

Proscrits grisons

{4}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Proscrits grisons.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageois d'Estwald

{2}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Villageois d'Estwald.

2/3

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.

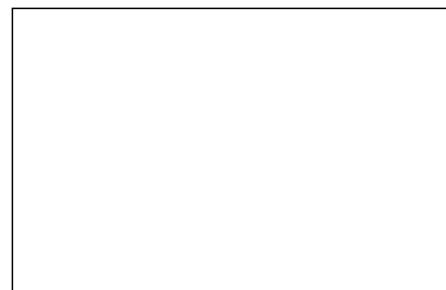
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Recruteur de la garde crépusculaire.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageoise méprisée

{1}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

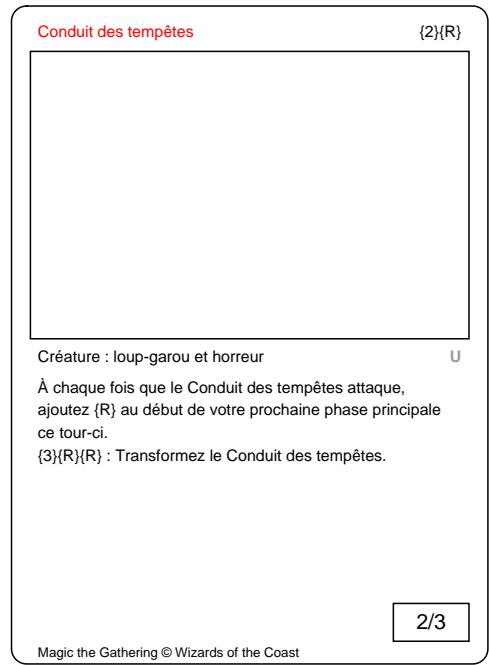
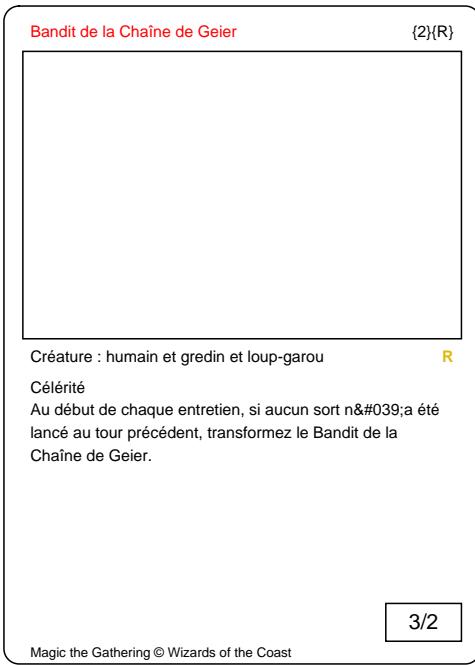
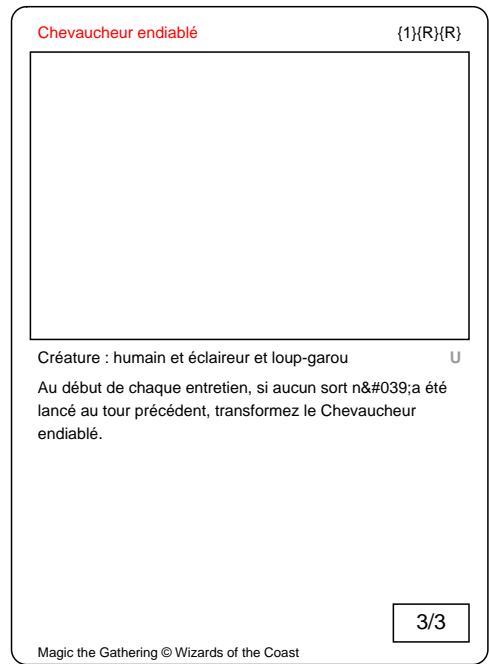
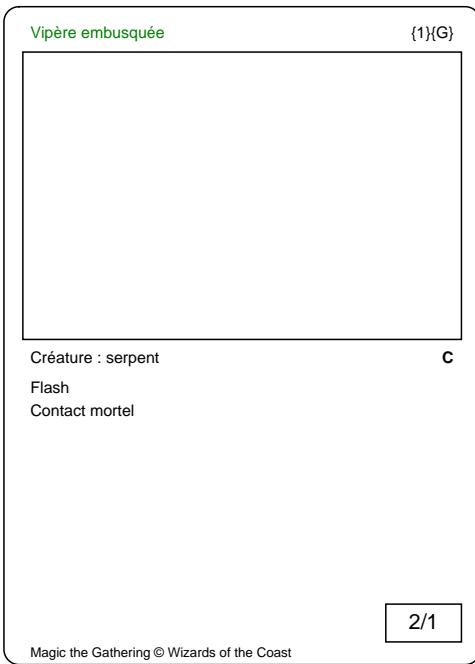
{T} : Ajoutez {G}.

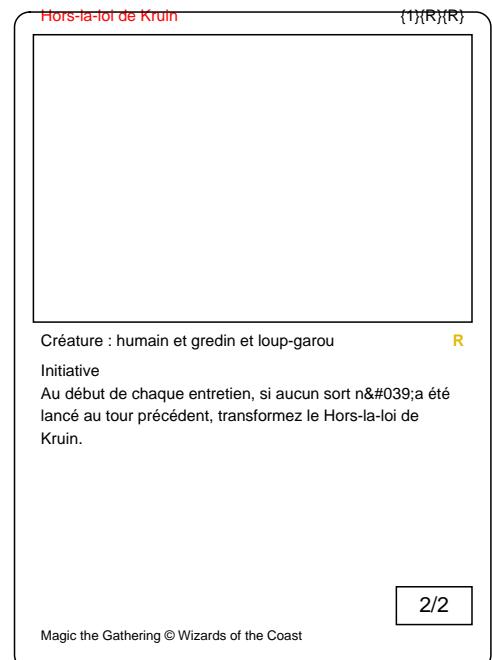
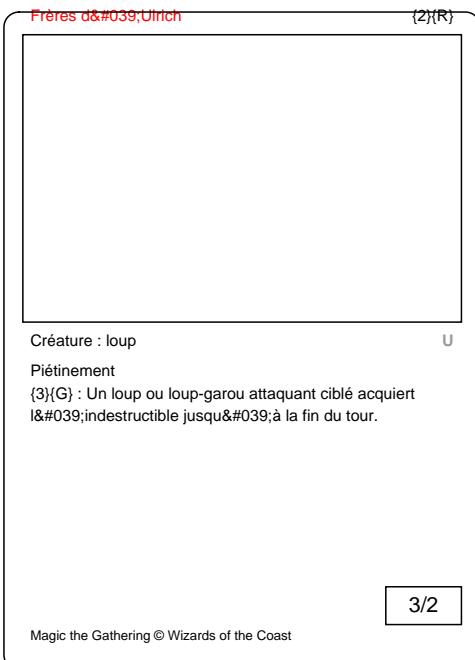
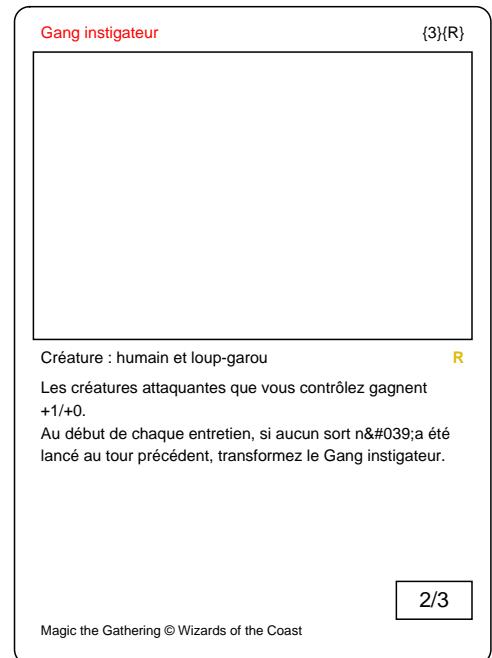
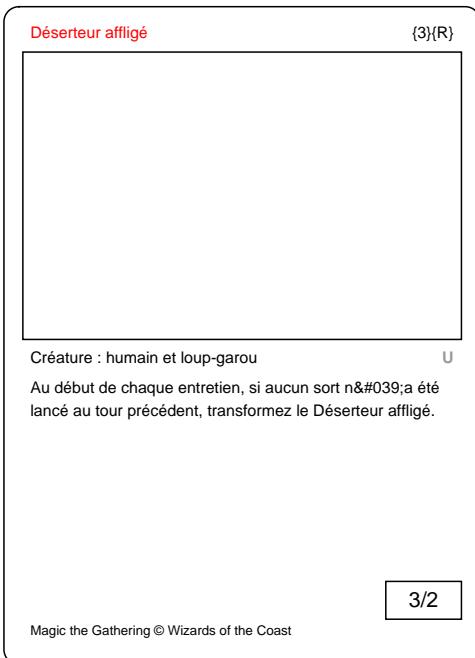
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Villageoise méprisée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Incendiaires de Gatstaf

{4}{R}



Créature : humain et loup-garou

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Incendiaires de Gatstaf.

C

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kessig

{1}{R}



Créature : humain et shamane et loup-garou

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.

U

2/1

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.

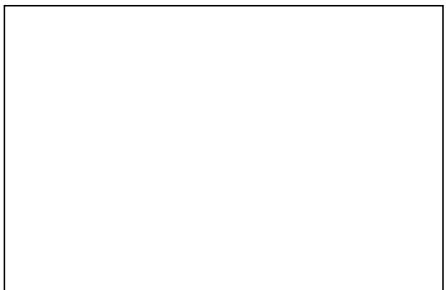
{4}{R}{R} : Transformez le Loup-garou fumant.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur incendiaire

{3}{R}



Créature : élémental

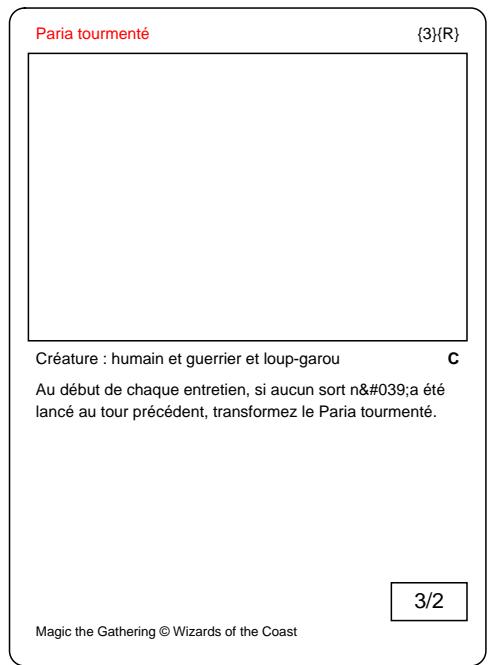
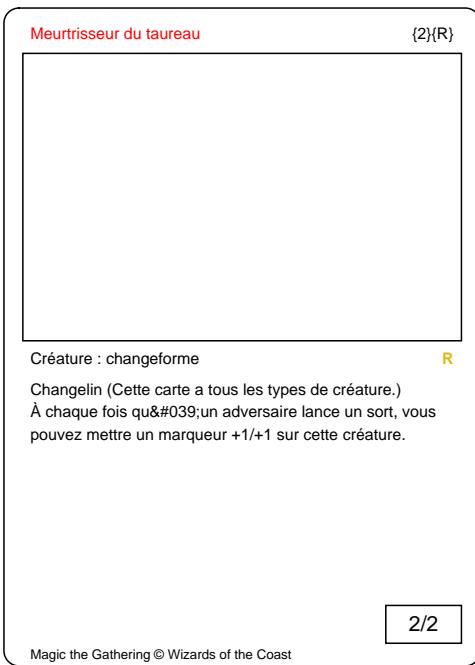
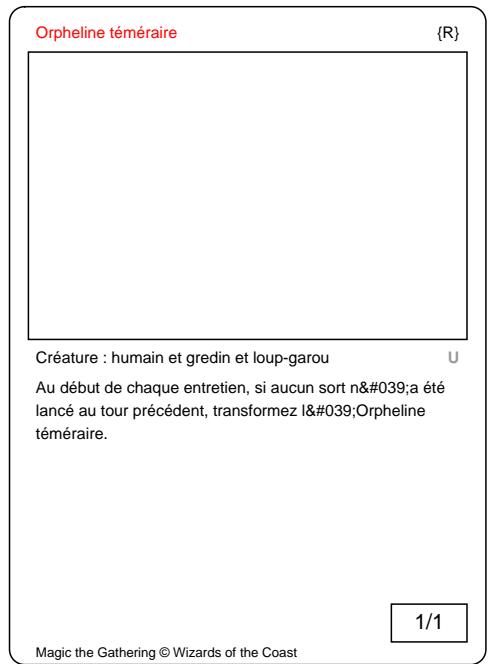
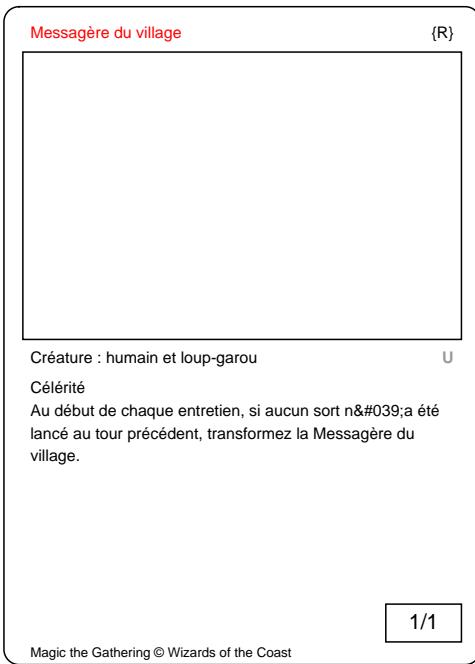
Coup de sang ? {1}{R}{R}, défaussez-vous du Marcheur incendiaire : Une créature attaquant ciblée gagne +5/+1 jusqu'à la fin du tour.

C

5/1

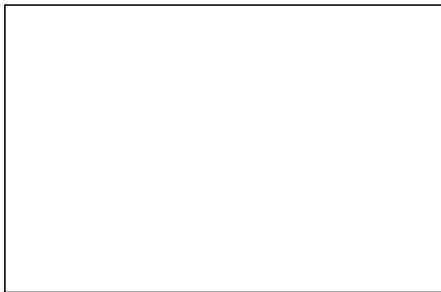
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Shamane Mondronen

{3}{R}



Créature : humain et shamane et loup-garou

R

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Shamane Mondronen.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruric Thar, l'insoumis

{4}{R}{G}



Créature légendaire : ogre et guerrier

R

Vigilance, portée

Ruric Thar, l'insoumis attaque à chaque combat si possible.

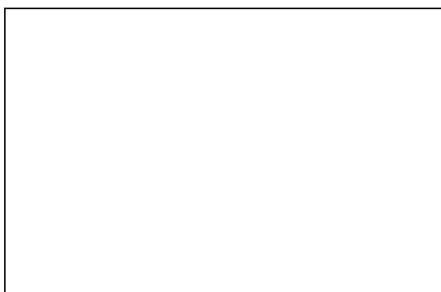
À chaque fois qu'un joueur lance un sort non-créature, Ruric Thar inflige 6 blessures à ce joueur.

6/6

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.

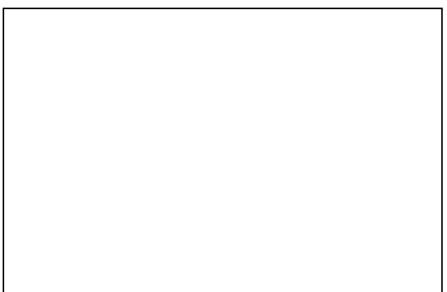
Les loups-garous non-Humain que vous contrôlez ne peuvent pas se transformer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccageur du clan Ghor

{2}{R}{G}



Créature : bête

U

Piétinement

Coup de sang ? {R}{G}, défaussez-vous du Saccageur du clan Ghor : Une créature attaquante ciblée gagne +4/+4 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ulrich de la Krallenhorde

{3}{R}{G}



Créature légendaire : humain et loup-garou

M

À chaque fois que cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Ulrich de la Krallenhorde, une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez Ulrich de la Krallenhorde.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sang perfide

{1}{R}{R}



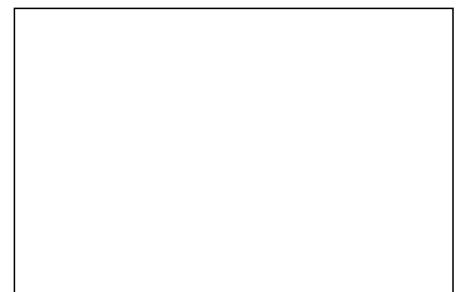
Rituel

C

Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez-la. Elle acquiert le piétinement et la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

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



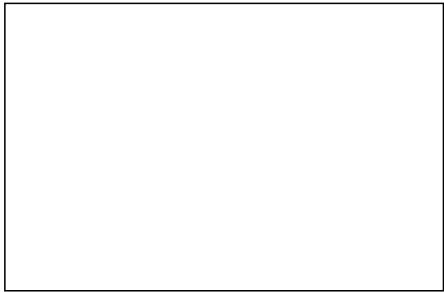
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



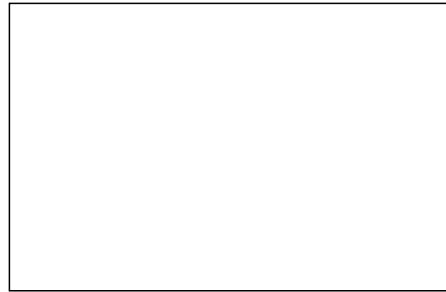
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

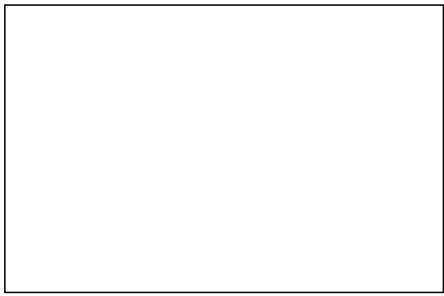
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



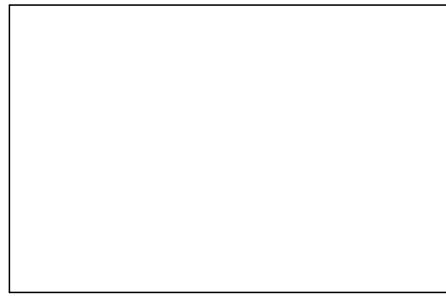
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



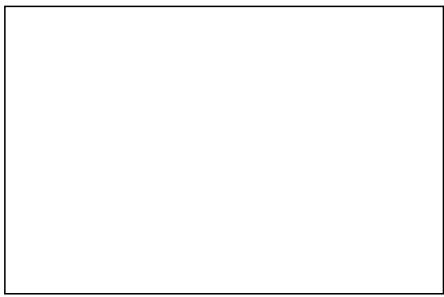
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



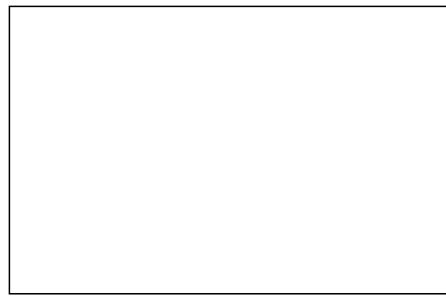
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

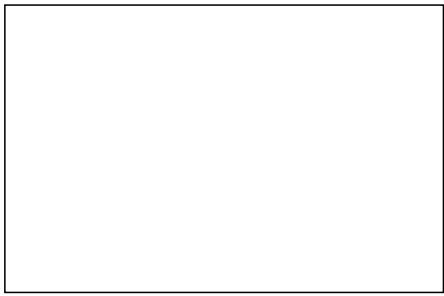
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



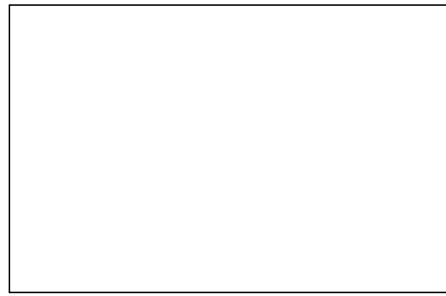
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



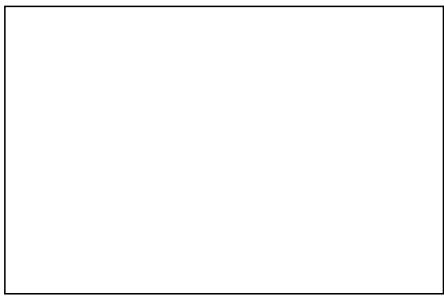
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



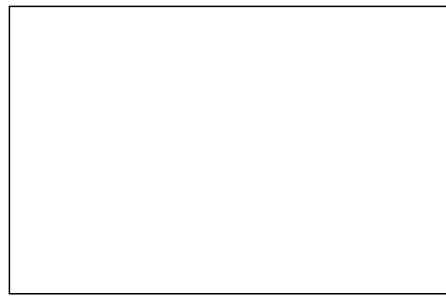
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

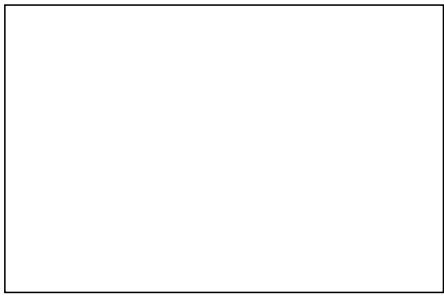
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



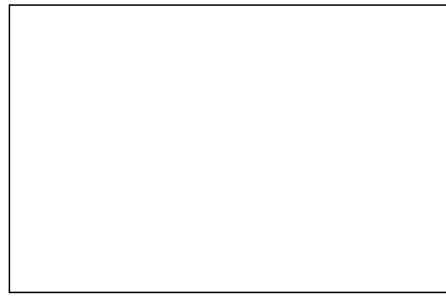
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



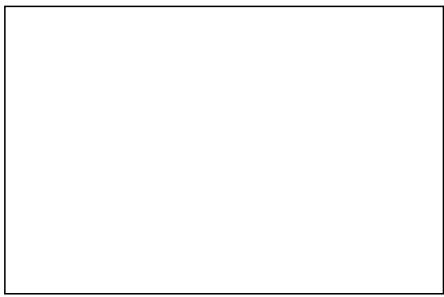
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



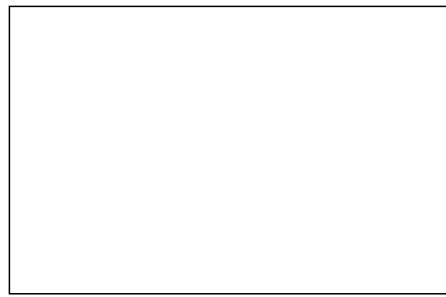
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

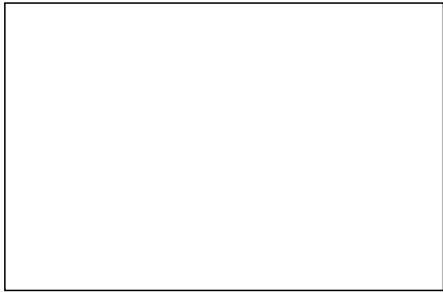
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



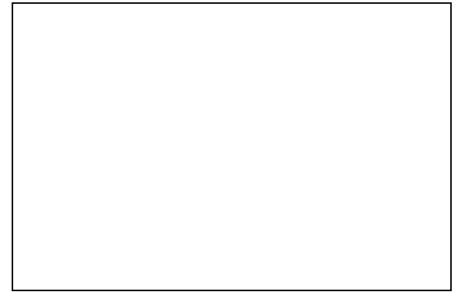
Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

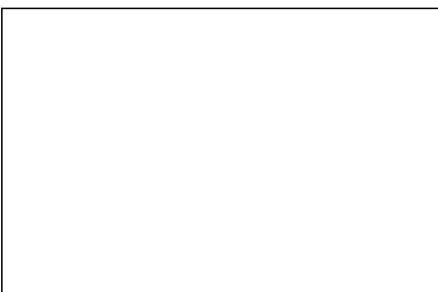


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

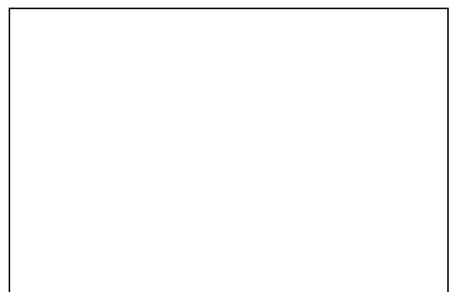


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

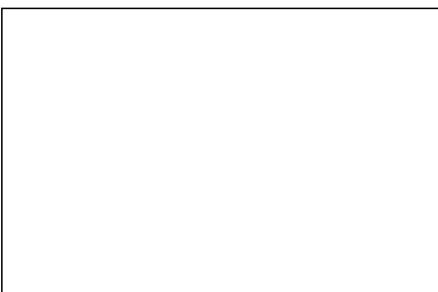


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

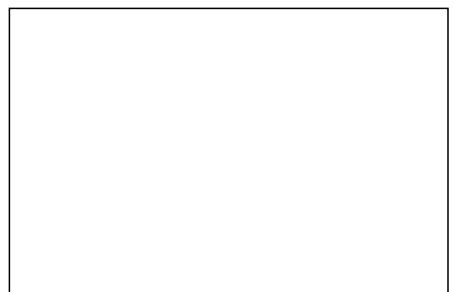


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

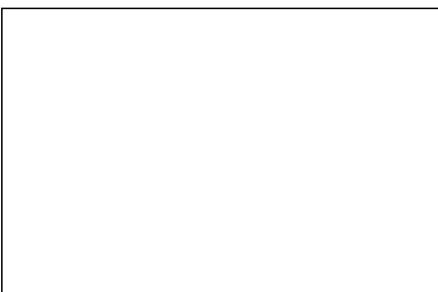


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

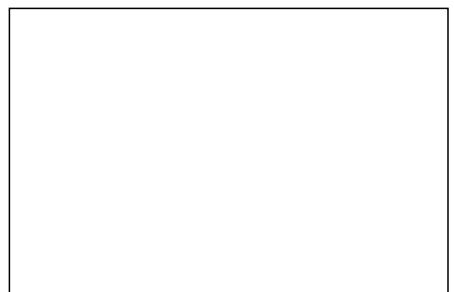


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

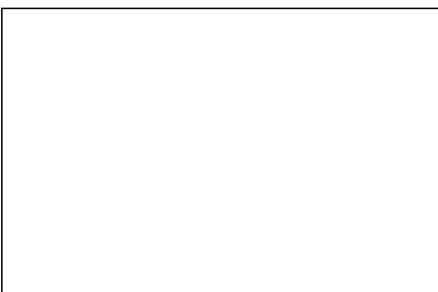


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

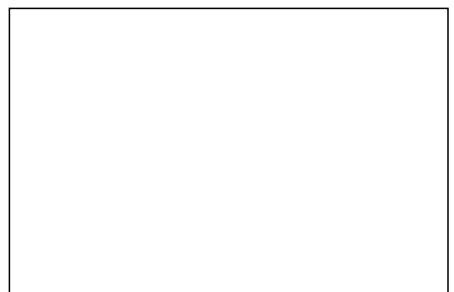


Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orbe de l'hiver

{2}

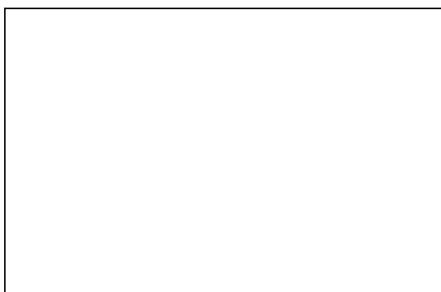


Artefact

Tant que l'Orbe de l'hiver est dégagée, les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un terrain durant leur étape de dégagement.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

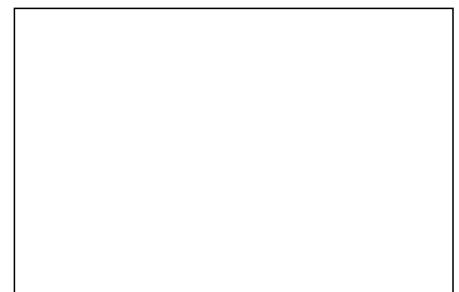
C

&#amp;#amp;#amp;lt;center&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot;&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de Belfe

{5}



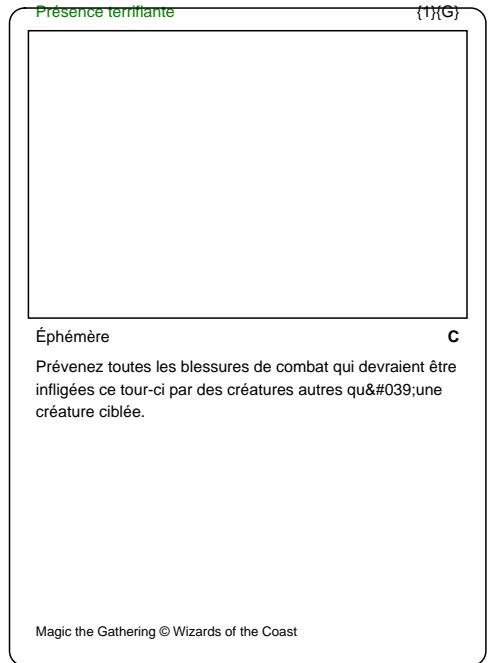
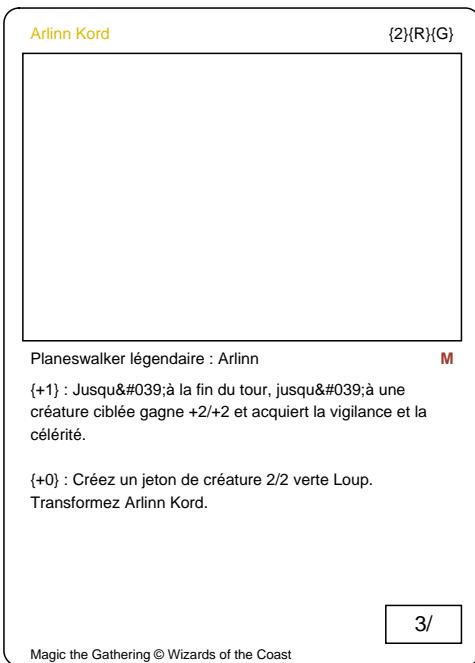
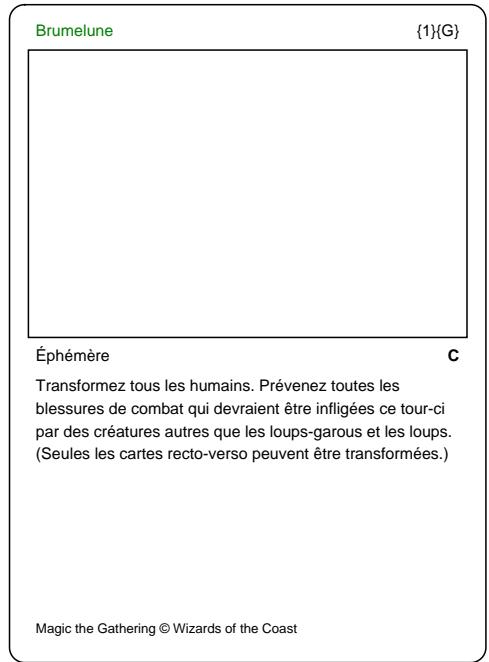
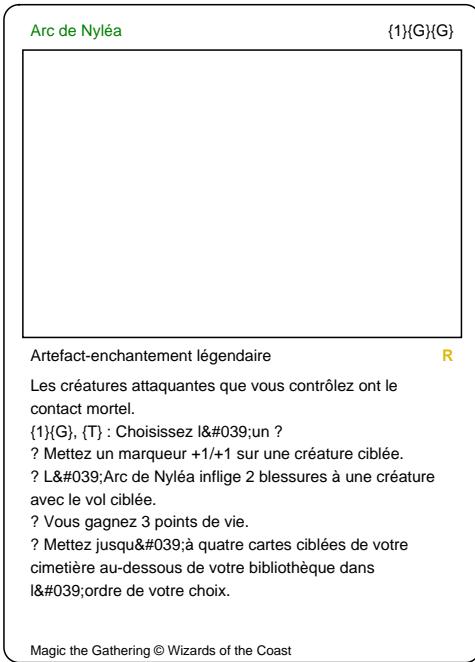
Artefact

Au moment où le Portail de Belfe arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{3}, {T} : Vous pouvez mettre une carte de créature du type choisi depuis votre main sur le champ de bataille.

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Retour à la terre

{3}{G}



Éphémère

C

Détruissez une cible, artefact, enchantement ou créature avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viser haut

{1}{G}



Éphémère

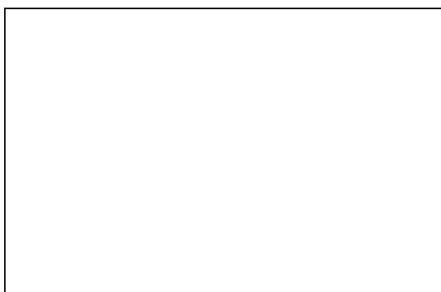
U

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sagacité du ranger

{G}



Éphémère

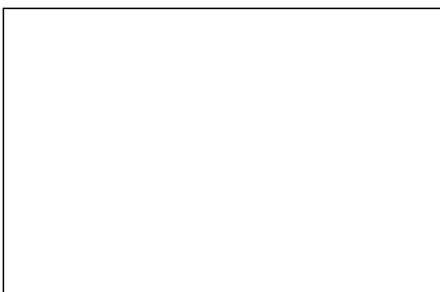
C

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte intérieure

{3}{R}



Éphémère

U

Une créature ciblée inflige un nombre de blessures égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lever de pleine lune

{1}{G}

Enchantement

U

Les créatures Loup-garou que vous contrôlez gagnent +1/+0 et ont le piétinement.
Sacrifiez le Lever de pleine lune : Régénérez toutes les créatures Loup-garou que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin des descendants

{2}{G}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature qui partage un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne la lancez pas, mettez-la au-dessous de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau de toiles

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+3 et a la portée. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Résistance sauvage

{2}{G}



Enchantement

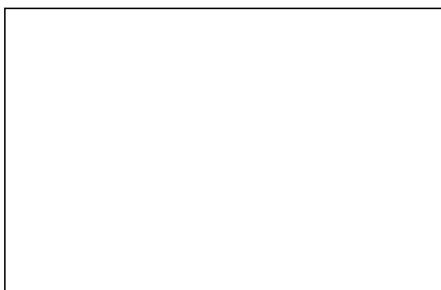
R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient la cible d'un sort éphémère ou de rituel, cette créature gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits gravitaire

{1}{G}{G}



Enchantement

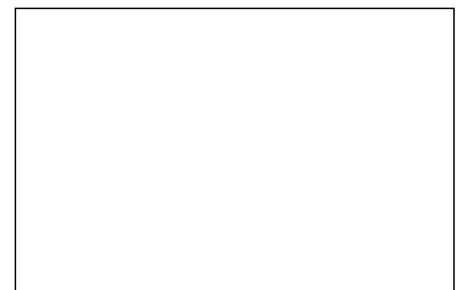
U

À chaque fois qu'une créature avec le vol attaque, elle perd le vol 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.)

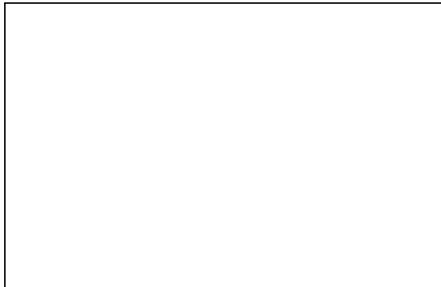
Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1 et a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carnage des berserkers

{3}{R}{R}



Enchantement

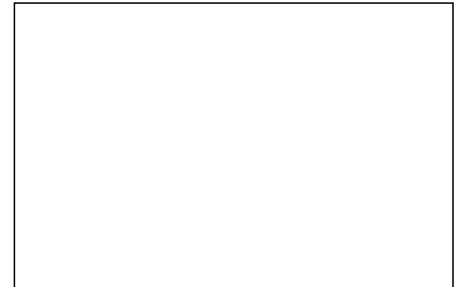
R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la proie pistée

{1}{R}



Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au joueur enchanté, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de la chasse nocturne

{2}{R}



Enchantement : aura et malédiction

U

Enchanter : joueur

Les créatures que le joueur enchanté contrôle attaquent à chaque tour si possible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Malédiction de saignée

{3}{R}{R}



Enchantement : aura et malédiction

R

Enchanter : joueur

Si une source devait infliger des blessures au joueur enchanté, elle inflige le double de ces blessures à ce joueur à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepte des dieux jumeaux

{3}{R}{R}



Enchantement

R

Flash

Si une source devait infliger des blessures à un permanent ou à un joueur, elle inflige à la place le double de ces blessures à ce permanent ou à ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast