Intrus du cimetière {2}{B}

Créature : humain et loup-garou R

Parade ? Défaussez-vous d'une carte.
À chaque fois que l'Intrus du cimetière arrive sur le champ de bataille ou qu'il attaque, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière. Si une carte de créature a été exilée de cette manière, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voyageur suspect {2}{B}

Créature : humain et loup-garou C

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vaurien à lame-fléau {3}{B}

Créature : humain et gredin et loup-garou U

À chaque fois que le Vaurien à lame-fléau devient bloqué, chaque créature qui le bloque gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adversaire primordial {2}{G}

Créature : loup M

Piétinement
Quand l'Adversaire primordial arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {1}{G} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire primordial, puis jusqu'à autant de terrains ciblés que vous contrôlez deviennent des créatures 3/3 Loup avec la célérité qui sont toujours des terrains.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Azusa, égarée mais en quête {2}{G}

Créature légendaire : humain et moine R

Vous pouvez jouer deux terrains supplémentaires pendant chacun de vos tours.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide sangfeuille {1}{G}

Créature : élémental et druide C

{T} : Ajoutez {G}. Si vous contrôlez au moins quatre créatures, ajoutez {G}{G} à la place.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dresseur de chien {2}{G}

Créature : humain et loup-garou U

Piétinement
{3}{G} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libératrice de l'horizon {1}{G}

Créature : humain et loup-garou U

{1}, sacrifiez la Libératrice de l'horizon : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-chasseur de Tovolar {4}{G}{G}

Créature : humain et loup-garou R

Quand le Maître-chasseur de Tovolar arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhonas l'Éternel-dieu {3}{G}{G}

Créature légendaire : zombie et dieu M

Contact mortel
Quand Rhonas l'Éternel-dieu arrive sur le champ de bataille, doublez la force de chaque autre créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.
Quand Rhonas l'Éternel-dieu 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse d'orage imprudente {2}{R}

Créature : humain et loup-garou R

Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du village {4}{R}

Créature : humain et loup-garou U

Célérité
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enfant de la meute {2}{R}{G}

Créature : humain et loup-garou U

{2}{R}{G} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup entraverune {1}{R}

Créature : loup U

{3}{R}, {T} : Le Loup entraverune inflige à un adversaire ciblé un nombre de blessures égal au nombre de loups et loups-garous que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturaliste de Kessig {R}{G}

Créature : humain et loup-garou U

À chaque fois que le Naturaliste de Kessig attaque, ajoutez {R} ou {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tovolar, suzerain sinistre {1}{R}{G}

Créature légendaire : humain et loup-garou R

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois loups et/ou loups-garous, on passe à la nuit. Puis transformez n'importe quel nombre d'humains et loup-garous que vous contrôlez.
Diurne

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coup de pied retourné {X}{X}{G}{G}

Rituel U

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à chacune de X cibles, créatures et/ou planeswalkers.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tovolar, suzerain sinistre {1}{R}{G}

Créature légendaire : humain et loup-garou R

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins trois loups et/ou loups-garous, on passe à la nuit. Puis transformez n'importe quel nombre d'humains et loup-garous que vous contrôlez.
Diurne

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade de Domri {R}{G}

Rituel U

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance primordiale {X}{G}

Rituel R

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. Ensuite, elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lever de lune surnaturel {R}{G}

Rituel U

On passe à la nuit. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »
Flashback {2}{R}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lever de lune surnaturel {R}{G}

Rituel U

On passe à la nuit. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »
Flashback {2}{R}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée

Terrain U

Au moment où la Cour retirée arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

Passage merveilleux

Terrain R

{T}, sacrifiez le Passage merveilleux : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez au moins quatre terrains, dégagez ce terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage de Noirepercée

Terrain R

{T} : Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, libéré {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Ensuite, si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, mettez un marqueur « loyauté » sur Garruk, libéré.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger votre bibliothèque. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, libéré {2}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Jusqu'à une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

{-2} : Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête. Ensuite, si un adversaire contrôle plus de créatures que vous, mettez un marqueur « loyauté » sur Garruk, libéré.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « Au début de votre étape de fin, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger votre bibliothèque. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embuscade d'Olivia à minuit {1}{B}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est la nuit, cette créature gagne -13/-13 jusqu'à la fin du tour à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samut, fracasseuse de tyran {2}{RG}{RG}

Planeswalker légendaire : Samut U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.

{-1} : Une créature ciblée gagne +2/+1 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe du loup {2}{G}

Éphémère C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour si c'est la nuit. Ensuite, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inscription d'abondance {1}{G}

Éphémère R

Kick {2}{G}
Choisissez l'un. Si ce sort a été kické, choisissez n'importe quel nombre à la place.
? Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée.
? Un joueur ciblé gagne X points de vie, X étant la force la plus élevée parmi les créatures qu'il contrôle.
? Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie lunaire {X}{R}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 et acquiert l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement partagé {3}{G}{G}

Éphémère R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature avec des noms différents, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie lunaire {X}{R}

Éphémère U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+0 et acquiert l'initiative et le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire des récoltes abondantes {2}{G}

Enchantement légendaire : reliquaire U

Au début de votre première phase principale, ajoutez X manas de la couleur de votre choix, X étant le nombre de reliquaires que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de foi ébranlée {1}{R}

Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort autre que le premier sort qu'il lance à chaque tour ou qu'il copie un sort, la Malédiction de foi ébranlée lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soulèvement de Garruk {2}{G}

Enchantement U

Quand le Soulèvement de Garruk arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, piochez une carte.
Les créatures que vous contrôlez ont le piétinement.
À chaque fois qu'une créature avec une force supérieure ou égale à 4 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de foi ébranlée {1}{R}

Enchantement : aura et malédiction R

Enchanter : joueur
À chaque fois que le joueur enchanté lance un sort autre que le premier sort qu'il lance à chaque tour ou qu'il copie un sort, la Malédiction de foi ébranlée lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast