Avant-coureurs du Grand Terrassement {5}{G}{G}{G}		Paisseur arboricole	{G}
Créature : sanglier R		Créature : bête	С
Vigilance, piétinement, célérité		Portée	
Quand les Avant-coureurs du Grand Terrassement arrivent sur le champ de bataille, les autres créatures que vous		Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une ca	arte
contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance et le		de terrain engagée depuis votre main.	
piétinement jusqu'à la fin du tour.			
			_
7/7			/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

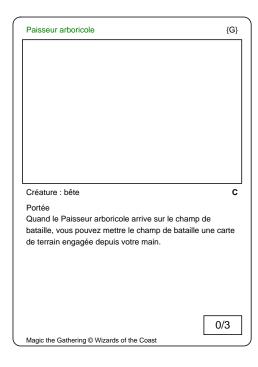
Avant-coureurs du Grand Terrassement	{5}{G}{G}{G}
Créature : sanglier	R
Vigilance, piétinement, célérité Quand les Avant-coureurs du Grand Terrass sur le champ de bataille, les autres créature contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vig piétinement jusqu'à la fin du tour.	s que vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	7/7

Paisseur arboricole	{G}
Créature : bête	С
Portée	ū
Quand le Paisseur arboricole arrive sur le ch bataille, vous pouvez mettre le champ de ba de terrain engagée depuis votre main.	

Paisseur arboricole	{G}
Créature : bête	С
Portée	
Quand le Paisseur arboricole an	•
bataille, vous pouvez mettre le c de terrain engagée depuis votre	
g-g	
	0/3
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Ilharg, le Sanglier terrasseur	{3}{R}{R}	
Créature légendaire : sanglier et dieu	М	
Piétinement		
À chaque fois que Ilharg, le Sanglier terrasseur attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de		
créature, engagée et attaquante, depuis votre main.		
Renvoyez cette créature dans votre main au début de la		
prochaine étape de fin. Quand Ilharg, le Sanglier terrasseur meurt ou est mis en		
exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre		
dans la bibliothèque de son propriétaire en troisiè position à partir du dessus.	me	
position a partit du accour.	6/6	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Ilharg, le Sanglier terrasseur

Créature légendaire : sanglier et dieu

M

Piétinement

À chaque fois que Ilharg, le Sanglier terrasseur attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature, engagée et attaquante, depuis votre main.

Renvoyez cette créature dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

Quand Ilharg, le Sanglier terrasseur meurt ou est mis en exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en troisième position à partir du dessus.

[6/6]

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ilharg, le Sanglier terrasseur	{3}{R}{R}	
Créature légendaire : sanglier et dieu	М	
Piétinement		
À chaque fois que Ilharg, le Sanglier terrasseur		
vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature, engagée et attaquante, depuis votre main.		
Renvoyez cette créature dans votre main au début de la		
prochaine étape de fin.		
Quand Ilharg, le Sanglier terrasseur meurt ou es		
exil depuis le champ de bataille, vous pouvez le		
dans la bibliothèque de son propriétaire en troisi position à partir du dessus.	ieme	
position a partit du dessus.	6/6	
	6/6	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Aurelia, la Meneuse de guerre	{2}{R}{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange	М
Vol, vigilance, célérité	
À chaque fois qu'Aurelia attaque pou	•
chaque tour, dégagez toutes les créa contrôlez. Cette phase est suivie d'un supplémentaire.	•
	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aurelia, la Meneuse de guerre	{2}{R}{R}{W}{W}		
Créature légendaire : ange	M		
Vol, vigilance, célérité			
	À chaque fois qu'Aurelia attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous		
contrôlez. Cette phase est suivie d'u supplémentaire.			
	3/4		
Magic the Gathering © Wizards of the Coas			

Aurelia, la Meneuse de guerre	{2}{R}{R}{W}{W}
Créature légendaire : ange	М
Vol, vigilance, célérité	
	u la muamitua faia
À chaque fois qu'Aurelia attaque pou chaque tour, dégagez toutes les créa	•
À chaque fois qu'Aurelia attaque pou	tures que vous
À chaque fois qu'Aurelia attaque pou chaque tour, dégagez toutes les créa contrôlez. Cette phase est suivie d'ui	tures que vous
À chaque fois qu'Aurelia attaque pou chaque tour, dégagez toutes les créa contrôlez. Cette phase est suivie d'ui	tures que vous
À chaque fois qu'Aurelia attaque pou chaque tour, dégagez toutes les créa contrôlez. Cette phase est suivie d'ui	tures que vous

Émissaire de Brûle-Arbre	{RG}{RG}	Émissaire de Brûle-Arbre {RG}{F	≀G}
Créature : humain et shamane		Créature : humain et shamane	
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur		Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de	
bataille, ajoutez {R}{G}.	ie champ de	bataille, ajoutez {R}{G}.	
	2/2	2/2	2]
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Émissaire de Brûle-Arbre	{RG}{RG}
	Créature : humain et shamane	С
	Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le cl bataille, ajoutez {R}{G}.	namp de
		0/0
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
\	magic the Gathering & Mizalds of the Goast	_

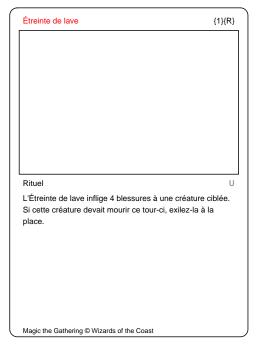
Émissaire de Brûle-Arbre	{RG}{RG}
Créature : humain et shamane	С
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive bataille, ajoutez {R}{G}.	sur le champ de
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

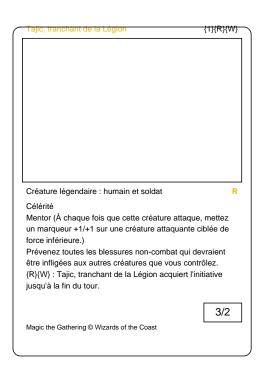
Pillards des Éboulis	{1}{RG}{RG}{RG}	Pillards des Éboulis	{1}{RG}{RG}{RG}
Créature : humain et guerrier	R	Créature : humain et guer	rier R
À chaque fois que les Pillards des			ards des Éboulis attaquent,
mettez un marqueur +1/+1 sur eux			1 sur eux pour chaque créature
attaquante que vous contrôlez.		attaquante que vous conti	
	3/3		3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast	Magic the Gathering © Wizards	of the Coast
	-		

Pillards des Éboulis {1	{RG}{RG}{RG}
Créature : humain et guerrier	R
À chaque fois que les Pillards des Éboulis at mettez un marqueur +1/+1 sur eux pour chac attaquante que vous contrôlez.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tajic, tranchant de la Légion	{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et soldat	R
Célérité	
Mentor (À chaque fois que cette créatur un marqueur +1/+1 sur une créature att force inférieure.)	
Prévenez toutes les blessures non-com être infligées aux autres créatures que v	
R}{W}: Tajic, tranchant de la Légion ac jusqu'à la fin du tour.	
	3/2
	5,2

Tajic, tranchant de la Légion	{1}{R}{W}
Créature légendaire : humain et soldat	R
Célérité	
Mentor (A chaque fois que cette créature un marqueur +1/+1 sur une créature atta	
force inférieure.)	aquanto olbreo de
Prévenez toutes les blessures non-comb	•
être infligées aux autres créatures que v	
{R}{W}: Tajic, tranchant de la Légion ac jusqu'à la fin du tour.	quien i initiative
jacqu'a ia iii. aa taal.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





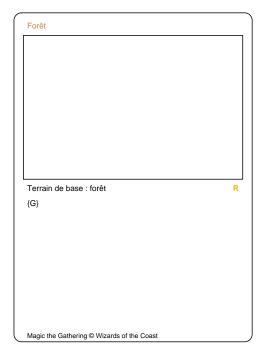
Étreinte de lave	{1}{R}
Rituel	U
L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la	
place.	а Іа
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

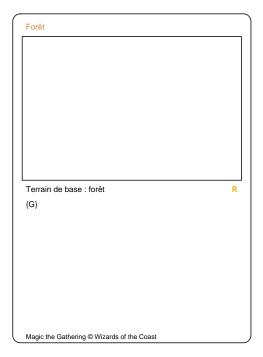
Étreinte de lave	{1}{R}	Lien de passion	{4}{R}{R}
Rituel L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créa Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez place.		Rituel Acquérez le contrôle d'une créat tour. Dégagez cette créature. El jusqu'à la fin du tour. Le Lien de à n'importe quelle autre cible.	lle acquiert la célérité passion inflige 2 blessures
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

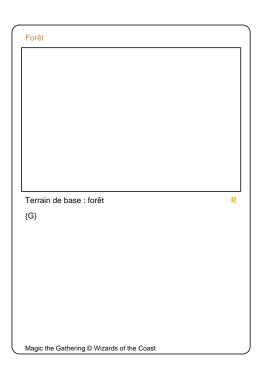
Étreinte de lave	{1}{R}
Rituel	U
L'Étreinte de lave inflige 4 blessures Si cette créature devait mourir ce tou place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

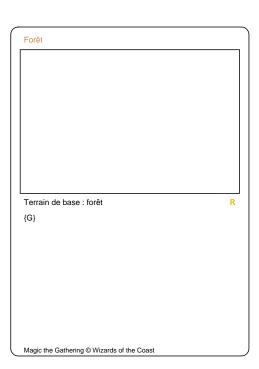
Lien de passion	{4}{R}{R}
Rituel	U
Acquérez le contrôle d'une créatu tour. Dégagez cette créature. Elle jusqu'à la fin du tour. Le Lien de p à n'importe quelle autre cible.	e acquiert la célérité

Fonderie sacrée	Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fonderie sacrée	Fonderie sacrée
Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Terrain : montagne et plaine Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Forum des ghildmages)	Forum des ghildmages
Torum dos grillamages		r orani doo giiidiidagoo
Terrain R		Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.		{T}: Ajoutez {C}.
{1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si		{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si
ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature multicolore, cette créature arrive sur le champ de bataille		ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature multicolore, cette créature arrive sur le champ de bataille
avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.		avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forum des ghildmages)	Forum des ghildmages
		0 1 1011

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

{1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature multicolore, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Terrain

{T}: Ajoutez {C}.

{1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Si ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature multicolore, cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

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		Plaine
Terrain de base : montagne C {R}		Terrain de base : plaine C {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Terrain de prédilection

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Terrain de prédilection		`
Terrain : montagne et forêt	R	
Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille		
engagé.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

Terrain de prédilection	Terrain de prédilection
Terrain : montagne et forêt Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain : montagne et forêt Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain de prédilection	Domri, anarchiste de Bolas {1}{R}{G}
Terrain : montagne et forêt R Au moment où le Terrain de prédilection arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Planeswalker légendaire : Domri R Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0. {+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de créature que vous lancez ce tour-ci ne peuvent pas être contrecarrés. {-2} : Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Domri, anarchiste de Bolas	{1}{R}{G}	Réaction // Résurgence {RW}{RW}{3}{R}\vert V	٧}
DI " 1' 1' D '		É 17 2 7 75% I	_
Planeswalker légendaire : Domri	R	Éphémère / Rituel	R
Les créatures que vous contrôlez gagne	nt +1/+0.	Réaction	
{+1} : Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de cr	rácturo que voue	{RW}{RW} Éphémère	
lancez ce tour-ci ne peuvent pas être co		Ерпешеге	
		La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou	J
{-2} : Une créature ciblée que vous contr		bloqueuse ciblée.	
une créature ciblée que vous ne contrôle	ez pas.		
		Résurgence	
		(3){R}{W} Rituel	
		Kildei	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et l Magic the Gatharina de Mizards of the Catast phase principale est	a
		suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une	
		phase principale supplémentaire.	

Domri, anarchiste de Bolas	{1}{R}{G}
Planeswalker légendaire : Domri	R
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0	
{+1}: Ajoutez {R} ou {G}. Les sorts de créature quantez ce tour-ci ne peuvent pas être contrecarre	
{-2}: Une créature ciblée que vous contrôlez se une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.	bat contre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réaction // Résurgence {RW}{RW}{3}{R}{W}

Éphémère / Rituel R

&It;b>Réaction&It;/b>
{RW}{RW}
Éphémère

La Réaction inflige 5 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

&It;b>Résurgence&It;/b>
{3}{R}{W}
Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la Magnathe Gallenne (a Wirange of the Combat supplémentaire, puis d'une phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

