


Avaleur baloth {2}{G}{G} C




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} C



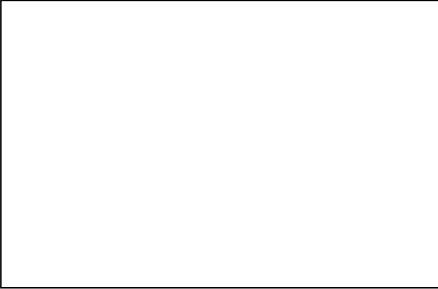
Créature : centaure et druide

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

Avaleur baloth {2}{G}{G} C




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 terreife {1}{G} U



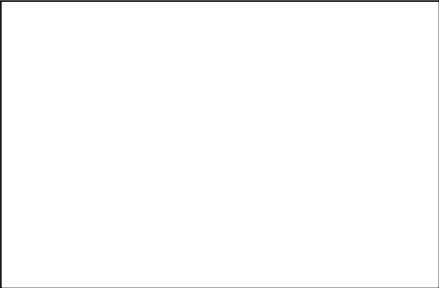
Créature : elfe et druide

{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 U

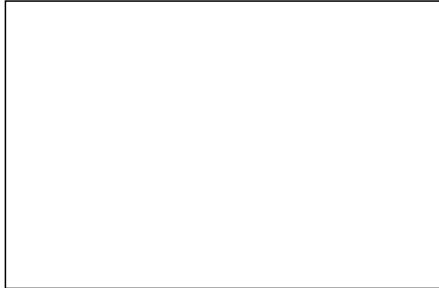
{T} : Ajoutez {G}.

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elfes de Llanowar {G}




Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse terrelfe {1}{G}



Créature : elfe et druide U


{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

Elfes de Llanowar {G}



Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grunn, le roi solitaire

{4}{G}{G}



Créature légendaire : grand singe et guerrier

U

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

R

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

Guivre primordiale

{4}{G}{G}



Créature : guivre

C

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Protecteur de Gaia

{3}{G}



Créature : élémental et guerrier

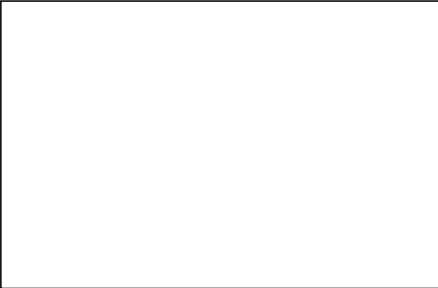
C

Le Protecteur de Gaia doit être bloqué si possible.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chien karpluséan {3}{R}



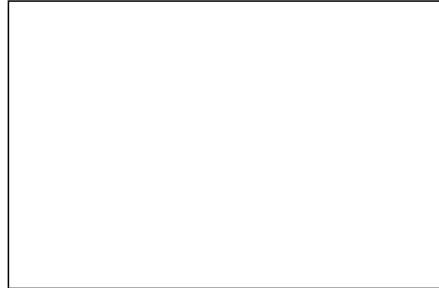
Créature : chien U

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 U

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 U

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

Chroniqueuse guitûke {1}{R}



Créature : humain et sorcier C


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

Élémental de feu {3}{R}{R}




Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}

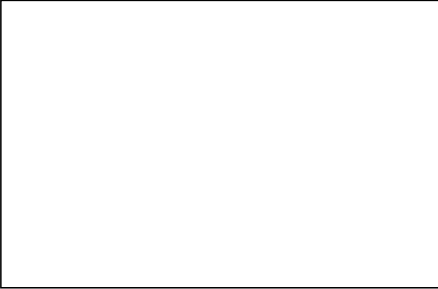


Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de feu {3}{R}{R}

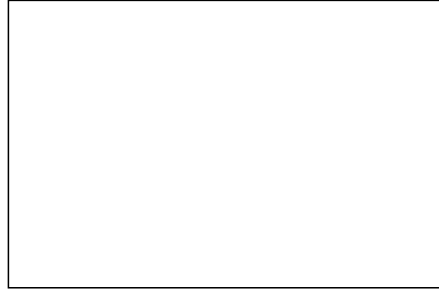


Créature : élémental C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pèlerin pyromantique {2}{R}




Créature : humain et sorcier C

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 : humain et sorcier C

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}



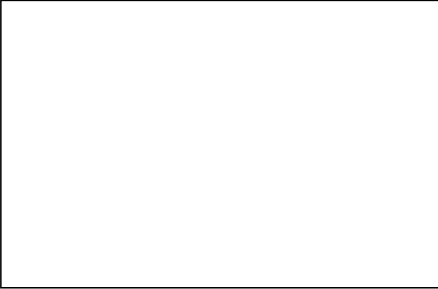
Créature : humain et sorcier C

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}



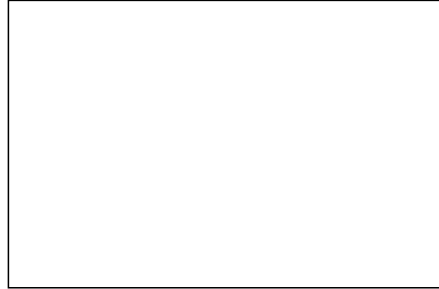
Créature : humain et sorcier C

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

Combat par le feu {2}{R}



Rituel U

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.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention ardente

{4}{R}

Rituel

C

Choisissez l'un ?

? L'Intervention ardente inflige 5 blessures à une créature ciblée.

? Détruisez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surgissement de Chandra

{3}{R}{R}

Rituel

R

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain C

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

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyromancienne audacieuse

{4}{R}{R}



Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+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

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don de croissance

{1}{G}



Éphémère

C

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

Dégagez une 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

Don de croissance

{1}{G}

Éphémère

C

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

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Feu shivân inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transpercer le ciel

{1}{G}

Éphémère

C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feu shivân

{R}

Éphémère

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Le Feu shivân inflige 2 blessures à une créature ciblée. Si ce sort a été kické, il inflige 4 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

