

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

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

Vaurien à lame-fléau

{3}{B}

Créature : humain et gremlin 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

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

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

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

Mystique elfe {G}

Créature : elfe et druide C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

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

Culture

{2}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

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

Culture

{2}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz 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

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

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

C

{R}

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

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

Passage merveilleux



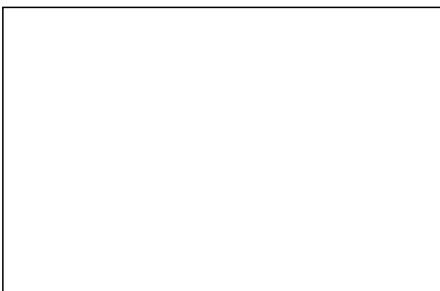
Terrain

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. »

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. »

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

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

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

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

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

