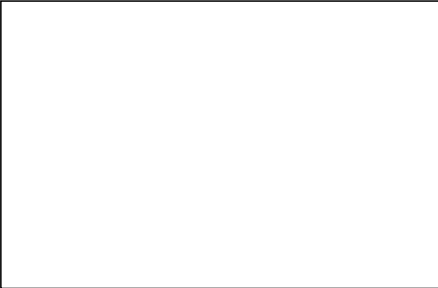


Avant-coureurs du Grand Terrassement {5}{G}{G}{G}



Créature : sanglier R

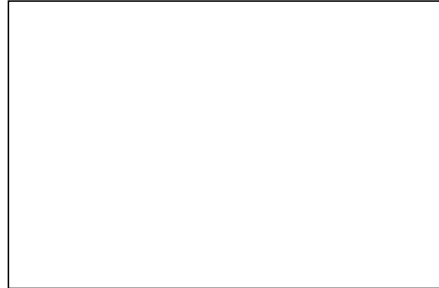
Vigilance, piétinement, célérité

Quand les Avant-coureurs du Grand Terrassement arrivent sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole {G}



Créature : bête C


Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

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 Terrassement arrivent sur le champ de bataille, les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2 et acquièrent la vigilance et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paisseur arboricole {G}



Créature : bête C


Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Paisseur arboricole** {G}



Créature : bête C


Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ilharg, le Sanglier terrasseur** {3}{R}{R}



Créature légendaire : sanglier et dieu M

Piétinement

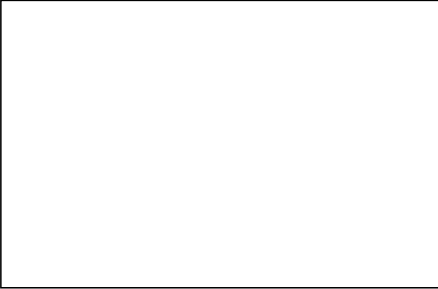
À chaque fois que Ilharg, le Sanglier terrasseur attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature, engagée et attaquante, depuis votre main. Renvoyez cette créature dans votre main au début de la prochaine étape de fin.

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

**Paisseur arboricole** {G}



Créature : bête C

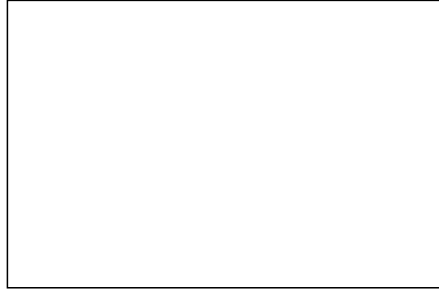
Portée

Quand le Paisseur arboricole arrive sur le champ de bataille, vous pouvez mettre le champ de bataille une carte de terrain engagée depuis votre main.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Ilharg, le Sanglier terrasseur** {3}{R}{R}



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

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

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'une phase de combat 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'une phase de combat 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

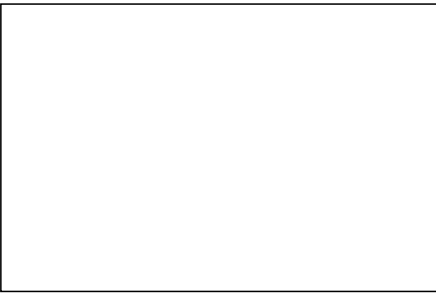
À chaque fois qu'Aurelia attaque pour la première fois chaque tour, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

C

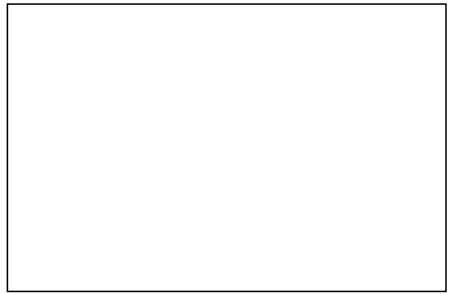
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

C

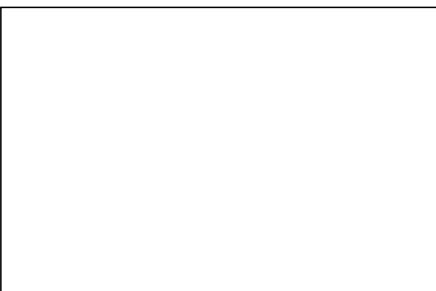
Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman

C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émissaire de Brûle-Arbre

{RG}{RG}



Créature : humain et shaman


C

Quand l'Émissaire de Brûle-Arbre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}{G}.

2/2

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 attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur eux pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards des Éboulis {1}{RG}{RG}{RG}



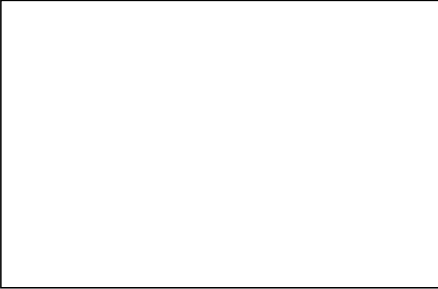
Créature : humain et guerrier R

À chaque fois que les Pillards des Éboulis attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur eux pour chaque créature attaquante que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillards des Éboulis {1}{RG}{RG}{RG}



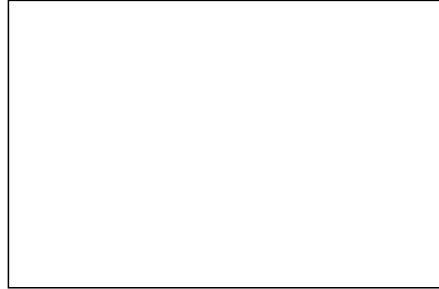
Créature : humain et guerrier R

À chaque fois que les Pillards des Éboulis attaquent, mettez un marqueur +1/+1 sur eux pour chaque créature 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 créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)  
Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.  
{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

3/2

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 créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.

{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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 ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

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 créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)

Prévenez toutes les blessures non-combat qui devraient être infligées aux autres créatures que vous contrôlez.

{R}{W} : Tajic, tranchant de la Légion acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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 ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}

Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de passion

{4}{R}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Le Lien de passion inflige 2 blessures à n'importe quelle autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte de lave

{1}{R}

Rituel

U

L'Étreinte de lave inflige 4 blessures à une créature ciblée. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien de passion

{4}{R}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Le Lien de passion inflige 2 blessures à n'importe quelle autre cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

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

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

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



Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forum des ghildimages



Terrain

R

{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

Forum des ghildimages



Terrain

R

{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

Forum des ghildimages



Terrain

R

{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

Forum des ghildimages



Terrain

R

{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



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

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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 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

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 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

Réaction // Résurgence

{RW}{RW}{3}{R}{W}

Éphémère / Rituel

R

&lt;b>Réaction</b>

{RW}{RW}

Éphémère

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

&lt;b>Résurgence</b>

{3}{R}{W}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la

Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
Mortale jusqu'à la fin de votre tour. Cette phase principale est 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 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

Réaction // Résurgence

{RW}{RW}{3}{R}{W}

Éphémère / Rituel

R

&lt;b>Réaction</b>

{RW}{RW}

Éphémère

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

&lt;b>Résurgence</b>

{3}{R}{W}

Rituel

Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'initiative et la

Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
Mortale jusqu'à la fin de votre tour. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

