

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

Captif mordu par le loup

{G}

Créature : humain et loup-garou

R

{1}{G} : Le Captif mordu par le loup gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Captif mordu par le loup.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Captif de l'Ulvenwald

{1}{G}

Créature : loup-garou et horreur

C

Défenseur

{T} : Ajoutez {G}.

{5}{G}{G} : Transformez le Captif de l'Ulvenwald.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culte de la lune croissante

{4}{G}

Créature : humain et shaman

U

À chaque fois qu'un permanent que vous contrôlez se transforme en une créature non-Humain, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyenne de Lambholt

{2}{G}

Créature : humain et loup-garou

U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Doyenne de Lambholt.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite de Montbabil

{2}{G}

Créature : humain et loup-garou

U

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort pendant votre tour, piochez une carte.

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur de la meute nocturne

{2}{G}{G}

Créature : loup

R

Flash

Les autres loups et loup-garous que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de votre étape de fin, si vous n'avez pas lancé de sorts ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurleur strident

{2}{G}

Créature : loup-garou et horreur

U

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Hurleur strident ne peuvent pas le bloquer.

{5}{G} : Transformez le Hurleur strident.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joueuse de flûte elfe

{3}{G}

Créature : elfe et shaman

R

{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystiques d'Ulvenwald

{2}{G}{G}

Créature : humain et shaman et loup-garou

U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Mystiques d'Ulvenwald.

3/3

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

Partisane pollargent

{2}{G}

Créature : loup et guerrier

R

Piétinement

À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou que vous contrôlez devient la cible d'un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proscrits grisons

{4}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Proscrits grisons.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageois d'Estwald

{2}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Villageois d'Estwald.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur de la garde crépusculaire

{1}{G}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

U

{2}{G} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Recruteur de la garde crépusculaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageoise méprisée

{1}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

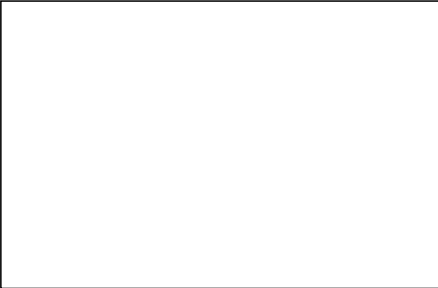
{T} : Ajoutez {G}.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Villageoise méprisée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

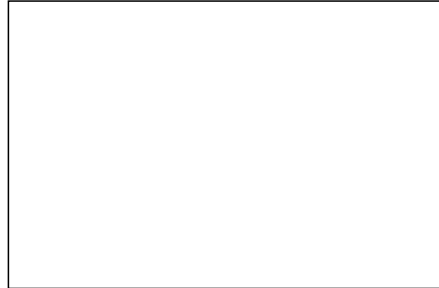


Créature : serpent C  
Flash  
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur endiablé {1}{R}{R}




Créature : humain et éclairé et loup-garou U  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Chevaucheur endiablé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bandit de la Chaîne de Geier {2}{R}

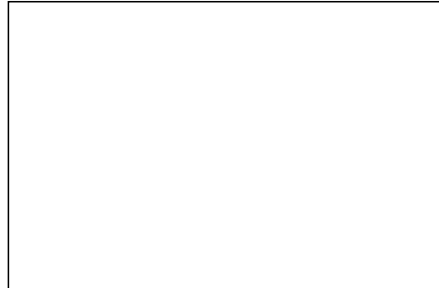


Créature : humain et gredin et loup-garou R  
Célérité  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Bandit de la Chaîne de Geier.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduit des tempêtes {2}{R}



Créature : loup-garou et horreur U  
À chaque fois que le Conduit des tempêtes attaque, ajoutez {R} au début de votre prochaine phase principale ce tour-ci.  
{3}{R}{R} : Transformez le Conduit des tempêtes.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

U

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang instigateur

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

R

Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +1/+0.

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frères d'Ulrich

{2}{R}

Créature : loup

U

Piétinement

{3}{G} : Un loup ou loup-garou attaquant ciblé acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hors-la-loi de Kruin

{1}{R}{R}

Créature : humain et gremlin et loup-garou

R

Initiative

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incendiaires de Gatstaf

{4}{R}

Créature : humain et loup-garou

C

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

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kessig

{1}{R}

Créature : humain et shaman et loup-garou

U

À chaque fois que le Maître-forgeron de Kessig bloque ou devient bloqué par une créature, le Maître-forgeron de Kessig inflige 1 blessure à cette créature.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maître-forgeron de Kessig.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup-garou fumant

{2}{R}{R}

Créature : loup-garou et horreur

U

Ciblez jusqu'à deux créatures. Quand le Loup-garou fumant arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chacune d'elles.

{4}{R}{R} : Transformez le Loup-garou fumant.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur incendiaire

{3}{R}

Créature : élémental

C

&lt;i>Coup de sang</i> ? {1}{R}{R}, défaussez-vous du Marcheur incendiaire : Une créature attaquante ciblée gagne +5/+1 jusqu'à la fin du tour.

5/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messagère du village

{R}



Créature : humain et loup-garou

U

Célérité

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Messagère du village.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire

{R}



Créature : humain et gremlin 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

Meurtrisseur du taureau

{2}{R}



Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paria tourmenté

{3}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

C

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Shamane Mondronen

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou et shamanes **R**

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Shamane Mondronen.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruric Thar, l'insoumis

{4}{R}{G}

Créature légendaire : ogre et guerrier **R**

Vigilance, portée

Ruric Thar, l'insoumis attaque à chaque combat si possible.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, Ruric Thar inflige 6 blessures à ce joueur.

6/6

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

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}

Créature : bête **U**

Piétinement

&lt;i>&gt;Coup de sang&lt;i>&gt; ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulrich de la Krallenhorde

{3}{R}{G}

Créature légendaire : humain et loup-garou **M**

À chaque fois que cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Ulrich de la Krallenhorde, une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.  
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez Ulrich de la Krallenhorde.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}

Rituel **C**

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

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  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

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

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

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

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

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}



Artefact

R

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belle

{5}



Artefact

R

Au moment où le Portail de Belle arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arc de Nyléa

{1}{G}{G}

Artefact-enchantement légendaire

R

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont le contact mortel.

{1}{G}, {T} : Choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

? L'Arc de Nyléa inflige 2 blessures à une créature avec le vol ciblée.

? Vous gagnez 3 points de vie.

? Mettez jusqu'à quatre cartes ciblées de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brumelune

{1}{G}

Éphémère

C

Transformez tous les humains. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres que les loups-garous et les loups. (Seules les cartes recto-verso peuvent être transformées.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arlinn Kord

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert la vigilance et la célérité.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup. Transformez Arlinn Kord.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Présence terrifiante

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures autres qu'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour à la terre

{3}{G}

Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viser haut

{1}{G}

Éphémère

U

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}

Éphémère

C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte intérieure

{3}{R}

Éphémère

U

Une créature ciblée s'inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de toiles

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+3 et a la portée. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lever de pleine lune

{1}{G}



Enchantement

U

Les créatures Loup-garou que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le piétinement.

Sacrifiez le Lever de pleine lune : Régénérez toutes les créatures Loup-garou que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre d'araignée

{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1 et a la portée.

Armure totémique (Si la créature enchantée devait être détruite, à la place, retirez-lui toutes ses blessures et détruisez cette aura.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits gravitique

{1}{G}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature avec le vol attaque, elle perd le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résurgence de la hurlemeute

{2}{G}

Enchantement

U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résistance sauvage

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort d'éphémère ou de rituel, cette créature gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage des berserkers

{3}{R}{R}

Enchantement

R

Les créatures attaquant que vous contrôlez ont la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Malédiction de la chasse nocturne

{2}{R}

Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de saignée

{3}{R}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Si une source devait infliger des blessures au joueur enchanté, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la proie pistée

{1}{R}

Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte des dieux jumeaux

{3}{R}{R}

Enchantement

R

Flash

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

