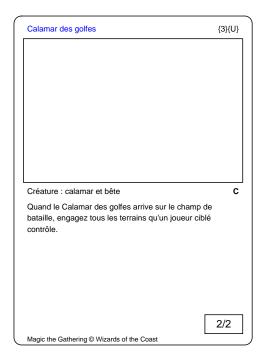
Kiki-Jiki, brise-miroir	{2}{R}{R}{R}
Créature légendaire : gobelin et shamane	М
Célérité	
{T}: Créez un jeton qui est une copie d'une cr	
non-légendaire ciblée que vous contrôlez, exc célérité. Sacrifiez-le au début de la prochaine	
colonic. Gadinicz ie da debat de la productine	ctape de iiii.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kiki-Jiki, brise-miroir	{2}{R}{R}{R}
Out about 16 and dains a sale lie at about a	
Créature légendaire : gobelin et shamane Célérité	М
{T}: Créez un jeton qui est une copie d'une	e créature
non-légendaire ciblée que vous contrôlez,	
célérité. Sacrifiez-le au début de la prochai	ne etape de fin.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Calan	nar des golfes	{3}{U}
Créat	ure : calamar et bête	С
	d le Calamar des golfes arrive sur le champ le, engagez tous les terrains qu'un joueur ci ble.	
		2/2

Calamar des golfes	{3}{U}
Créature : calamar et bête	С
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	





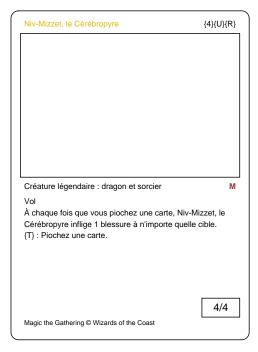
Shildmage d'Izzet	{UR}{UR}
Créature : humain et sorcier	U
2}{U} : Copiez un sort d'éphémère ciblé avec une valeur de mana inférieure ou e	égale à 2. Vous
pouvez choisir de nouvelles cibles pour 2}{R} : Copiez un sort de rituel ciblé que	
avec une valeur de mana inférieure ou e pouvez choisir de nouvelles cibles pour	égale à 2. Vous
	2/2

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 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	<b>).</b>	
	0/0	
Martin College Office College	2/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Niv-Mizzet, le Cérébropyre	{4}{U}{R}
Orientes Manadaine des ser et consider	
Créature légendaire : dragon et sorcier Vol	М
À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-	Mizzet, le
Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe quell {T} : Piochez une carte.	le cible.
{1}. Flochez une carte.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Niv-Mizzet, le Cérébropyre	{4}{U}{R}		
	Créature légendaire : dragon et sorcier	М		
	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.	olbic.		
		4/4		
l	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, N	
Cérébropyre inflige 1 blessure à n'importe qu {T} : Piochez une carte.	elle cible.
(1). Flochez une carte.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4



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 sor rituel, vous piochez une carte.			
	E/5		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5		

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.

Niv-Mizzet, Parun

Créature légendaire : dragon et sorcier

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.

Niv-Mizzet, Parun	$\{U\}\{U\}\{U\}\{R\}\{R\}\{R\}$		Pointe de lave	(R)
Créature légendaire : dragon et sorcier	R		Rituel : arcane	С
Ce sort ne peut pas être contrecarré. Vol			La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur o planeswalker.	u
À chaque fois que vous piochez une ca			pancovanci.	
Parun inflige 1 blessure à n'importe que À chaque fois qu'un joueur lance un so				
rituel, vous piochez une carte.				
	5/5			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pointe de lave	{R}
Rituel: arcane	С
La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, jour planeswalker.	eur ou
•	

-	
Pointe de lave	{R}
Rituel: arcane	С
La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueu planeswalker.	r ou
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

C?ur éthérique de Gonti	6}	C?ur éthérique de Gonti	{6}
Artefact légendaire 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.	M.	Artefact légendaire À chaque fois que le C?ur éthérique de artefact arrive sur le champ de bataille vous gagnez (E){E} (deux marqueurs Payez huit {E}, exilez le C?ur æthériqu un tour supplémentaire après celui-ci.	sous votre contrôle, « énergie »).

_	
	C?ur etnerique 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	е
créature provoque le déclenchement d'une capacité	
déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.	
capacite se deciencite une rois de plus.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u> </u>	

Panharmonicus	{4}	Rituel de désespoir {	(1){R}
Artefact 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.	R	Éphémère : arcane Ajoutez {R}{R}{R}. Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous land un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depu votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)	U
Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Panharmonicus	{4}	Rituel de désespoir {	(1){R}

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

Éphémère : arcane

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}		Curiosité	{U}
Éphémère : arcane	U		Enchantement : aura	U
Ajoutez {R}{R}{R}.			Enchanter : créature	
Imprégnation d'arcane {1}{R} (Au moment où vous la			À chaque fois que la créature enchantée	-
un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous			blessures à un adversaire, vous pouvez	piocner une carte.
faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)				
Market and Control of the Control			Maria II. Oalla ia OWina la (II. Oan)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Curiosité	{U}
Curronte	را
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature	
À chaque fois que la créature enchantée inflige des	
blessures à un adversaire, vous pouvez piocher une c	arte.
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 c	arte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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