

Elémental d'étincelles de l'enfer	{1}{R}
Créature : élémental	U
Piétinement, célérité	
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental de l'enfer.	d'étincelles
Exhumation {1}{R} ({1}{R} : Renvoyez sur le cha	amp de
bataille cette carte de votre cimetière. Elle acqu	
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devai champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous	•
lancer un rituel.)	3 pournez
	2/4
Maria da Caldada e Miranda (da Cara	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 chabataille cette carte de votre cimetière. Elle acqu	
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devai	
champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous	
lancer un rituel.)	
	3/1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	5/1

Élémental d'étincelles de l'enfer	{1}{R}
Créature : élémental	U
Piétinement, célérité	
Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémen de l'enfer	tal d'étincelles
Exhumation {1}{R} ({1}{R} : Renvoyez sur le	champ de
bataille cette carte de votre cimetière. Elle ac	
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle de	evait quitter le
champ de bataille. N'exhumez que lorsque v	ous pourriez
lancer un rituel.)	
	3/1
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Élémental d'étincelles de l'enfer	{1}{R}			
Créature : élémental Piétinement, célérité Au début de l'étape de fin, sacrifiez l'Élémental d'étinde l'enfer. Exhumation {1}{R} {{1}{R} : Renvoyez sur le champ d bataille cette carte de votre cimetière. Elle acquiert la				
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devait qu champ de bataille. N'exhumez que lorsque vous po lancer un rituel.)				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/ 1			

Tonnerre de l'enfer	{1}{R}{R}
Créature : élémental	R
Vol, célérité	
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Te	onnerre de l'enfer.
Exhumation {4}{R} ({4}{R} : Renvoyez si bataille cette carte de votre cimetière. E célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si el jeu. N'exhumez que lorsque vous pourri	lle acquiert la le devait quitter le
	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 cha	ımp de
bataille cette carte de votre cimetière. Elle acqui	•
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle devai	
jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez lance	er un rituel.)
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tonnerre de l'enfer	{1}{R}{R}
Créature : élémental	F
Vol, célérité	
Au début de l'étape de fin, sacrifiez le Tonne	erre de l'enfer.
Exhumation {4}{R} ({4}{R} : Renvoyez sur le	•
bataille cette carte de votre cimetière. Elle a	
célérité. Exilez-la à la fin du tour ou si elle de jeu. N'exhumez que lorsque vous pourriez la	
jeu. N extrumez que lorsque vous pournez la	ancer un muei.)
	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	{BK}	Caqueteur raxdos (BR)
Créature : diable	U	Créature : diable U
Emportement (Vous pouvez faire arriver le champ de bataille avec un marqueur + ne peut pas bloquer tant qu'elle a un mar elle.)	1/+1 sur elle. Elle	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.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Caqueteur rakdos	{BR}
	Créature : diable	U
Emportement (Vous pouvez faire arriver cette créatur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle ne peut pas bloquer tant qu'elle a un marqueur +1/+1		
	elle.)	
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Caqueteur rakdos	{BR}
Créature : diable	U
Emportement (Vous pouvez faire and le champ de bataille avec un marque ne peut pas bloquer tant qu'elle a ur elle.)	eur +1/+1 sur elle. Elle
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	

Pointe de lave	{R}	Pointe de lave	{R}
	_	Dir. I	
Rituel: arcane	С	Rituel : arcane	С
La Pointe de lave inflige 3 blessures à une cible, joueur planeswalker.	ou	La Pointe de lave inflige 3 blessures à un planeswalker.	e cible, joueur ou
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, joue planeswalker.	eur ou
planeswanter.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

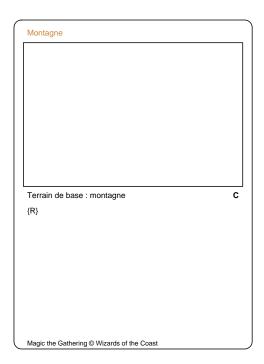
Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
. ,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclair explosif	{R}
Éphémère	
Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au	
moment où vous lancez ce sort.)	
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle c Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.	ible.
of ce soft a ete kicke, if iffilige 4 biessures a la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Éclair explosif	{R}
Éphémère	С
Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)	
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.	cible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éclair explosif	{R}
Éphémère	С
Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au	
moment où vous lancez ce sort.)	blo
L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle ci Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.	DIE.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

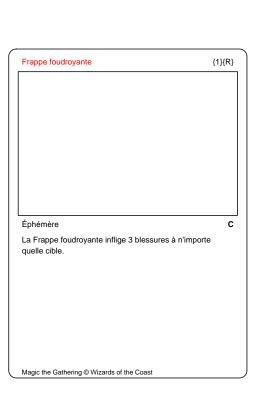
Foudre	{R}
4	
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Éclair explosif	{R}
	Éphémère	С
	Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.) L'Éclair explosif inflige 2 blessures à n'importe quelle cil Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.	ble.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}
Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Foudre	{R}		Frappe foudroyante	{1}{R}
Éphémère	С		Éphémère	С
La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.			La Frappe foudroyante inflige 3 blessures à n'importe	
			quelle cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Foudre	{R}
L	,	
	Éphémère	С
	La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Incinération {1}	}{R}	Incinération {1}{	R}
Éphémère	c	L 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.		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	

Incinération	{1}{R
<i></i>	
Éphémère	C
L'Incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cib Une créature blessée de cette manière ne peut pas êt régénérée ce tour-ci.	

Incinération {1}	{R}
Éphémère	С
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 poin	its de
vie.) Le Tire-boyaux inflige 1 blessure à n'importe quelle	cible
Le The boyada hinge i bloodare a minporte quene	oibio.
Magin the Cathering @ Wizards of the Coast	

Maraudeurs keldes	{1}{R}
Créature : humain et guerrier	С
Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champ	
avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au déb entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Qua	
dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permaner	nt.)
Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le cha bataille ou quittent le champ de bataille, ils inflige	•
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 d	
	avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au débu entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quar	
	dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le chan	,
	bataille ou quittent le champ de bataille, ils infliger	•
	blessure à une cible, joueur ou planeswalker.	
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3
·	-	

Maraudeurs keldes	{1}{R}
Créature : humain et guerrier	
Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champavec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au débentretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Qua dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permaner Quand les Maraudeurs keldes arrivent sur le cha bataille ou quittent le champ de bataille, ils inflige blessure à une cible, joueur ou planeswalker.	ut de votre ind le nt.) mp de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

	Maraudeurs keldes	{1}{R}
	Créature : humain et guerrier	С
Disparition 2 (Cette créature arrive sur le champ de batail avec, sur lui, deux marqueurs « temps ». Au début de voi 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.		t de votre d le .) p de
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	