

Avaleur baloth

{2}{G}{G}

Créature : bête

C

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

Si l&#039;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

C

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}

Créature : bête

C

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

Si l&#039;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}

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

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.)

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

**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



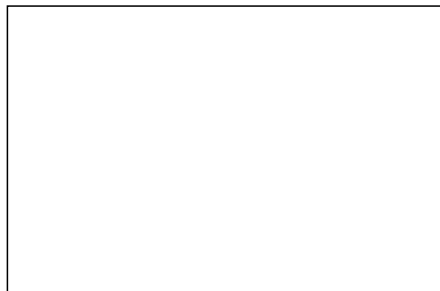
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Forêt



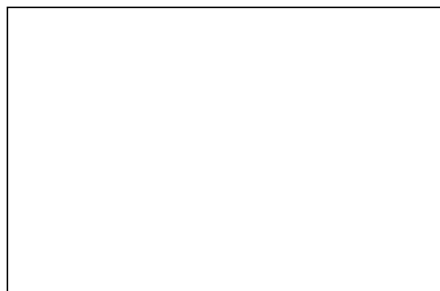
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

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

### 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

&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;br>  
&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;  
amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;

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**

```
&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&
```

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;amp;  
amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;gt;&amp;amp;  
&amp;amp;lt;/center&

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

## Montagne



Terrain de base : montagne

C

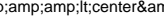
&amp;amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp;  
&lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;  
align=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;  
src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;  
amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;gt;&amp;amp;lt;/center&am

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

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

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

