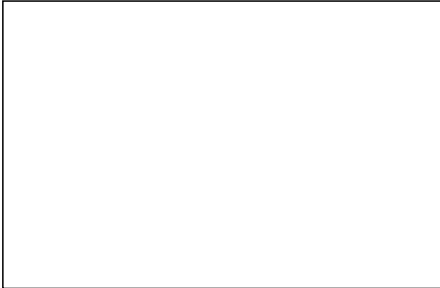


Elfes de Llanowar {G}

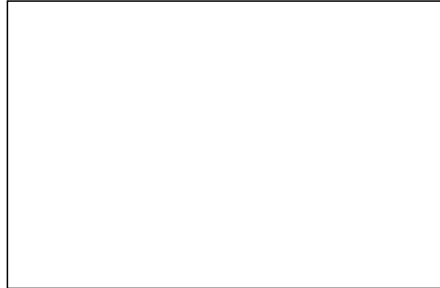


Créature : elfe et druide  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}




Créature : élémental

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide  
{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}



Créature : élémental

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu

{3}{R}{R}



Créature : élémental

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueuse guitûke

{1}{R}



Créature : humain et sorcier

Kick {3}{R} (Vous pouvez payer {3}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Quand la Chroniqueuse guitûke arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, renvoyez une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grunn, le roi solitaire

{4}{G}{G}



Créature légendaire : grand singe et guerrier

Kick {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Si Grunn, le roi solitaire a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec cinq marqueurs +1/+1 sur lui.

À chaque fois que Grunn attaque seul, doublez sa force et son endurance jusqu'à la fin du tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marwyn, la nourricière

{2}{G}



Créature légendaire : elfe et druide


À chaque fois qu'un autre elfe arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Marwyn, la nourricière.

{T} : Ajoutez une quantité de {G} égale à la force de Marwyn.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Druidesse terrelfe** {1}{G}




Créature : elfe et druide  
 {T} : Ajoutez {G}.  
 {T} : Ajoutez {G}{G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts kickés.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Druidesse terrelfe** {1}{G}

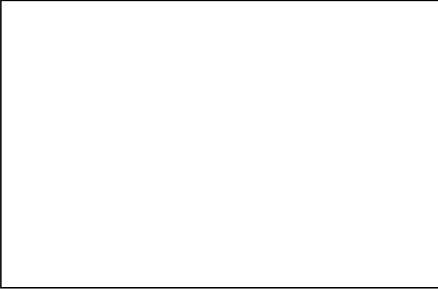


Créature : elfe et druide  
 {T} : Ajoutez {G}.  
 {T} : Ajoutez {G}{G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts kickés.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Druidesse terrelfe** {1}{G}

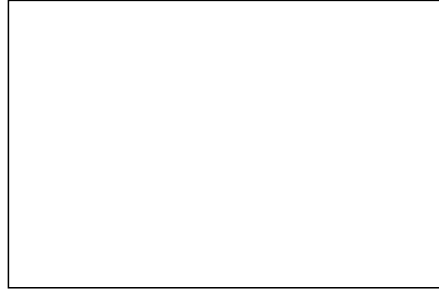


Créature : elfe et druide  
 {T} : Ajoutez {G}.  
 {T} : Ajoutez {G}{G}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts kickés.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Avaleur baloth** {2}{G}{G}



Créature : bête  
 Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)  
 Si l'Avaleur baloth a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Avaleur baloth**

{2}{G}{G}



Créature : bête

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

Si l'Avaleur baloth a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Druidesse krosiane**

{2}{G}



Créature : centaure et druide

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

Quand la Druidesse krosiane arrive sur le champ de bataille, si elle a été kickée, vous gagnez 10 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Guivre primordiale**

{4}{G}{G}



Créature : guivre

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Protecteur de Gaia**

{3}{G}



Créature : élémental et guerrier

Le Protecteur de Gaia doit être bloqué si possible.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien karpluséan

{3}{R}

Créature : chien de chasse

À chaque fois que le Chien karpluséan attaque, si vous contrôlez un planeswalker Chandra, cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien karpluséan

{3}{R}

Créature : chien de chasse

À chaque fois que le Chien karpluséan attaque, si vous contrôlez un planeswalker Chandra, cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien karpluséan

{3}{R}

Créature : chien de chasse

À chaque fois que le Chien karpluséan attaque, si vous contrôlez un planeswalker Chandra, cette créature inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin pyromantique

{2}{R}

Créature : cavalerie

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin pyromantique

{2}{R}



Créature : cavalerie

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin pyromantique

{2}{R}



Créature : cavalerie

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin pyromantique

{2}{R}



Créature : cavalerie

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

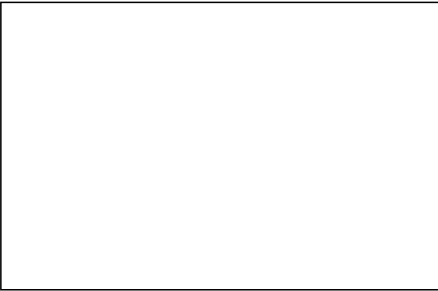
Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain  
La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille  
engagée.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain  
La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille  
engagée.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain  
La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille  
engagée.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain

La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

{+1} : Ajoutez {R}{R}. Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 2 blessures à un joueur ciblé.

{-3} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker.

{-7} : Chandra, pyromancienne audacieuse inflige 10 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature et planeswalker qu'il contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotus doré

{5}



Artefact

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transpercer le ciel

{1}{G}



Éphémère

Transpercer le ciel inflige 7 blessures à une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de croissance

{1}{G}

Éphémère

Kick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu shivân

{R}

Éphémère

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

Le Feu shivân inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de croissance

{1}{G}

Éphémère

Kick {2} (Vous pouvez payer {2} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Dégagez la créature ciblée. Elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si ce sort a été kické, cette créature gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu shivân

{R}

Éphémère

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

Le Feu shivân inflige 2 blessures à la créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à cette créature à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat par le feu

{2}{R}

Rituel

Kick {5}{R} (Vous pouvez payer {5}{R} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Le Combat par le feu inflige 5 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 10 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de cibles à la place. (Ces cibles peuvent inclure des joueurs et des planeswalkers.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel demons

Le Surgissement de Chandra inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Chandra, pyromancienne audacieuse, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention ardente

{4}{R}

Rituel

Choisissez l'un —

- L'Intervention ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.
- Détruisez l'artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel demons

Le Surgissement de Chandra inflige 4 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Chandra, pyromancienne audacieuse, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

