Augure de Llanowar {G}

Créature : elfe et shamane C

Sacrifiez l'Augure de Llanowar : La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. N'activez que pendant votre entretien.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup {2}{G}{G}

Créature : élémental R

Multikick {G} (Vous pouvez payez {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Quand l'Élémental de buyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental de bruyère au loup {2}{G}{G}

Créature : élémental R

Multikick {G} (Vous pouvez payez {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous lancez ce sort.)
Quand l'Élémental de buyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardienne de la meute {2}{G}{G}

Créature : loup et esprit U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)
Quand la Gardienne de la meute arrive sur le champ de bataille, vous pouvez vous défausser d'une carte de terrain. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup sacré {2}{G}

Créature : loup **C**

Défense talismanique (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup solitaire {2}{G}

Créature : loup **C**

Vous pouvez faire que le Loup solitaire assigne ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup solitaire {2}{G}

Créature : loup **C**

Vous pouvez faire que le Loup solitaire assigne ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup solitaire {2}{G}

Créature : loup **C**

Vous pouvez faire que le Loup solitaire assigne ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Loups de la toundra {W}

Créature : loup **C**

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups de la toundra {W}

Créature : loup **C**

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur angélique {1}{W}

Créature : mur **C**

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Vol

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde {G}{W}

Créature : loup U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde {G}{W}

Créature : loup U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde {G}{W}

Créature : loup U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de garde {G}{W}

Créature : loup U

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple des voyageurs {1}{G}{W}

Créature : élémental R

La force et l'endurance du Temple des voyageurs sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.
À chaque fois que le Temple des voyageurs inflige des blessures de combat à un joueur, peuplez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tolsimir Sangdeloup {4}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Créez Voja, un jeton de créature légendaire 2/2 verte et blanche Loup.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tolsimir Sangdeloup {4}{G}{W}

Créature légendaire : elfe et guerrier R

Les autres créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{T} : Créez Voja, un jeton de créature légendaire 2/2 verte et blanche Loup.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlement de la meute nocturne {6}{G}

Rituel U

Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlement de la meute nocturne {6}{G}

Rituel U

Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravivement {1}{G}

Rituel C

Renvoyez une carte verte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}

Artefact **R**

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition {1}

Artefact **U**

{2}, {T}, sacrifiez la Carte d'expédition : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Runeclé de Selesnya {3}

Artefact **U**

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{G}{W} : La Runeclé de Selesnya devient une créature-artefact 3/3 verte et blanche Loup jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brouillard {G}

Éphémère **C**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aux armes ! {1}{W}

Éphémère **U**

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance gigantesque {G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aux armes ! {1}{W}

Éphémère **U**

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brume éthérée {W}

Éphémère : arcane **C**

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solidarité {3}{W}

Éphémère **C**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+5 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droiture {W}

Éphémère **U**

Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Survie {W}

Éphémère **C**

Régénérez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspects du loup {1}{G}

Enchantement : aura R

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +X/+Y, X étant la moitié du nombre de forêts que vous contrôlez, arrondie à l'inférieur, et Y étant le nombre de forêts que vous contrôlez, arrondie au supérieur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contribution foncière {W}

Enchantement M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vies parallèles {3}{G}

Enchantement R

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fable du loup et du hibou {3}{GU}{GU}{GU}

Enchantement R

À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouvez créer un jeton de créature 2/2 verte Loup.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sigille des dieux nayens {1}{G}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque créature que vous contrôlez.
Recyclage {GW} ({GW}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de Tel-Jilad {2}{G}

Créature : loup **C**

À chaque fois que le Loup de Tel-Jilad devient bloqué par une créature-artefact, il gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de Tel-Jilad {2}{G}

Créature : loup **C**

À chaque fois que le Loup de Tel-Jilad devient bloqué par une créature-artefact, il gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup de Tel-Jilad {2}{G}

Créature : loup **C**

À chaque fois que le Loup de Tel-Jilad devient bloqué par une créature-artefact, il gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tranquillité {2}{G}

Rituel C

Détruisez tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense de tour {1}{G}

Éphémère U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+5 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tsunami {3}{G}

Rituel U

Détruisez toutes les îles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe {X}{G}

Éphémère U

La Trombe inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trombe {X}{G}

Éphémère U

La Trombe inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : blanc {1}{W}

Enchantement U

{1} : La prochaine fois qu'une source blanche de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : artefacts {1}{W}

Enchantement U

{2} : La prochaine fois qu'une source artefact de votre choix devrait vous infliger des blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : bleu {1}{W}

Enchantement U

{1} : La prochaine fois qu'une source bleue de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : noir {1}{W}

Enchantement U

{1} : La prochaine fois qu'une source noire de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : vert {1}{W}

Enchantement U

{1} : La prochaine fois qu'une source verte de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : rouge {1}{W}

Enchantement U

{1} : La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast