

Élémental d'Étincelles de l'Enfer

{1}{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez

l'Élémental d'Étincelles de l'Enfer.

Exhumation {1}{R} ({1}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'Étincelles de l'Enfer

{1}{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez

l'Élémental d'Étincelles de l'Enfer.

Exhumation {1}{R} ({1}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'Étincelles de l'Enfer

{1}{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez

l'Élémental d'Étincelles de l'Enfer.

Exhumation {1}{R} ({1}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental d'Étincelles de l'Enfer

{1}{R}

Créature : élémental

U

Piétinement, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez

l'Élémental d'Étincelles de l'Enfer.

Exhumation {1}{R} ({1}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre de l'enfer

{1}{R}{R}

Créature : élémental

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrificez le Tonnerre de l'enfer.

Exhumation {4}{R} ({4}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre de l'enfer

{1}{R}{R}

Créature : élémental

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrificez le Tonnerre de l'enfer.

Exhumation {4}{R} ({4}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre de l'enfer

{1}{R}{R}

Créature : élémental

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrificez le Tonnerre de l'enfer.

Exhumation {4}{R} ({4}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre de l'enfer

{1}{R}{R}

Créature : élémental

R

Vol, célérité

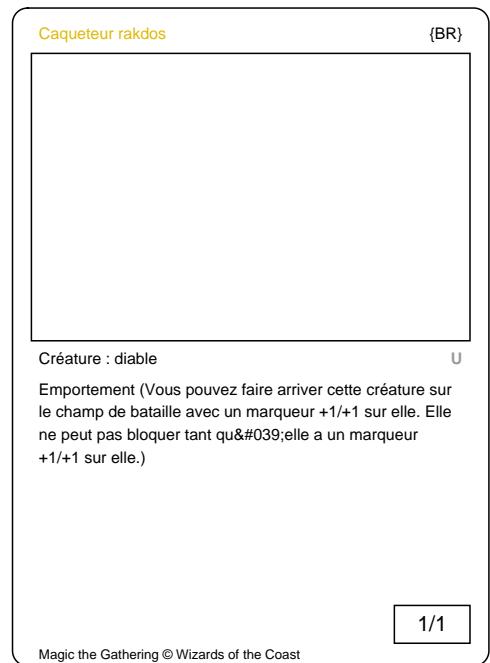
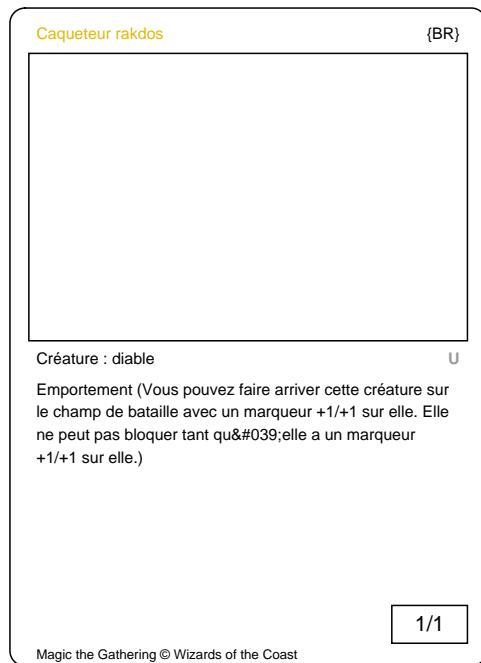
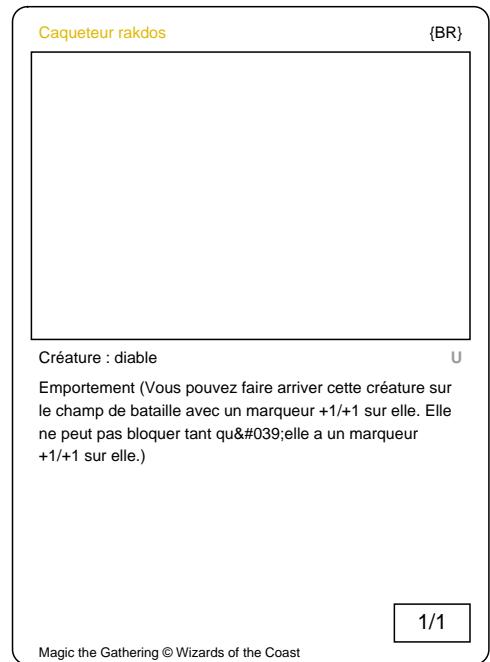
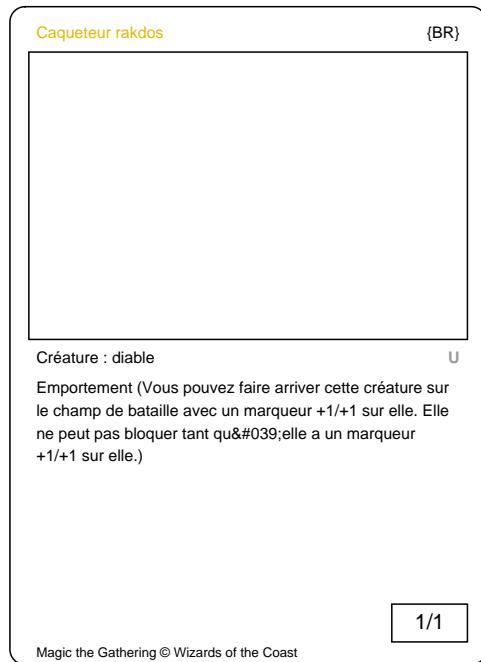
Au début de l'étape de fin, sacrificez le Tonnerre de l'enfer.

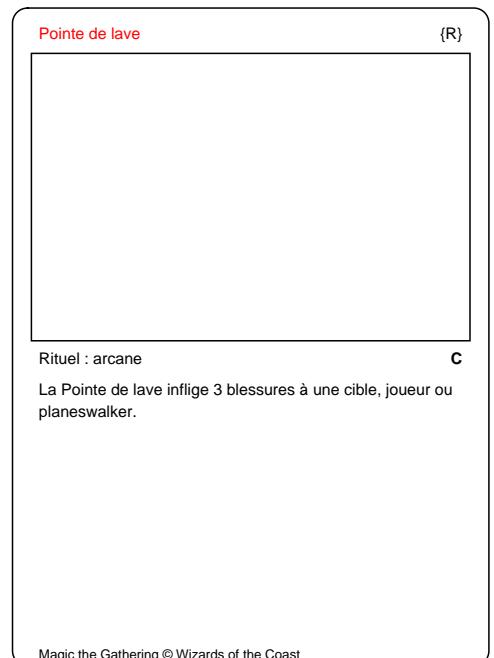
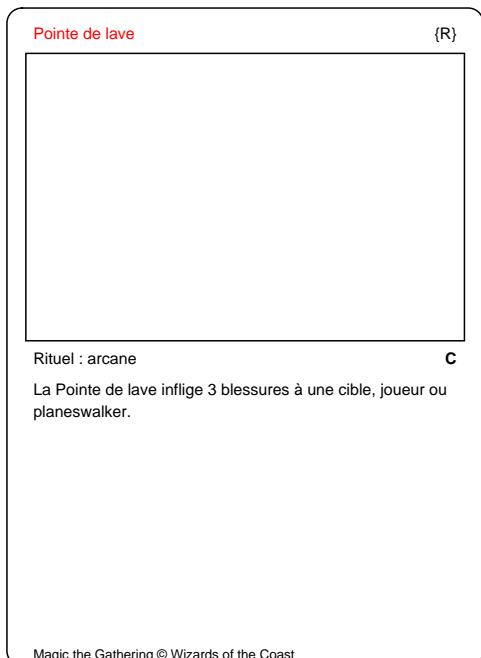
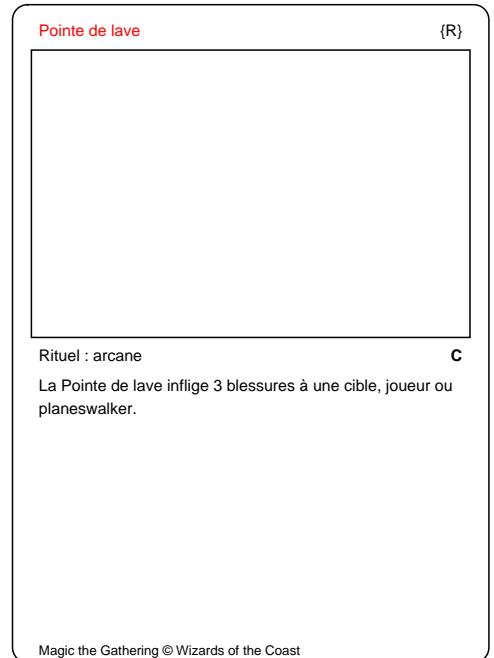
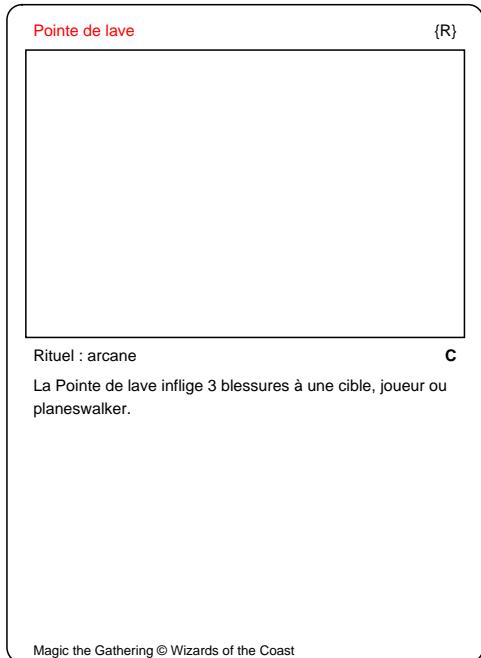
Exhumation {4}{R} ({4}{R}) : Renvoyez sur le champ de bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait quitter le jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

4/4

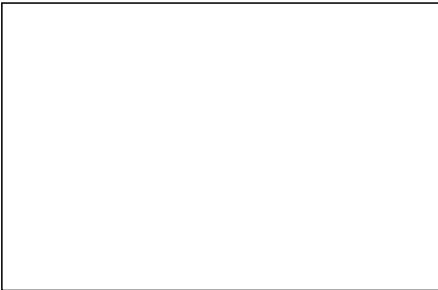
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Montagne

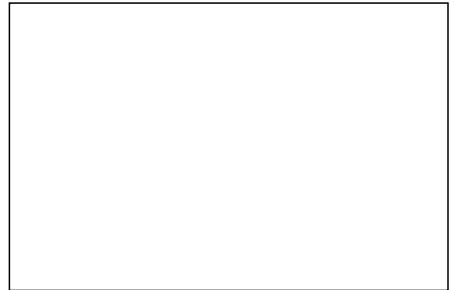


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

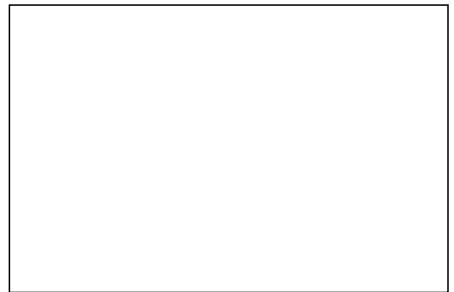


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

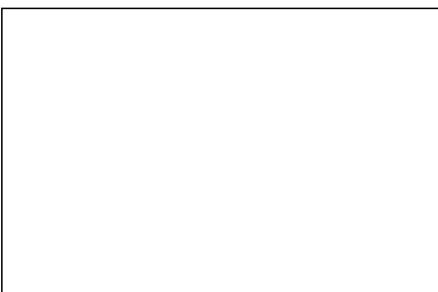


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

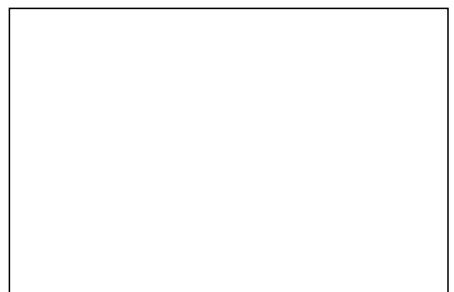


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

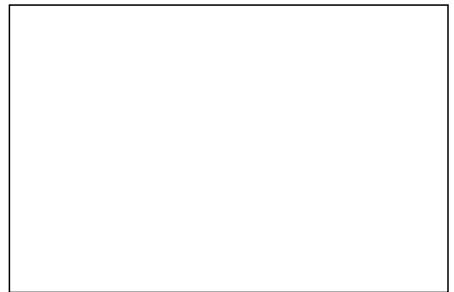


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

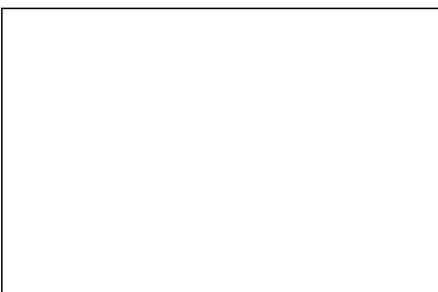


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

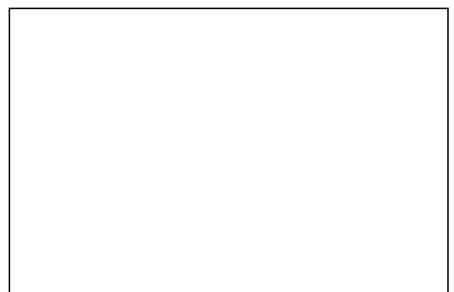


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

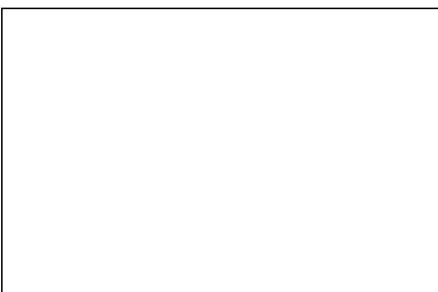


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

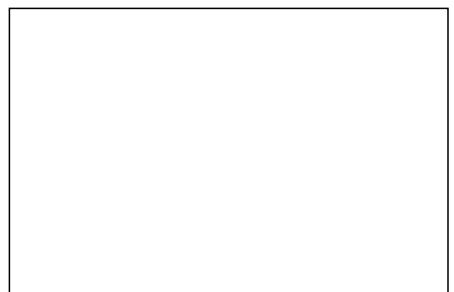


Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



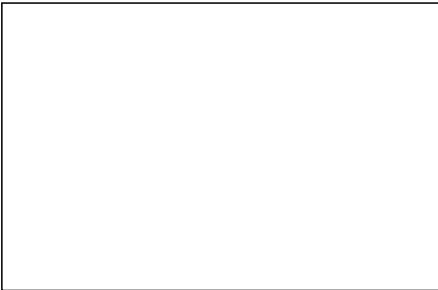
Terrain de base : montagne

<center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

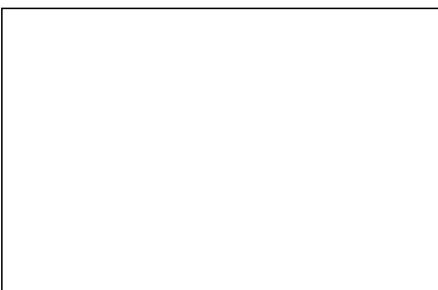
{R}

Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc

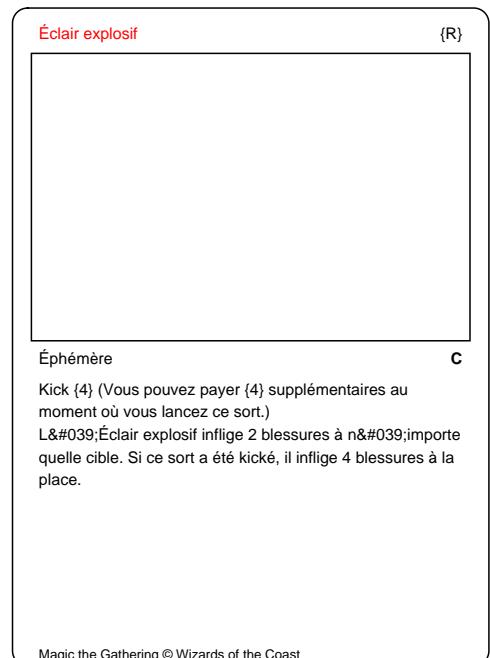
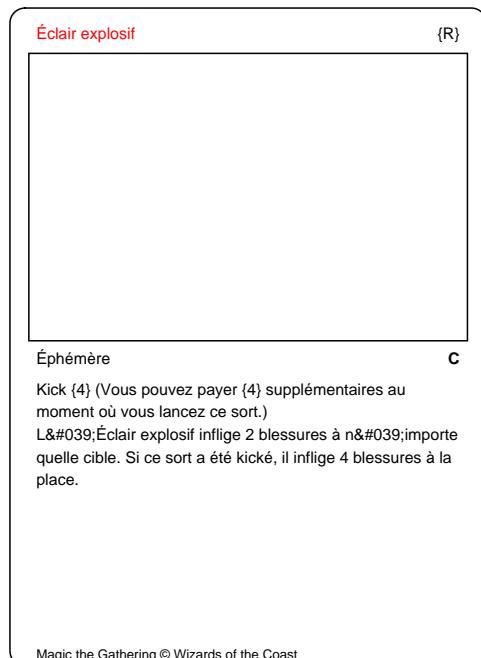
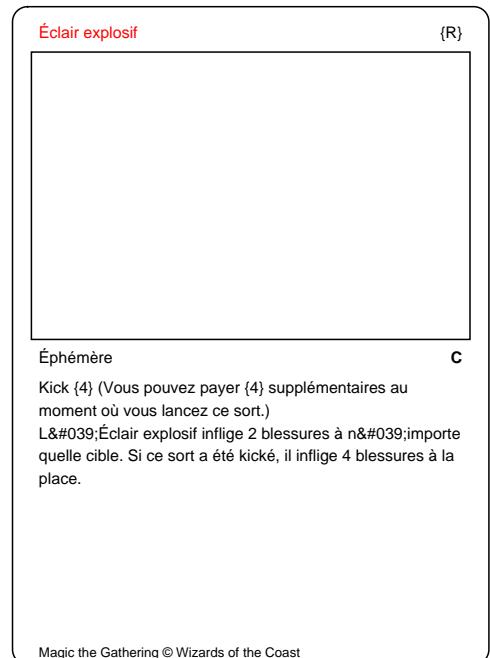
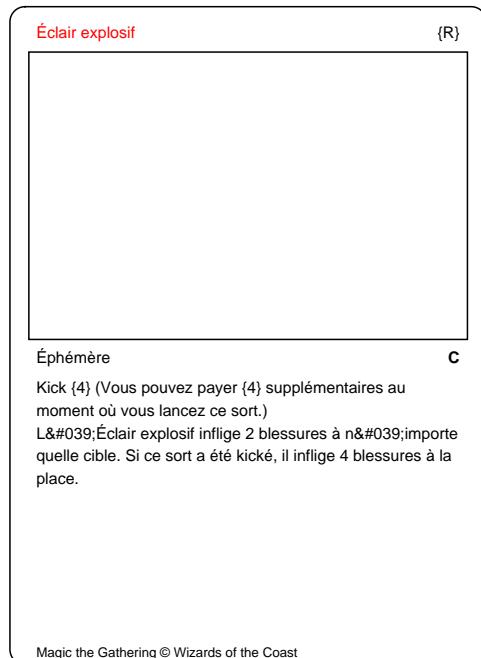
{R}

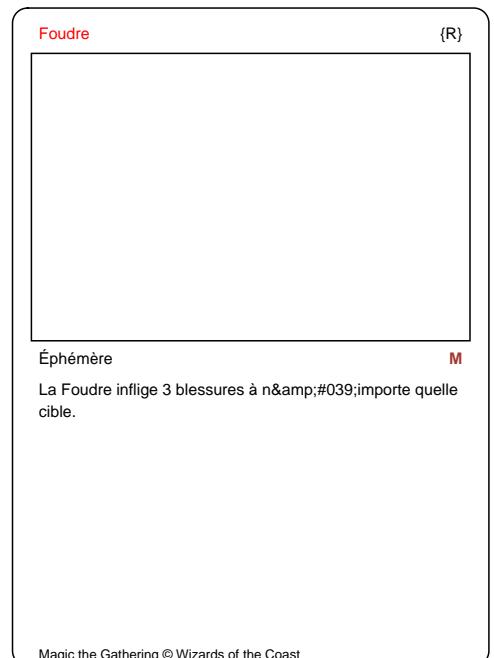
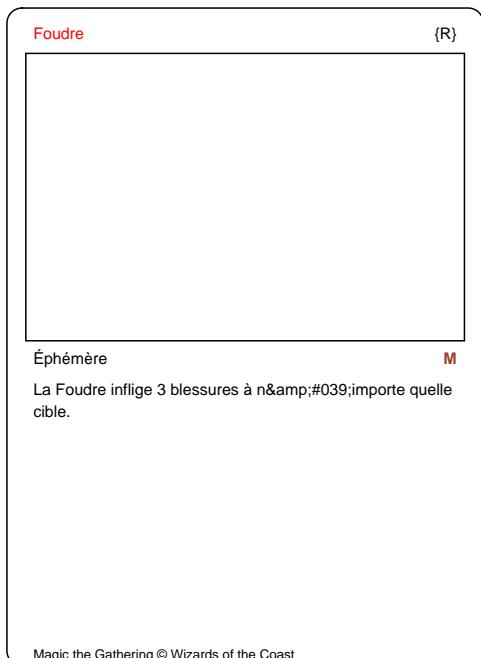
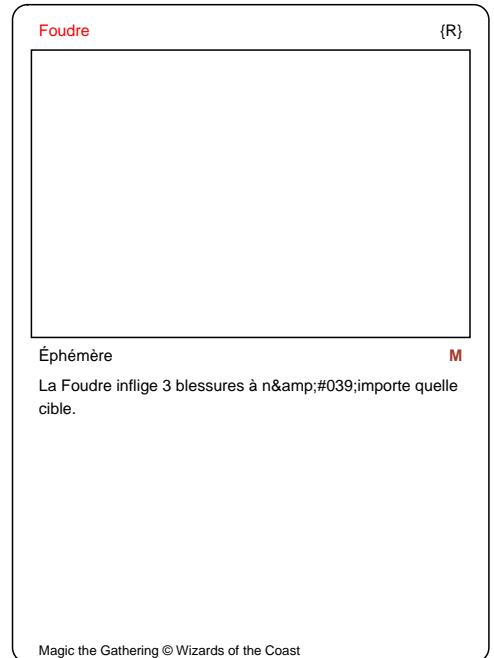
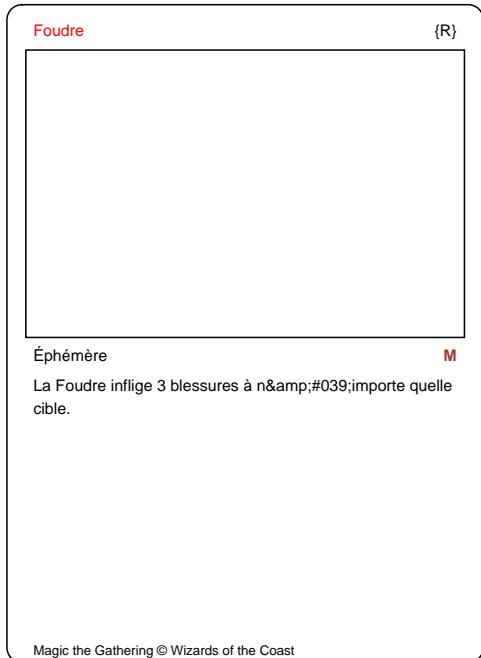
Éphémère

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

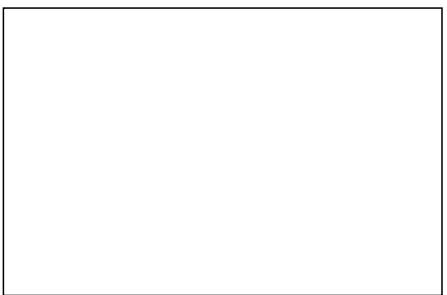
C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe foudroyante

{1}{R}



Éphémère

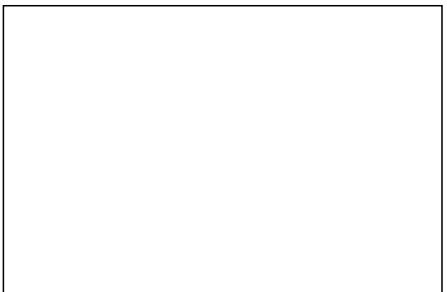
C

La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}



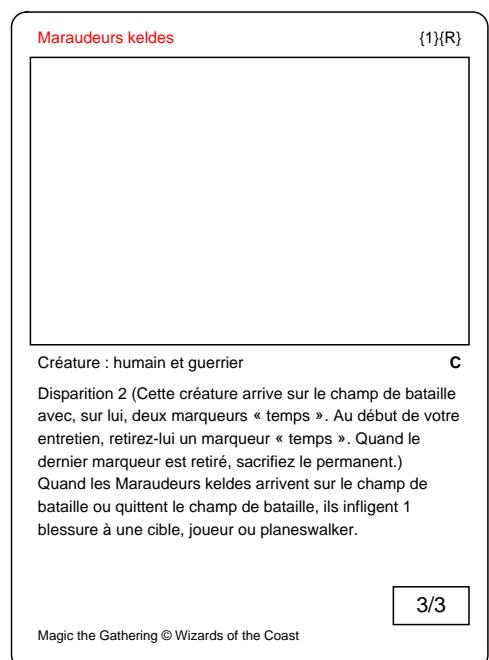
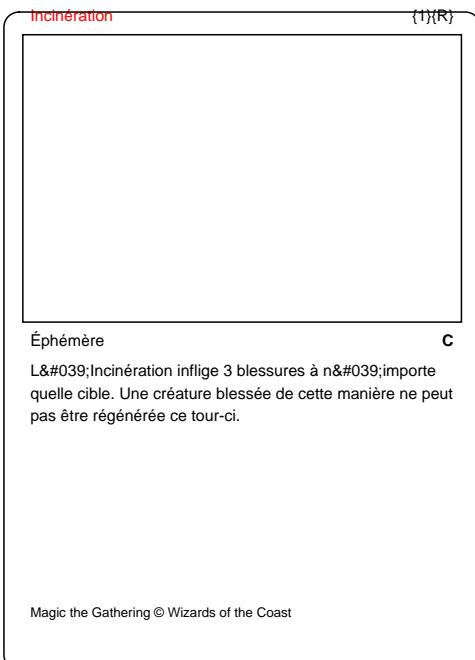
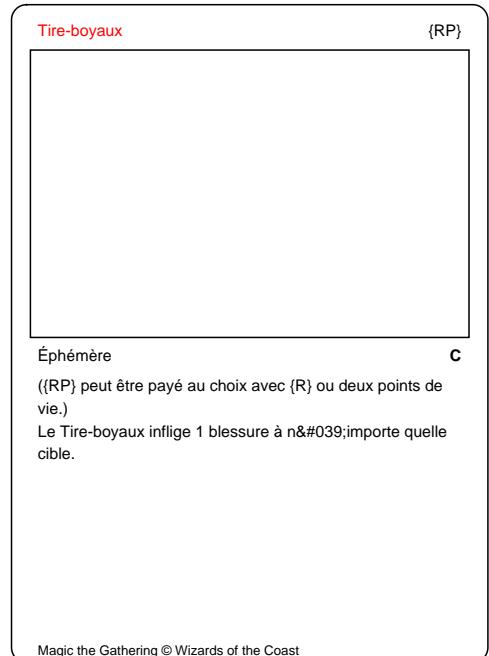
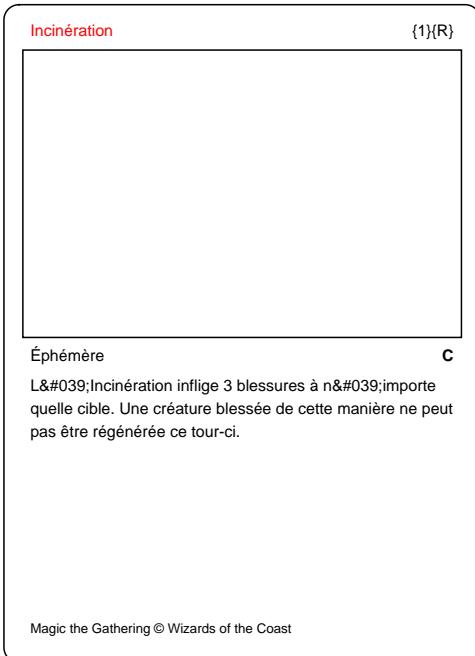
Éphémère

C

L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

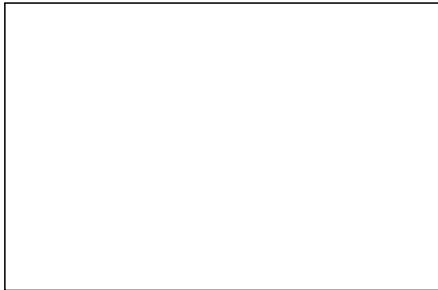
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Maraudeurs keldes

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

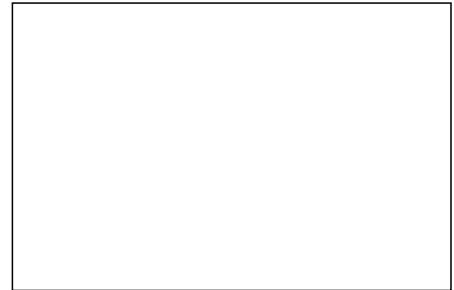
Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le champ de bataille ou quittent le champ de bataille, ils infligent 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs keldes

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

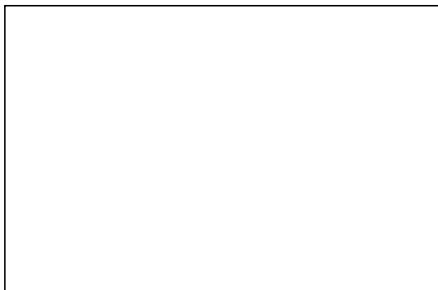
Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le champ de bataille ou quittent le champ de bataille, ils infligent 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs keldes

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le champ de bataille ou quittent le champ de bataille, ils infligent 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast