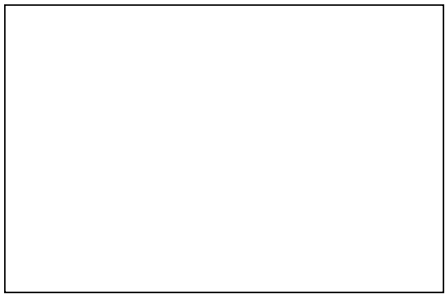
C?ur d'argent wolfir {3}{G}{G}



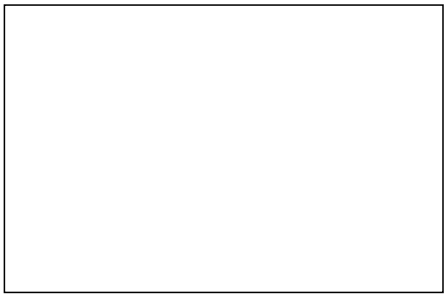
Créature : loup et guerrier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le C?ur d'argent wolfir est associé à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +4/+4.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur d'argent wolfir {3}{G}{G}



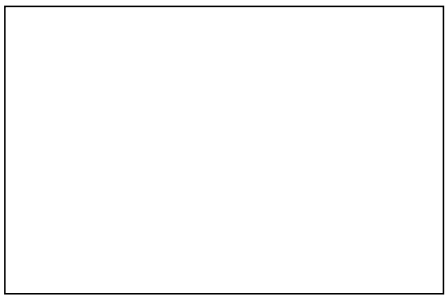
Créature : loup et guerrier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le C?ur d'argent wolfir est associé à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +4/+4.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur d'argent wolfir {3}{G}{G}



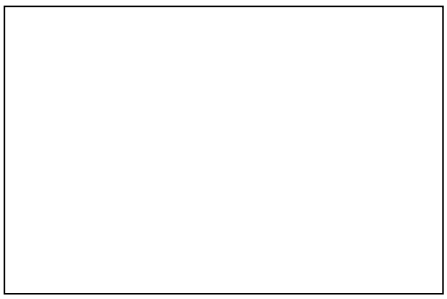
Créature : loup et guerrier R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)
Tant que le C?ur d'argent wolfir est associé à une autre créature, chacune de ces créatures gagne +4/+4.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maire d'Avabruck {1}{G}



Créature : humain et conseiller et loup-garou R

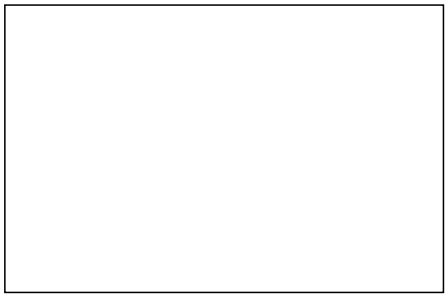
Les autres créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maire d'Avabruck.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maire d'Avabruck {1}{G}



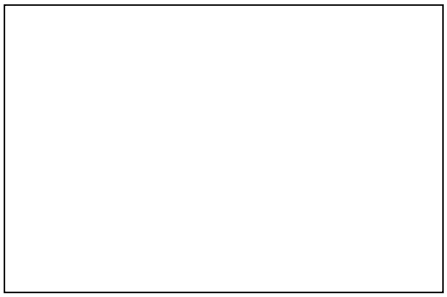
Créature : humain et conseiller et loup-garou R

Les autres créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maire d'Avabruck.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{G}



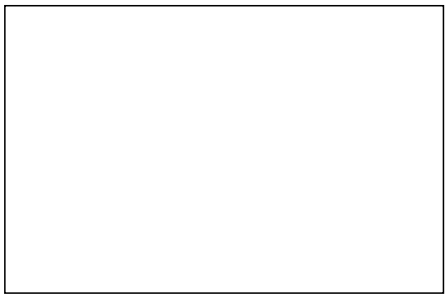
Créature : humain et shamane M

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
{T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{G}



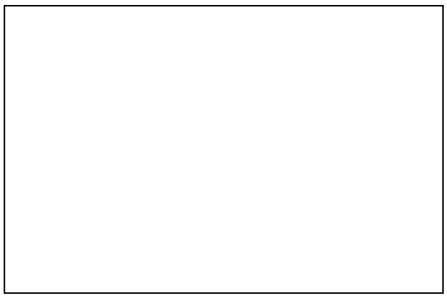
Créature : humain et shamane M

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
{T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'aube {2}{G}



Créature : humain et archer et ranger et loup-garou R

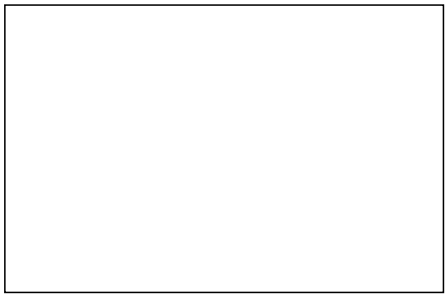
{T} : Le Ranger de l'aube inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Ranger de l'aube.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'aube {2}{G}



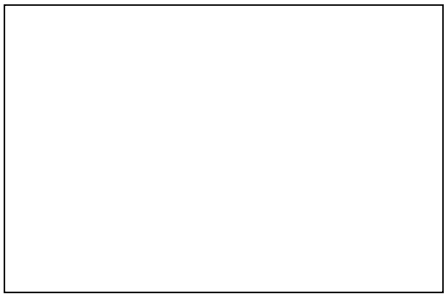
Créature : humain et archer et ranger et loup-garou R

{T} : Le Ranger de l'aube inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Ranger de l'aube.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur wolfir {1}{G}{G}



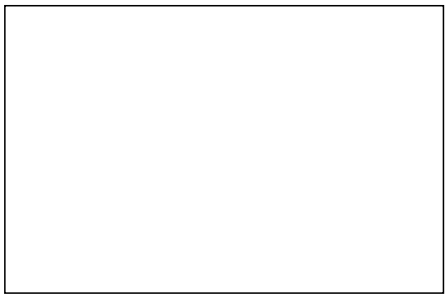
Créature : loup et guerrier U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
{1}{G} : Régénérez le Vengeur wolfir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'aube {2}{G}



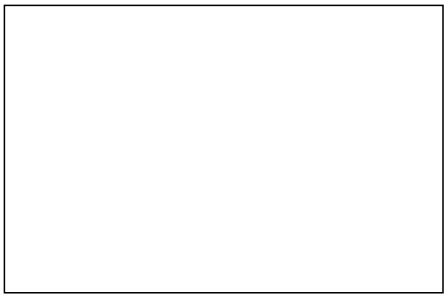
Créature : humain et archer et ranger et loup-garou R

{T} : Le Ranger de l'aube inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Ranger de l'aube.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur wolfir {1}{G}{G}



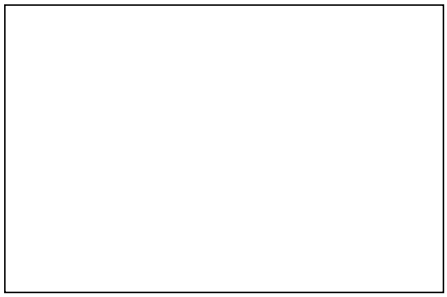
Créature : loup et guerrier U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
{1}{G} : Régénérez le Vengeur wolfir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeur wolfir {1}{G}{G}



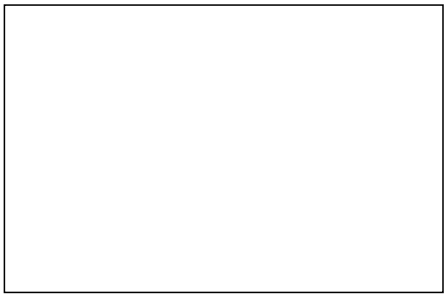
Créature : loup et guerrier U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
{1}{G} : Régénérez le Vengeur wolfir.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire {R}



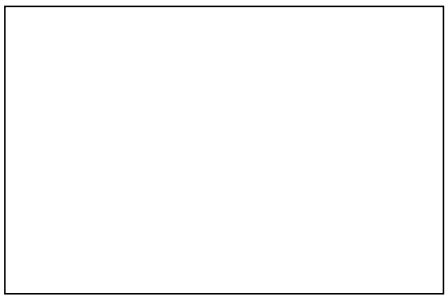
Créature : humain et gredin et loup-garou U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire {R}



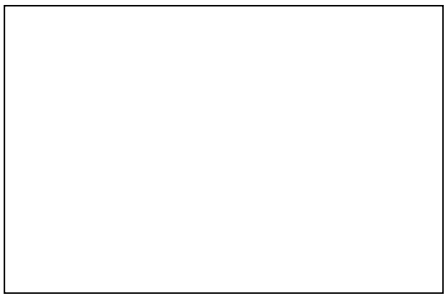
Créature : humain et gredin et loup-garou U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire {R}



Créature : humain et gredin et loup-garou U

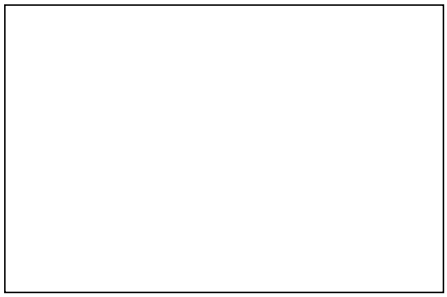
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immerloup {1}{R}{G}



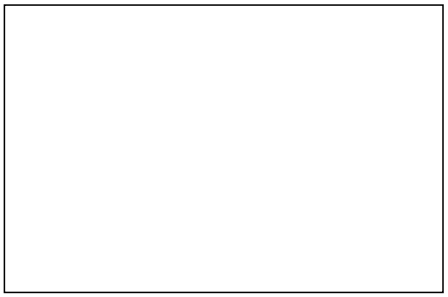
Créature : loup U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1.
Les loups-garous non-Humain que vous contrôlez ne peuvent pas se transformer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immerloup {1}{R}{G}



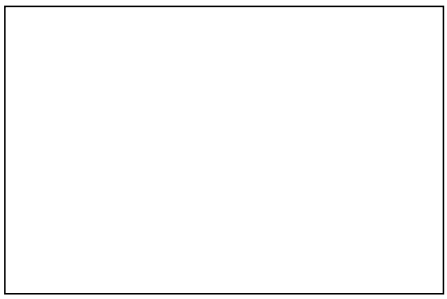
Créature : loup U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1.
Les loups-garous non-Humain que vous contrôlez ne peuvent pas se transformer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immerloup {1}{R}{G}



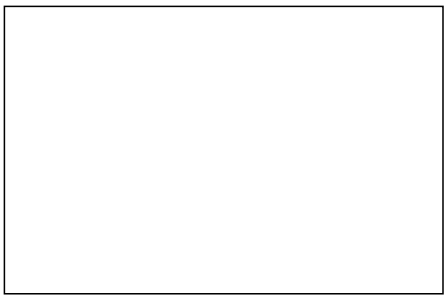
Créature : loup U

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1.
Les loups-garous non-Humain que vous contrôlez ne peuvent pas se transformer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immerloup {1}{R}{G}



Créature : loup U

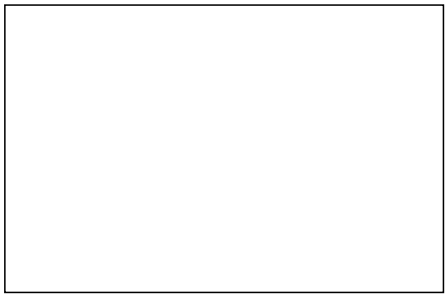
Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)
Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1.
Les loups-garous non-Humain que vous contrôlez ne peuvent pas se transformer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure {1}{RG}{RG}{RG}



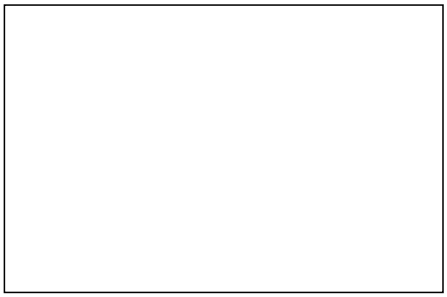
Créature : gobelin et chevalier R

Piétinement
Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}

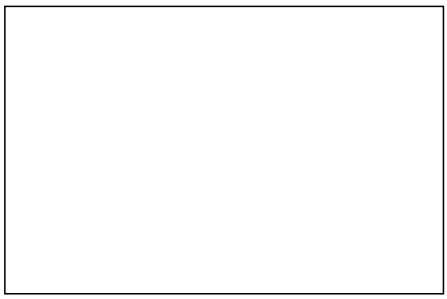


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de la Hure {1}{RG}{RG}{RG}



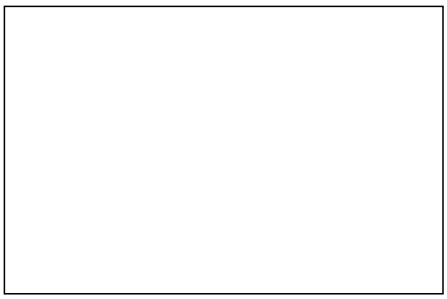
Créature : gobelin et chevalier R

Piétinement
Les autres créatures rouges que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil {X}{G}

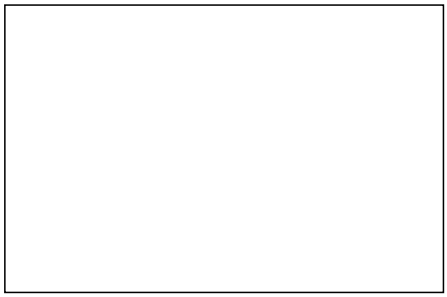


Rituel R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre du diable {X}{R}

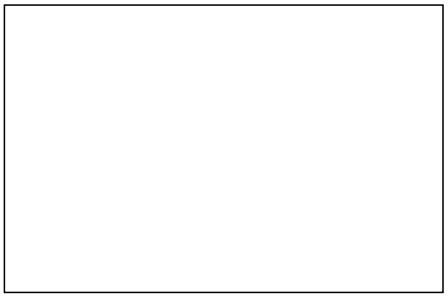


Rituel R

La Man?uvre du diable inflige X blessures à n'importe quelle cible.
Flashback {X}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

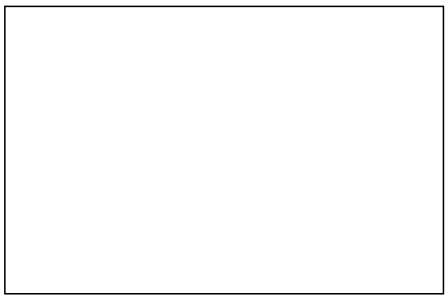


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Man?uvre du diable {X}{R}

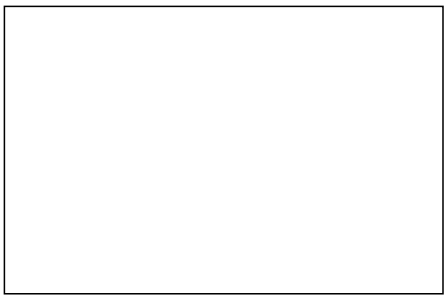


Rituel R

La Man?uvre du diable inflige X blessures à n'importe quelle cible.
Flashback {X}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



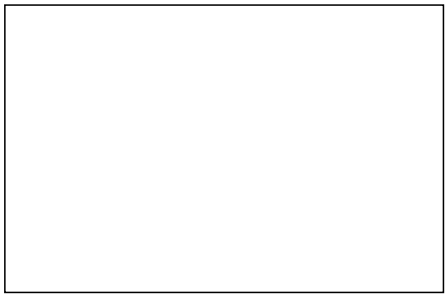
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

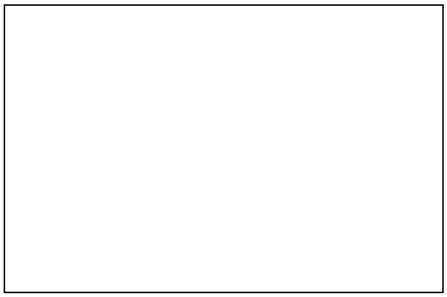


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

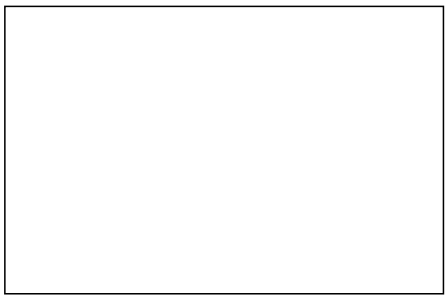


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

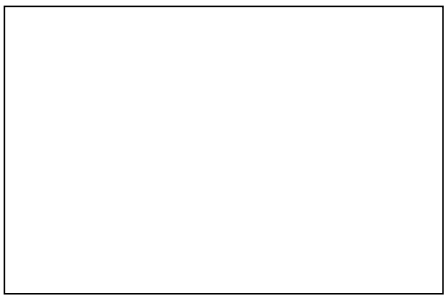


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné

Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{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 C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

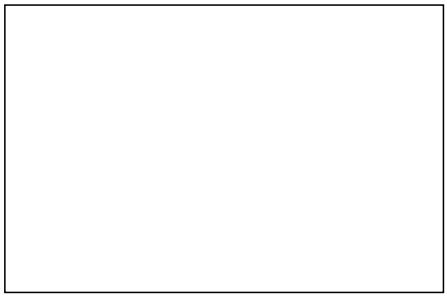
Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

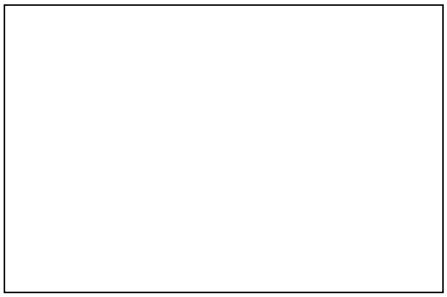


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

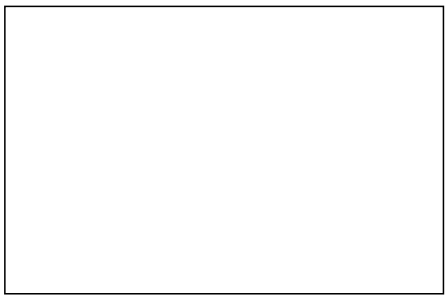


Éphémère **U**

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

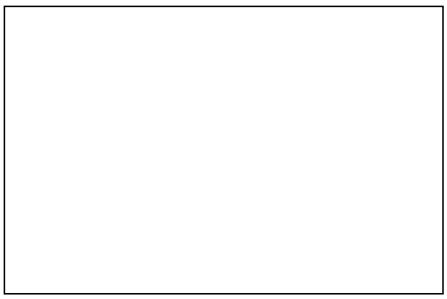


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}



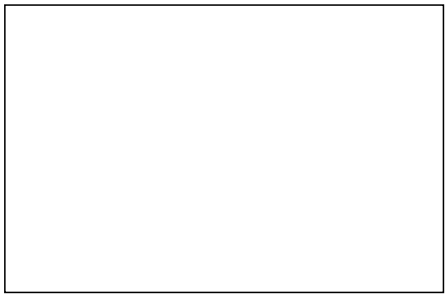
Éphémère **U**

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

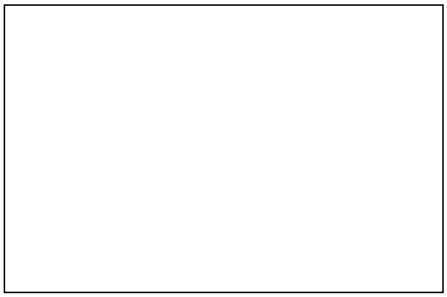


Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

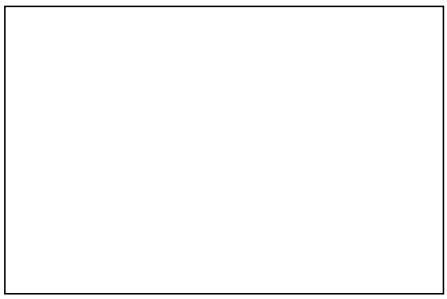


Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}

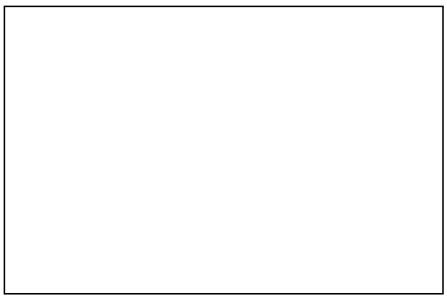


Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre {R}



Éphémère C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale {R}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale {R}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance colossale {R}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +4/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité {2}{G}{G}

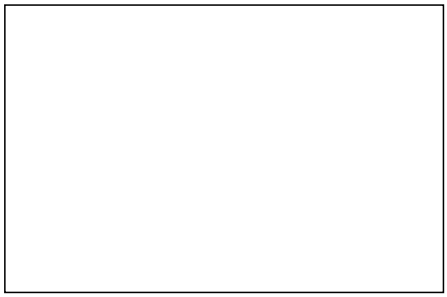
Enchantement **R**

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vitalité {2}{G}{G}

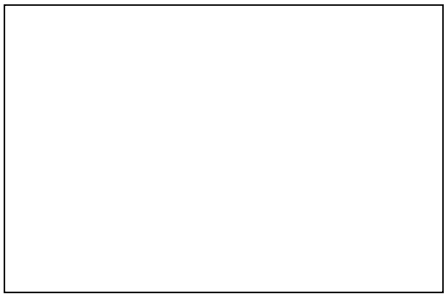


Enchantement R

Si la Ligne ley de vitalité est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}

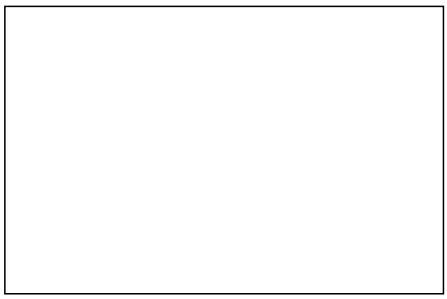


Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir la meute {5}{G}

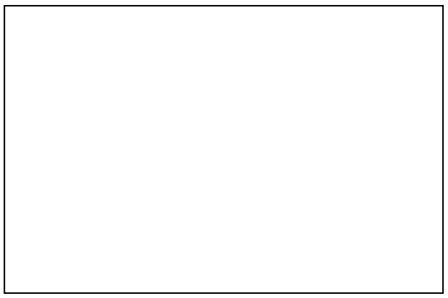


Enchantement R

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier une créature non-jeton. Si vous faites ainsi, créez X jetons de créature 2/2 verte Loup, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranc?ur {G}



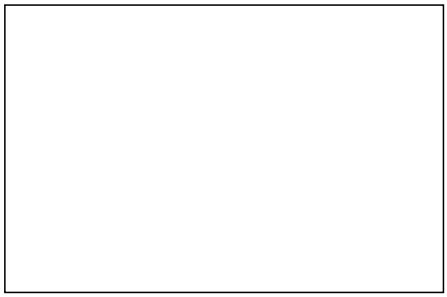
Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+0 et a le piétinement.
Quand la Ranc?ur est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Ranc?ur dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger de Gatstaf {1}{G}



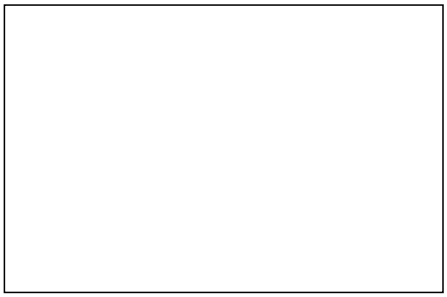
Créature : humain et loup-garou U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Berger de Gatstaf.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrandir {3}{G}{G}

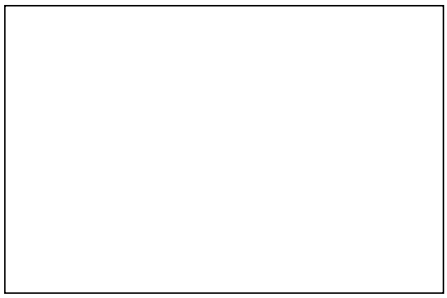


Rituel U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger de Gatstaf {1}{G}



Créature : humain et loup-garou U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Berger de Gatstaf.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Agrandir {3}{G}{G}

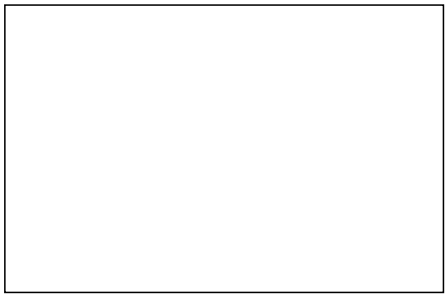
Rituel U

Une créature ciblée gagne +7/+7 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Elle doit être bloquée ce tour-ci si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

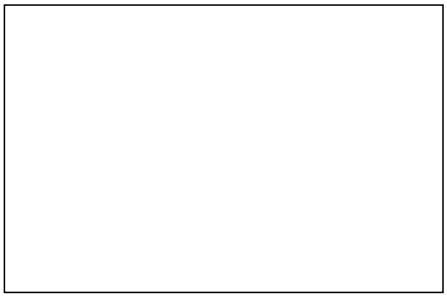


Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer {R}{R}

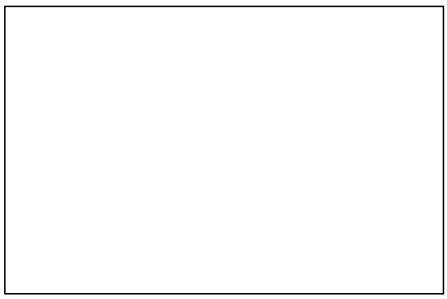


Éphémère R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}

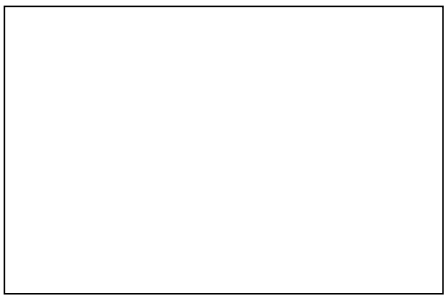


Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbérer {R}{R}

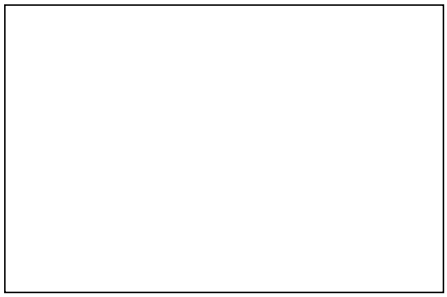


Éphémère R

Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Gruul {R}{G}

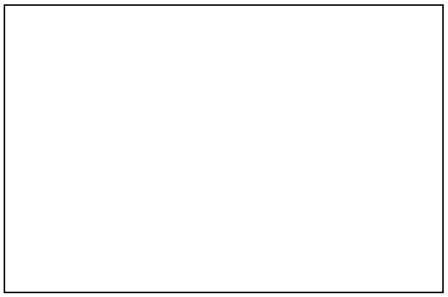


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.
? Acquérez le contrôle de tous les permanents que vous possédez.
? Le Charme de Gruul inflige 3 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Gruul {R}{G}

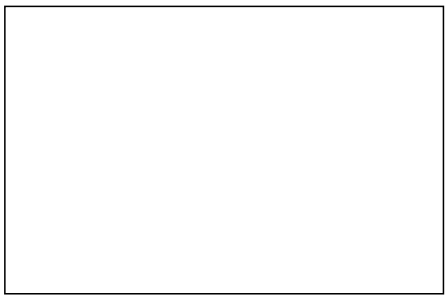


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.
? Acquérez le contrôle de tous les permanents que vous possédez.
? Le Charme de Gruul inflige 3 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Gruul {R}{G}

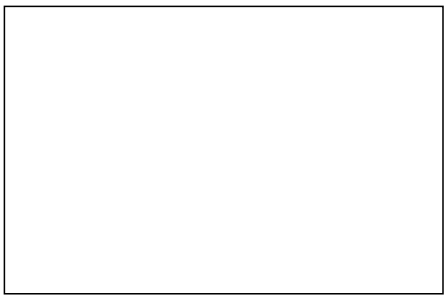


Éphémère U

Choisissez l'un ?
? Les créatures sans le vol ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.
? Acquérez le contrôle de tous les permanents que vous possédez.
? Le Charme de Gruul inflige 3 blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme {3}{G}{G}



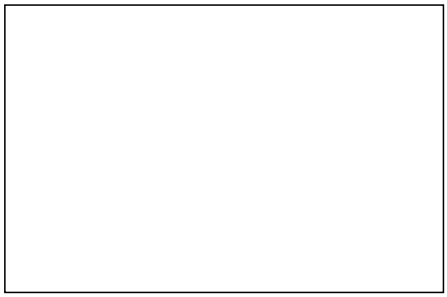
Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme {3}{G}{G}

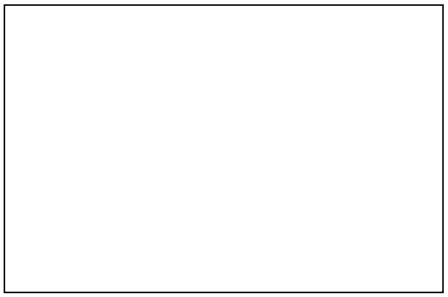


Enchantement R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.
{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang {2}{R}

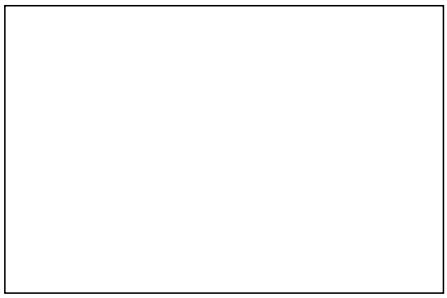


Enchantement R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune de sang {2}{R}



Enchantement R

Les terrains non-base sont des montagnes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast