

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

Membrane d'Æther

{1}{R}{R}

Créature : mur

U

Défenseur, portée

À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

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

Membrane d'Æther

{1}{R}{R}

Créature : mur

U

Défenseur, portée

À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Membrane d'Æther {1}{R}{R}



Créature : mur U

Défenseur, portée

À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Membrane d'Æther {1}{R}{R}



Créature : mur U

Défenseur, portée

À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Membrane d'Æther {1}{R}{R}



Créature : mur U

Défenseur, portée

À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Membrane d'Æther {1}{R}{R}



Créature : mur U

Défenseur, portée

À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Membrane d'Æther {1}{R}{R}



Créature : mur U

Défenseur, portée

À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien félicar {3}{W}



Créature : chat et bête U

Quand le Gardien félicar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un autre permanent ciblé que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Membrane d'Æther {1}{R}{R}



Créature : mur U

Défenseur, portée

À chaque fois que la Membrane d'Æther bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien félicar {3}{W}



Créature : chat et bête U

Quand le Gardien félicar arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un autre permanent ciblé que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien félicard {3}{W}



Créature : chat et bête U

Quand le Gardien félicard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un autre permanent ciblé que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien félicard {3}{W}



Créature : chat et bête U

Quand le Gardien félicard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler un autre permanent ciblé que vous contrôlez, puis renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol
 Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'espoir {W}



Créature : mur C

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
 À chaque fois que le Mur d'espoir subit des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier du juge {WU}



Créature : oiseau U

Vol
 Sacrifiez le Familier du juge : Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor implacable {R}{W}



Créature : dinosaure U
Vigilance
Le Raptor implacable attaque ou bloque à chaque combat si possible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur du ciel {R}{W}



Créature : dinosaure U
Vol, menace

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raptor implacable {R}{W}



Créature : dinosaure U
Vigilance
Le Raptor implacable attaque ou bloque à chaque combat si possible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terreur du ciel {R}{W}



Créature : dinosaure U
Vol, menace

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

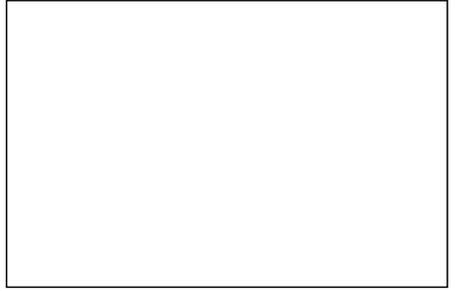
U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

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

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

Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

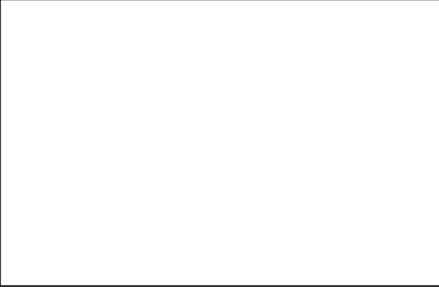
Choc {R}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

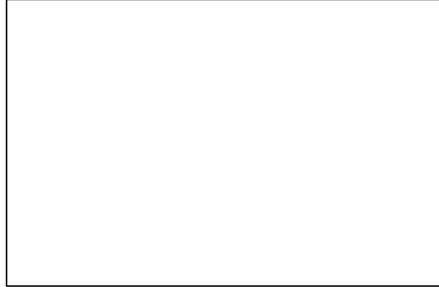
Choc {R}



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

Rendre la pareille

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille

{W}



Éphémère

U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de jouvence

{2}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 4 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de jouvence

{2}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 4 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de jouvence

{2}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 4 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel de jouvence

{2}{W}



Éphémère

C

Vous gagnez 4 points de vie.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de canon de Vance

{3}{R}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.
À chaque fois que vous lancez votre troisième sort du tour, vous pouvez transformer la Salve de canon de Vance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousses d'impact

{1}{R}

Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve de canon de Vance

{3}{R}

Enchantement légendaire

R

Au début de votre entretien, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte non-terrain, vous pouvez lancer cette carte ce tour-ci.
À chaque fois que vous lancez votre troisième sort du tour, vous pouvez transformer la Salve de canon de Vance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousses d'impact

{1}{R}

Enchantement

C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousses d'impact

{1}{R}



Enchantement

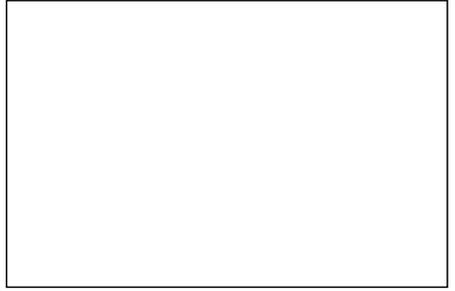
C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

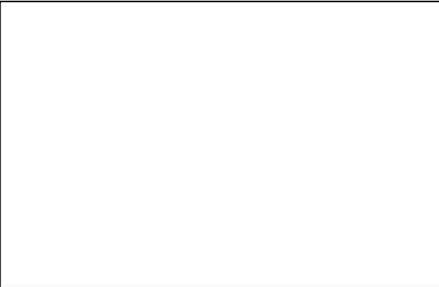
U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secousses d'impact

{1}{R}



Enchantement

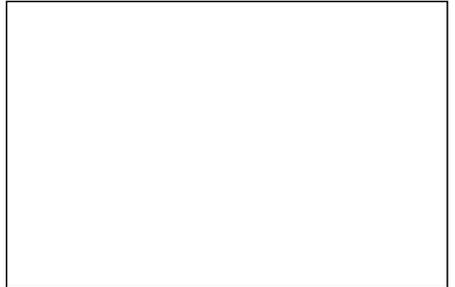
C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les Secousses d'impact infligent 1 blessure à chaque adversaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

