

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'étincelles {R}



Créature : élémental U
Piétinement, célérité
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité d'orage {1}{R}



Créature : élémental U

Célérité

L'Entité d'orage arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre sort lancé ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité d'orage {1}{R}



Créature : élémental U

Célérité

L'Entité d'orage arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre sort lancé ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entité d'orage {1}{R}



Créature : élémental U

Célérité

L'Entité d'orage arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque autre sort lancé ce tour-ci.

1/1

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

Harceleuse

{2}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

C

Flash

Vol

Quand la Harceleuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

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

Harceleuse

{2}{U}

Créature : peuple fée et gremlin

C

Flash

Vol

Quand la Harceleuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harceleuse {2}{U}



Créature : peuple fée et gremlin C

Flash
Vol

Quand la Harceleuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flectomancien goblin {U}{R}{R}



Créature : goblin et sorcier U

Sacrifiez le Flectomancien goblin : Vous pouvez changer les cibles d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harceleuse {2}{U}



Créature : peuple fée et gremlin C

Flash
Vol

Quand la Harceleuse arrive sur le champ de bataille, vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flectomancien goblin {U}{R}{R}



Créature : goblin et sorcier U

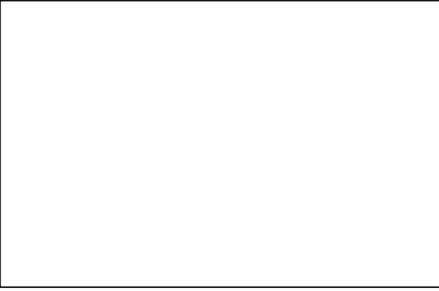
Sacrifiez le Flectomancien goblin : Vous pouvez changer les cibles d'un sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

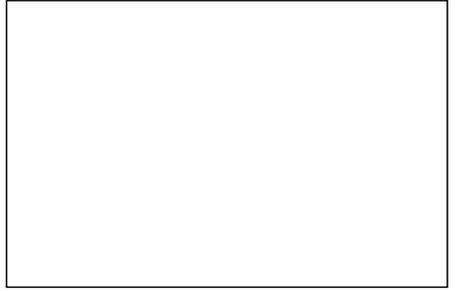
U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pyroclasme

{1}{R}



Rituel

U

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recherche compulsive

{2}{U}



Rituel

C

Un joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes à moins qu'il ne se défausse d'une carte de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



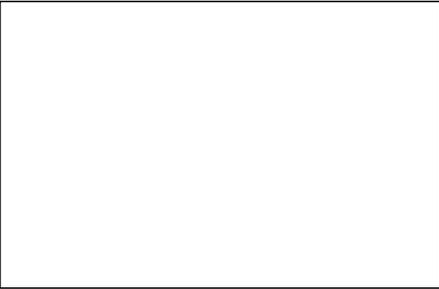
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



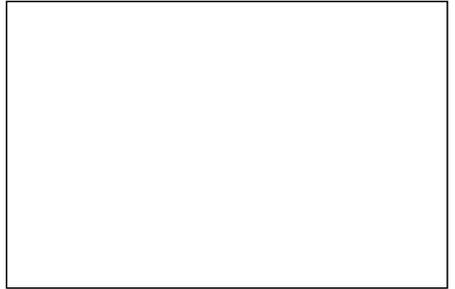
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Montagne

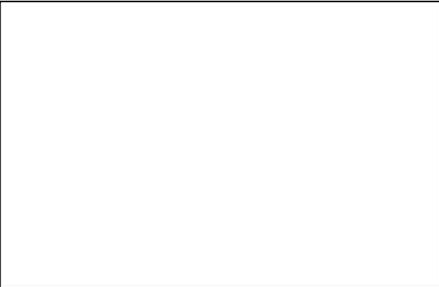


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

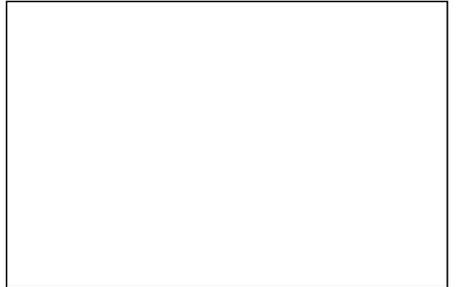


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poste de déflagration

{3}



Artefact

U

{T}, sacrifiez une créature : Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez dégager le Poste de déflagration.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

{R}



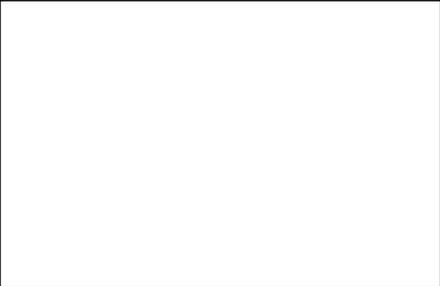
Éphémère

C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

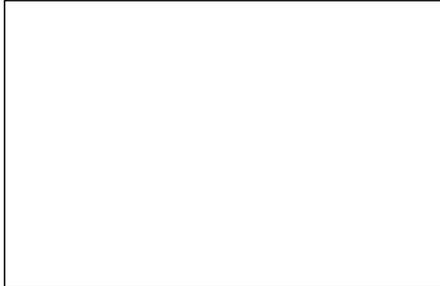
Choc {R}



Éphémère C
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

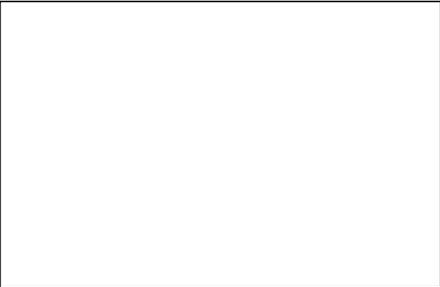
Dispersion {1}{U}



Éphémère C
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

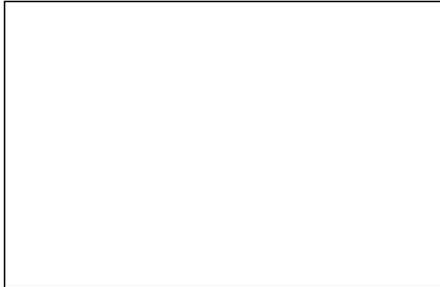
Choc {R}



Éphémère C
Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dispersion {1}{U}



Éphémère C
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æther gelé

{3}{U}



Enchantement

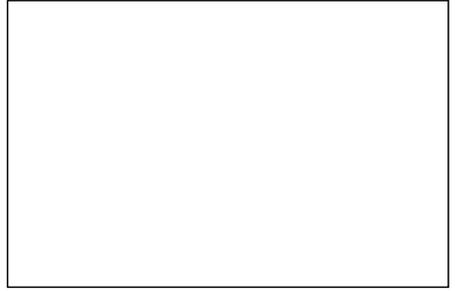
U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æther gelé

{3}{U}



Enchantement

U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æther gelé

{3}{U}



Enchantement

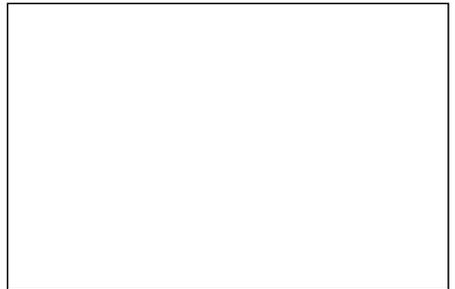
U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Æther gelé

{3}{U}



Enchantement

U

Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

