

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

Augure de l'automne

{1}{G}{G}

Créature : humain et druide **R**

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez jouer des terrains depuis le dessus de votre bibliothèque.

<i>Congrégation</i> ? Tant que vous contrôlez au moins trois créatures avec des forces différentes, vous pouvez lancer des sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

2/3

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

Elfes de Llanowar

{G}

Créature : elfe et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Embusqueur de la meute nocturne

{2}{G}{G}

Créature : loup

R

Flash

Les autres loups et loups-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

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

Joueuse de flûte de la hurlemeute

{3}{G}

Créature : humain et loup-garou

R

Ce sort ne peut pas être contrecarré.

{1}{G}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main. Si c'est un loup ou un loup-garou, dégagez la Joueuse de flûte de la hurlemeute.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Loup bondissant

{2}{G}

Créature : loup

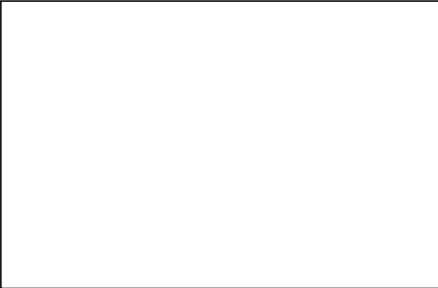
C

Flash
Portée

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup solitaire {2}{G}



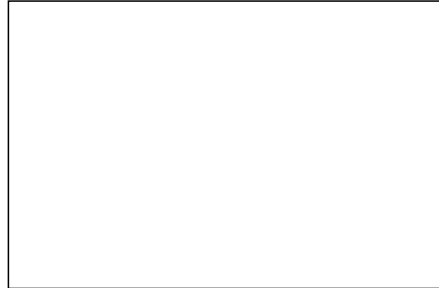
Créature : loup C

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

Louveteau chanteuse {1}{G}



Créature : loup U


Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez un autre loup ou loup-garou, mettez un marqueur +1/+1 sur le Louveteau chanteuse.

Quand le Louveteau chanteuse meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}




Créature : loup C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{G}



Créature : humain et shaman 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

Maitre-chasseur de Tovolar {4}{G}{G}




Créature : humain et loup-garou **R**

Quand le Maître-chasseur de Tovolar arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons 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.)

6/6

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

Marcheroyaume {2}{G}




Créature : changeforme **R**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 Au moment où le Marcheroyaume arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
 Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
 Vous pouvez lancer les sorts de créature du type choisi depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/3

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

Pisteur de sorcière

{1}{G}{G}

Créature : loup

R

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

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort bleu ou noir pendant votre tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Pisteur de sorcière.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rôdeur des cimetières

{1}{G}{G}

Créature : loup

M

Vigilance

À chaque fois que le Rôdeur des cimetières arrive sur le champ de bataille ou attaque, exilez une carte depuis un cimetière.

Les sorts que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer pour chaque type de carte qu'ils partagent avec des cartes exilées par le Rôdeur des cimetières.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourvoyeuse d'Avabruck

{4}{G}{G}

Créature : humain et loup-garou

M

Défense talismanique

Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain de Cerclecreux

{4}{G}{G}

Créature : loup

R

Flash

Au début de votre entretien, pour chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tisseuse de fleurs

{2}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Vandale masqué

{1}{G}



Créature : changeforme

C

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

Quand le Vandale masqué arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte de créature depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, exilez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé qu'un adversaire contrôle.

1/3

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

Loup des contreforts affamé

{1}{R}



Créature : loup

C

Tant que vous contrôlez un autre loup ou loup-garou, le Loup des contreforts affamé gagne +1/+0 et a le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loups intrépides

{2}{R}



Créature : loup

C

À chaque fois que les Loups intrépides attaquent, ils gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup du fléau

{R}{R}



Créature : loup et horreur

R

Initiative

<i>Délire</i> ? Le Loup du fléau a la double initiative tant qu'il y a au moins quatre types de carte parmi les cartes de votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Solitaire irascible

{2}{R}{R}



Créature : humain et loup-garou

R

À chaque fois que le Solitaire irascible subit des blessures, il inflige autant de blessures à n'importe quelle cible.

{1}{R} : le Solitaire irascible gagne +2/+0 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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageois terrifié

{2}{R}

Créature : humain et loup-garou

C

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

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

Maître-chasseur de la lande

{2}{R}{G}

Créature : humain et loup-garou

M

À chaque fois que cette créature arrive sur le champ de bataille ou qu'elle se transforme en Maître-chasseur de la lande, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et vous gagnez 2 points de vie.

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

2/2

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

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

À la recherche des étendues sauvages

{1}{G}



Rituel

C

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature ou de terrain parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

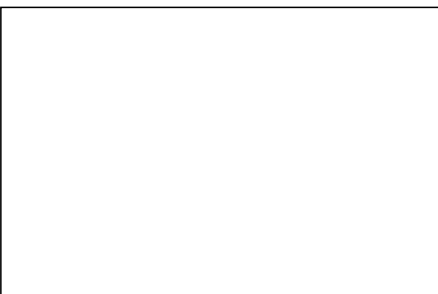
C

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

Bénédictio selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

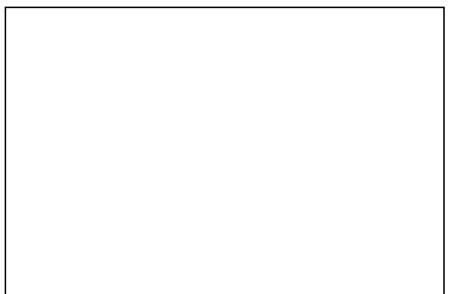
Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.
Piochez une carte.

Quand la Bénédictio selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

C

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

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

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

Hautes terres rocailleuses



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain

C

La Gorge du massif arrive sur le champ de bataille
engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {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

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

Porte de la guilde de Gruul



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur

{1}



Artefact

C

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

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

Vivien, championne des terres sauvages

{2}{G}



Planeswalker légendaire : Vivien

R

Vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash.

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, jusqu'à une créature ciblée acquiert la vigilance et la portée.

{-2} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Exilez-en une face cachée et mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Tant qu'elle reste exilée, vous pouvez regarder cette carte et vous pouvez la lancer si c'est une carte de créature.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arlinn, espoir de la meute

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

M

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

{+1} : Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash, et chaque créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

{-3} : Créez deux jetons de créature 2/2 verte Loup.

4/

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

Aspect de l'hydre

{G}

Éphémère

C

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant votre dévotion au vert. (Chaque {G} dans les coûts de mana des permanents que vous contrôlez compte pour votre dévotion au vert.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au clair de lune

{1}{G}

Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou inflige un nombre de blessures égal à sa force à cette créature.

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

Tenacité devant la mort

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défense en essor

{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +2/+2 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe assurée

{1}{R}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes ratissantes

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée acquiert la double initiative jusqu'à la fin du tour.

Recyclage (2) (2), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin de la découverte

{3}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de la noblesse

{G}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, vous pouvez lancer un sort de permanent depuis votre main avec un coût converti de mana égal à 1 plus le coût converti de mana le plus élevé parmi les autres permanents que vous contrôlez sans payer son coût de mana. Si vous ne le faites pas, regard 1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Classe : rôdeur

{1}{G}

Enchantement : classe

R

(Acquérez le prochain niveau lorsque vous pourriez lancer un rituel pour ajouter sa capacité.)

Quand la Classe : rôdeur arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

{1}{G} : Niveau 2

À chaque fois que vous attaquez, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée.

{3}{G} : Niveau 3

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance surnaturelle

{1}{G}{G}{G}{G}

Enchantement

R

Au début de chaque combat, doublez la force et l'endurance de chaque créature que vous contrôlez jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lune hurlante

{2}{G}

Enchantement

R

Au début du combat pendant votre tour, un loup ou un loup-garou ciblé que vous contrôlez gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
À chaque fois qu'un adversaire lance son deuxième sort à chaque tour, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre de Sauleloup

{1}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : terrain

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute {G} supplémentaire.

{4}{G}, sacrifiez le Havre de Sauleloup : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup. N'activez que pendant votre tour.

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

Ombre d'ours

{2}{G}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a « À chaque fois que cette créature attaque, dégagez tous les terrains que vous contrôlez. »

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

Terrain familier

{2}{G}

Enchantement

U

Chaque créature que vous contrôlez ne peut pas être bloquée par plus d'une créature.

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

Tambours de guerre gobelins

{2}{R}

Enchantement

U

Les créatures que vous contrôlez ont la menace.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

