

Admiratrice d'oiseaux {2}{G}



Créature : humain et archer et loup-garou C

Portée

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

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Briseur baraqué {3}{G}{G}



Créature : humain et loup-garou U

Parade {1} (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {1}.)

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

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Admiratrice d'oiseaux {2}{G}



Créature : humain et archer et loup-garou C

Portée

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

1/4

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

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

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

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

Brigande Lamecroc {3}{R}



Créature : humain et loup-garou U

{1}{R} : La Brigande Lamecroc gagne +1/+0 et acquiert l'initiative 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.)

3/4

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

Brigande Lamecroc {3}{R}



Créature : humain et loup-garou U

{1}{R} : La Brigande Lamecroc gagne +1/+0 et acquiert l'initiative 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.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigande Lamecroc

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

U

{1}{R} : La Brigande Lamecroc gagne +1/+0 et acquiert l'initiative 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.)

3/4

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

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

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

Garde du village

{4}{R}



Créature : humain et loup-garou

U

Célérité

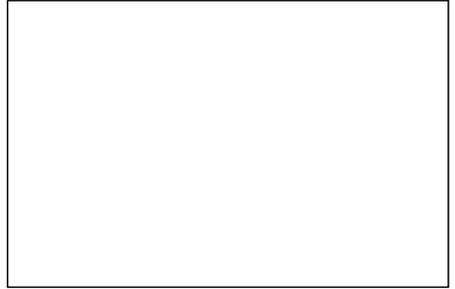
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur de la Fête des moissons

{2}{R}



Créature : humain et loup-garou

C

Piétinement

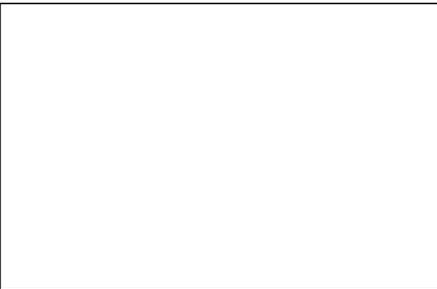
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du village

{4}{R}



Créature : humain et loup-garou

U

Célérité

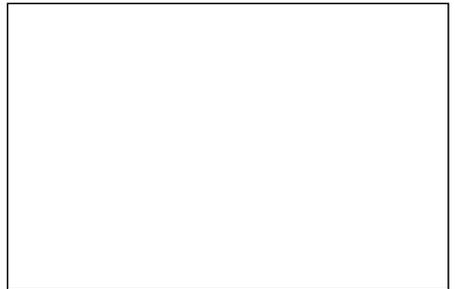
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruffiane des tavernes

{3}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

C

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

Ruffiane des tavernes

{3}{R}

Créature : humain et guerrier et loup-garou

C

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

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

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

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

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

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

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

Lever de lune surnaturel

{R}{G}

Rituel

U

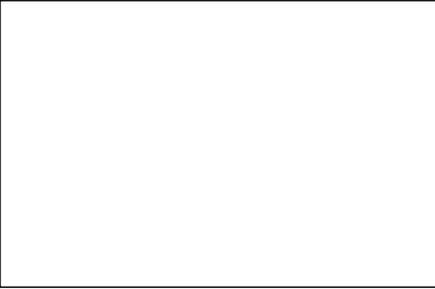
On passe à la nuit. Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le piétinement et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte. »

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

Lever de lune surnaturel

{R}{G}



Rituel

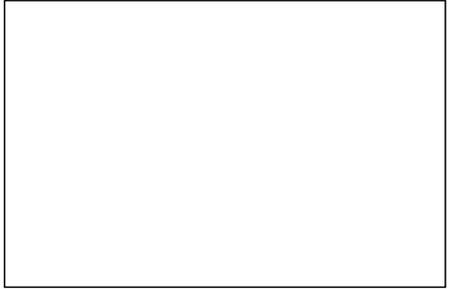
U

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

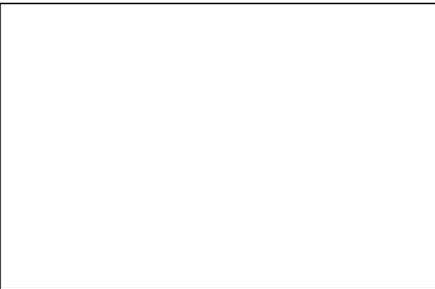
C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lever de lune surnaturel

{R}{G}



Rituel

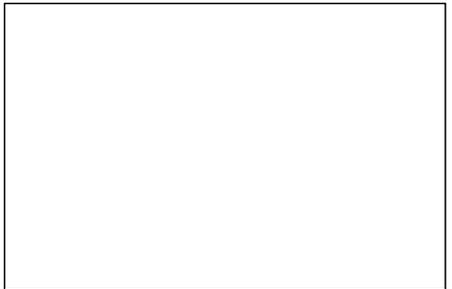
U

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

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



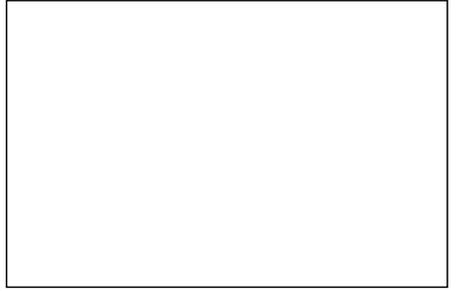
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



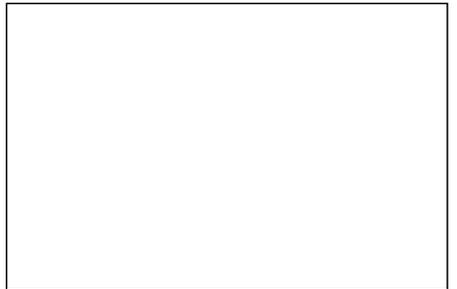
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



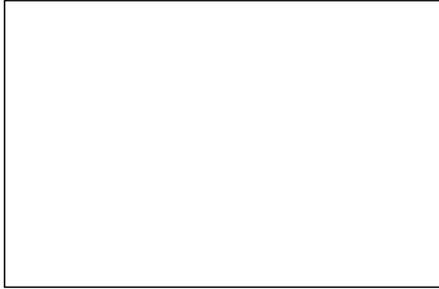
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



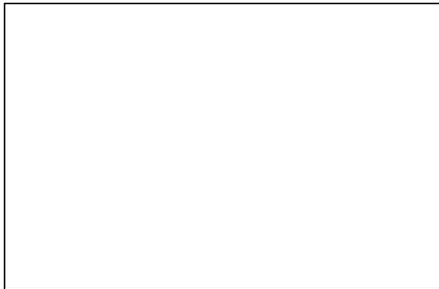
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



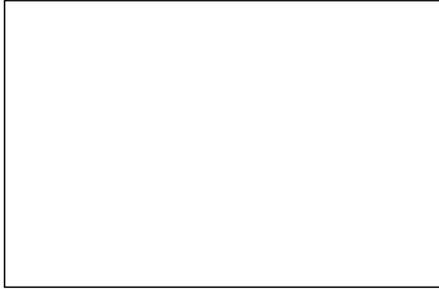
Terrain de base : forêt

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

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

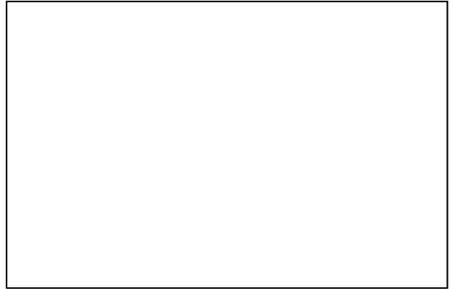


Terrain de base : montagne
{R}

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



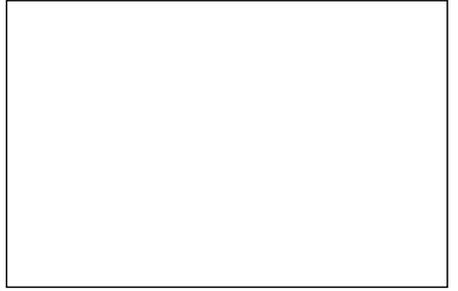
Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transporteur infatigable

{4}{G}



Éphémère

C

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

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



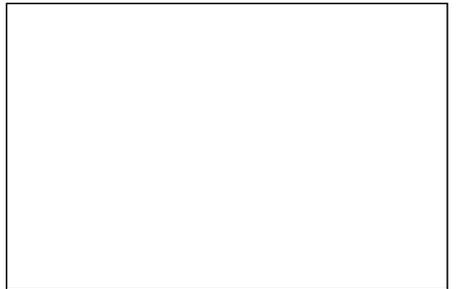
Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre du furielune

{2}{R}



Éphémère

C

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si c'est la nuit.
La Balafre du furielune inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre du furielune

{2}{R}

Éphémère

C

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si c'est la nuit.
La Balafre du furielune inflige 3 blessures à n'importe
quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlement de la chasse

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Quand le Hurlement de la chasse arrive sur le champ de
bataille, si la créature enchantée est un loup ou un
loup-garou, dégagez cette créature.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balafre du furielune

{2}{R}

Éphémère

C

Ce sort coûte {2} de moins à lancer si c'est la nuit.
La Balafre du furielune inflige 3 blessures à n'importe
quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hurlement de la chasse

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

Quand le Hurlement de la chasse arrive sur le champ de
bataille, si la créature enchantée est un loup ou un
loup-garou, dégagez cette créature.

La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

