

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule fulgurante

{R}{R}{R}

Créature : élémental

R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)

Célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez la Boule fulgurante.

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diab!e vexatoire

{R}

Cr  ture : diab!e

R

Quand le Diab!e vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diab!e vexatoire.

4/3

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Diab!e vexatoire

{R}

Cr  ture : diab!e

R

Quand le Diab!e vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diab!e vexatoire.

4/3

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Diab!e vexatoire

{R}

Cr  ture : diab!e

R

Quand le Diab!e vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diab!e vexatoire.

4/3

Magic the Gathering    Wizards of the Coast

Diab!e vexatoire

{R}

Cr  ture : diab!e

R

Quand le Diab!e vexatoire arrive sur le champ de bataille, n'importe quel adversaire peut faire qu'il lui inflige 4 blessures. Si un joueur fait ainsi, sacrifiez le Diab!e vexatoire.

4/3

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

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 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

Tonnerre de l'enfer

{1}{R}{R}

Créature : élémental

R

Vol, célérité

Au début de l'étape de fin, sacrifiez 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, sacrifiez 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, sacrifiez 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, sacrifiez 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

Caqueteur rakdos

{BR}

Créature : diable

U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}

Créature : diable

U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}

Créature : diable

U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caqueteur rakdos

{BR}

Créature : diable

U

Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créature sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

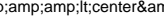
&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
<img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&
amp;quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&am

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>
<img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="142 83 418 212" style="width: 65%; height: 100%;
align="center">
src="graph/manas/bigR.jpg">
</div></p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>
<img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 83 920 212" style="width: 65%; height: 100%;
align="center">
src="graph/manas/bigR.jpg">
</div></p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>
<img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="142 479 418 608" style="width: 65%; height: 100%;
align="center">
src="graph/manas/bigR.jpg">
</div></p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>
<img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 479 920 608" style="width: 65%; height: 100%;
align="center">
src="graph/manas/bigR.jpg">
</div></p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair explosif

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

M

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

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

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

Tire-boyaux
{RP}

Éphémère
C

{RP} peut être payé au choix avec {R} ou deux points de vie.)
Le Tire-boyaux inflige 1 blessure 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

Maraudeurs keldes
{1}{R}

Créature : humain et guerrier
C

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

C

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.)

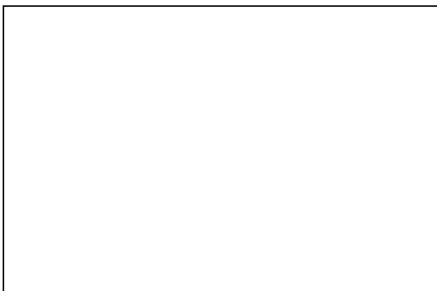
Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le champ de bataille ou quittent le champ de bataille, ils infligent 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs keldes

{1}{R}



Créature : humain et guerrier

C

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

C

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