Culte de la lune croissante {4}{G}

Créature : humain et shamane 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

Culte de la lune croissante {4}{G}

Créature : humain et shamane 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

Culte de la lune croissante {4}{G}

Créature : humain et shamane 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

Culte de la lune croissante {4}{G}

Créature : humain et shamane 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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de la chasse {1}{G}{G}

Créature : loup et esprit R

Flash
Quand l'Esprit de la chasse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de la chasse {1}{G}{G}

Créature : loup et esprit R

Flash
Quand l'Esprit de la chasse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de la chasse {1}{G}{G}

Créature : loup et esprit R

Flash
Quand l'Esprit de la chasse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esprit de la chasse {1}{G}{G}

Créature : loup et esprit R

Flash
Quand l'Esprit de la chasse arrive sur le champ de bataille, chaque autre créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +0/+3 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifiste de Lambholt {1}{G}

Créature : humain et shamane et loup-garou U

La Pacifiste de Lambholt ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature de force supérieure ou égale à 4.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Pacifiste de Lambholt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisane poilargent {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

Pacifiste de Lambholt {1}{G}

Créature : humain et shamane et loup-garou U

La Pacifiste de Lambholt ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez une créature de force supérieure ou égale à 4.
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Pacifiste de Lambholt.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisane poilargent {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Partisane poilargent {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

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

Partisane poilargent {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

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

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

Traqueuse infatigable {2}{G}

Créature : humain et éclaireur R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

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

Traqueuse infatigable {2}{G}

Créature : humain et éclaireur R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traqueuse infatigable {2}{G}

Créature : humain et éclaireur R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

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

Traqueuse infatigable {2}{G}

Créature : humain et éclaireur R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur la Traqueuse infatigable.

3/2

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

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

Chevaucheur endiablé {1}{R}{R}

Créature : humain et éclaireur 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

Chevaucheur endiablé {1}{R}{R}

Créature : humain et éclaireur 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur endiablé {1}{R}{R}

Créature : humain et éclaireur 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

Dragon aux ailes-miroir {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que le Dragon aux ailes-miroir, ce joueur copie ce sort pour chaque autre créature qu'il contrôle que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaucheur endiablé {1}{R}{R}

Créature : humain et éclaireur 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

Dragon aux ailes-miroir {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que le Dragon aux ailes-miroir, ce joueur copie ce sort pour chaque autre créature qu'il contrôle que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon aux ailes-miroir {3}{R}{R}

Créature : dragon M

Vol
À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que le Dragon aux ailes-miroir, ce joueur copie ce sort pour chaque autre créature qu'il contrôle que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.

4/5

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

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

Maître-forgeron de Kessig {1}{R}

Créature : humain et shamane 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kessig {1}{R}

Créature : humain et shamane 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

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

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

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

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

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

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

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

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

Piste du gibier

Terrain **R**

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier

Terrain **R**

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier

Terrain **R**

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier

Terrain R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

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

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

Lune croissante {1}{G}

Éphémère C

Transformez jusqu'à un loup-garou ciblé que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune croissante {1}{G}

Éphémère **C**

Transformez jusqu'à un loup-garou ciblé que vous contrôlez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement 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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast