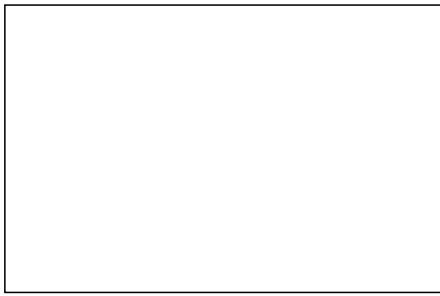


Libératrice de l'horizon

{1}{G}



Créature : humain et loup-garou

U

{1}, sacrifiez la Libératrice de l'horizon : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

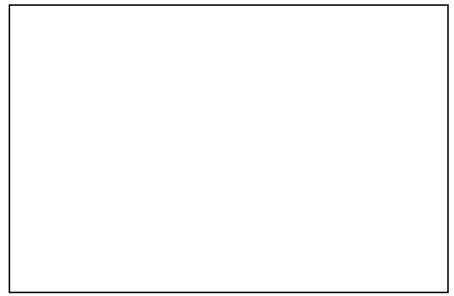
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Maître-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.

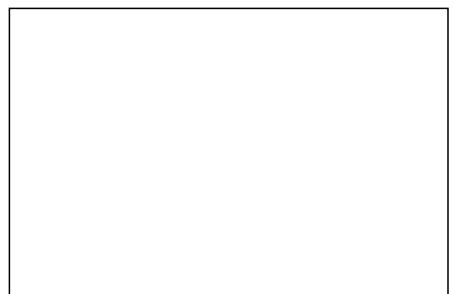
Diurne (Si un joueur ne lance pas de sort pendant son propre tour, on passe à la nuit au prochain tour.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pourvoyeuse d'Avabruk

{4}{G}{G}



Créature : humain et loup-garou

M

Défense talismanique

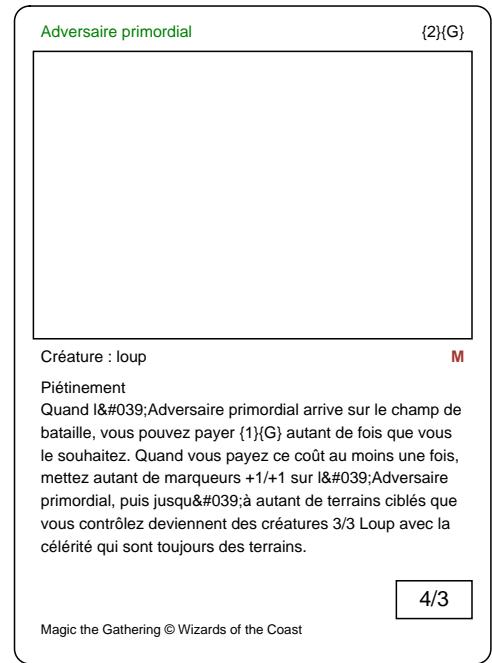
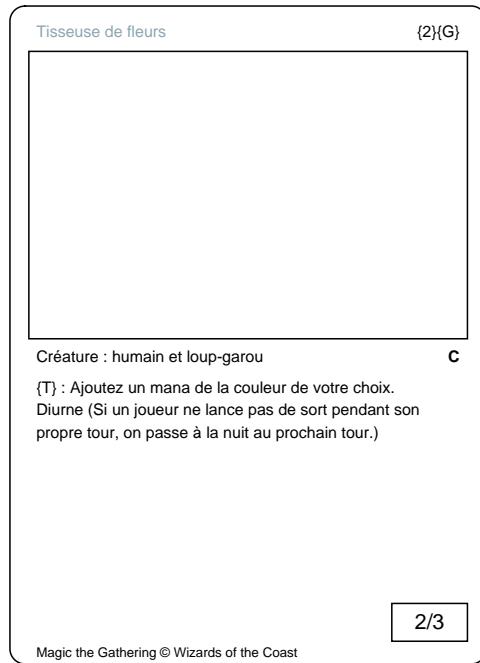
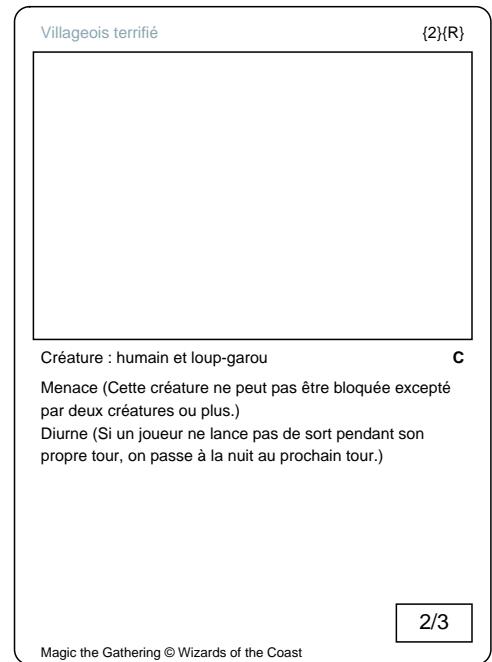
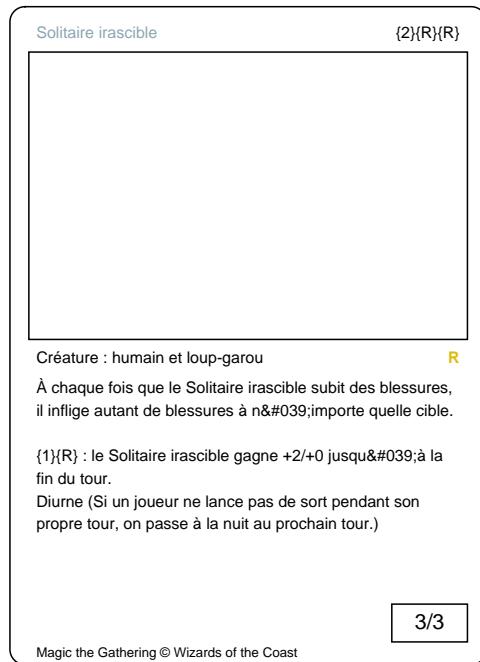
Au début du combat pendant votre tour, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

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

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.

Congrégation — 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

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

Elfes de Lianowar

{G}



Créature : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup bondissant

{2}{G}



Créature : loup

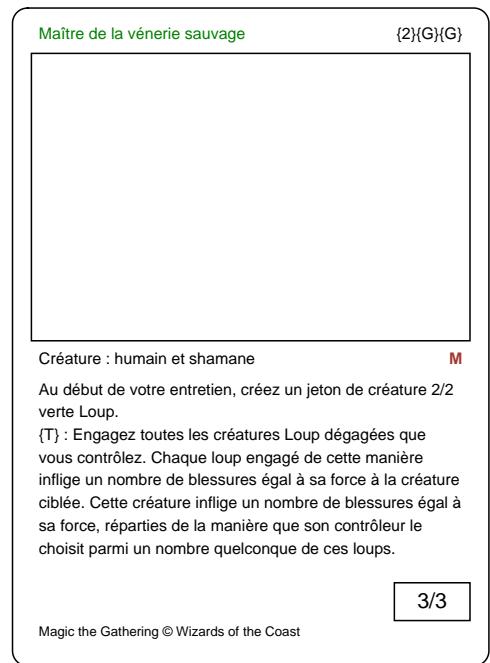
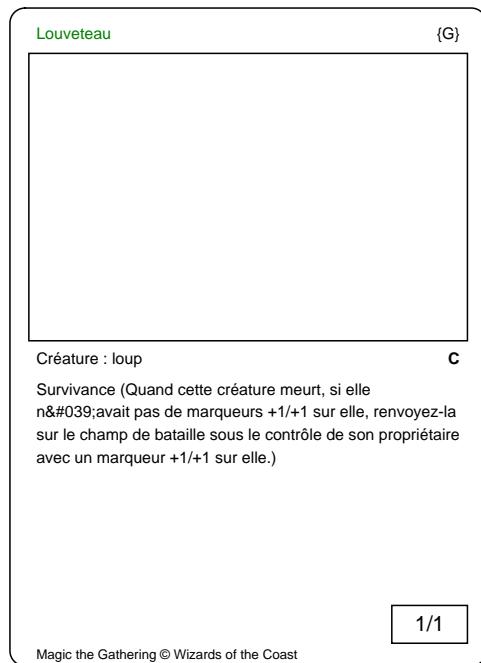
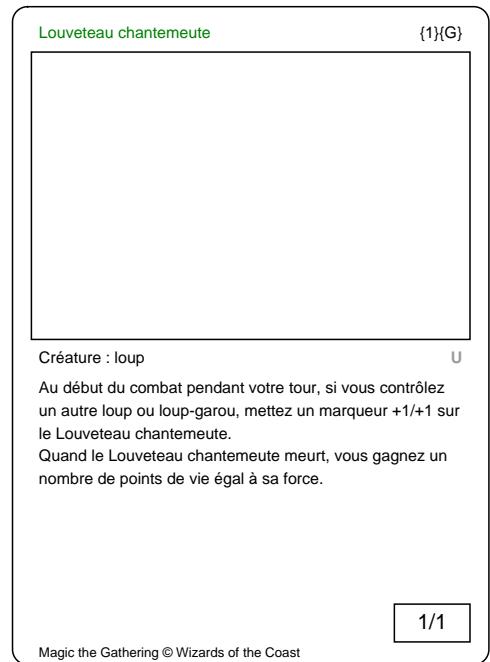
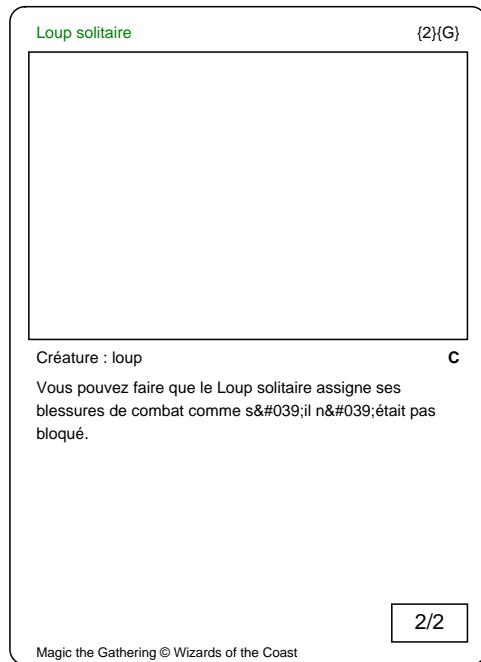
C

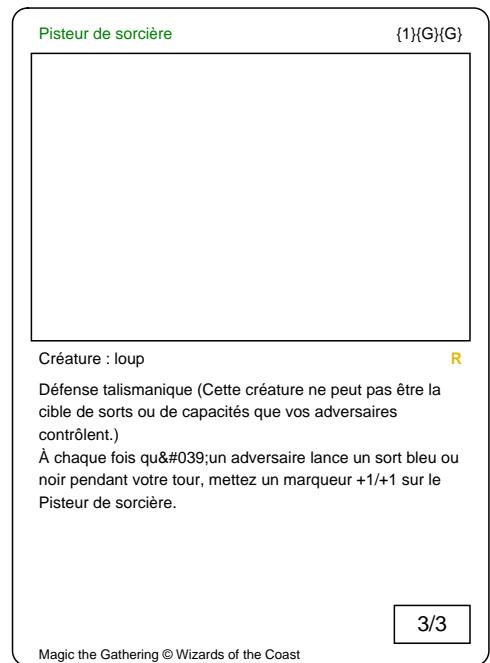
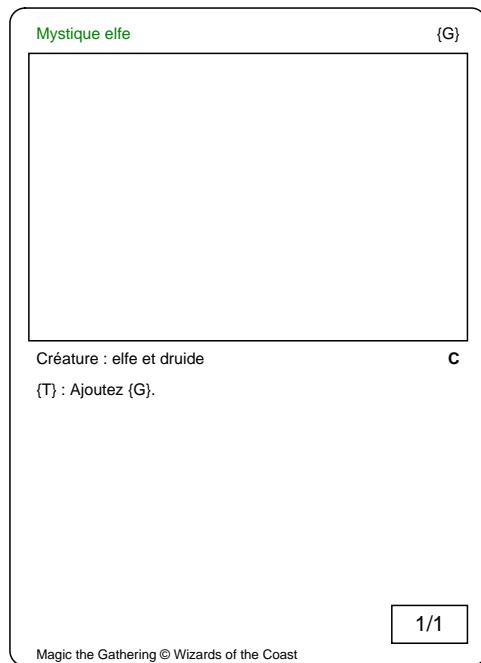
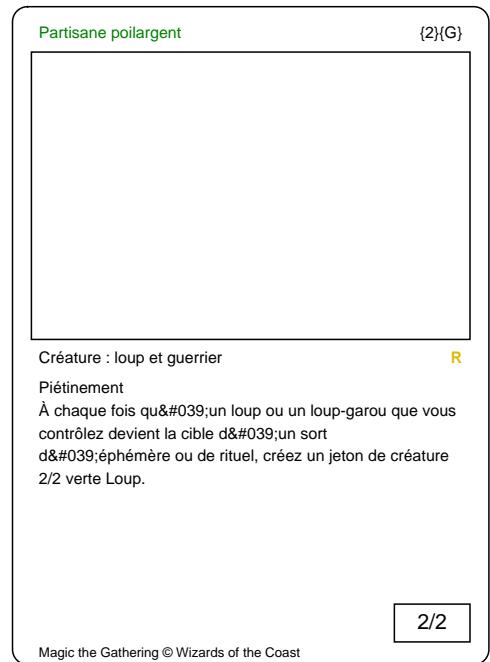
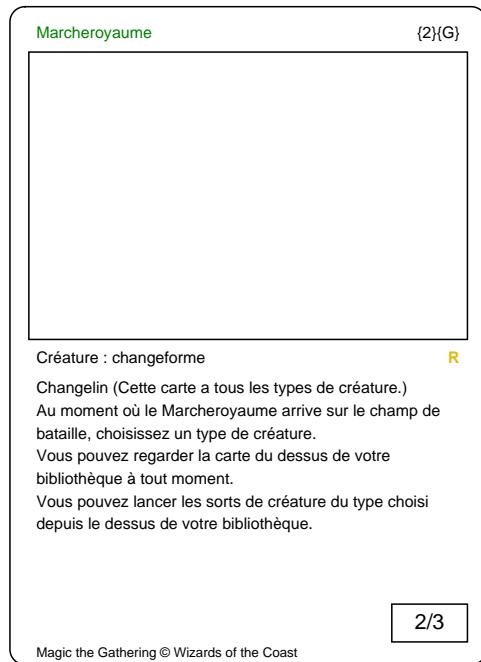
Flash  
Portée

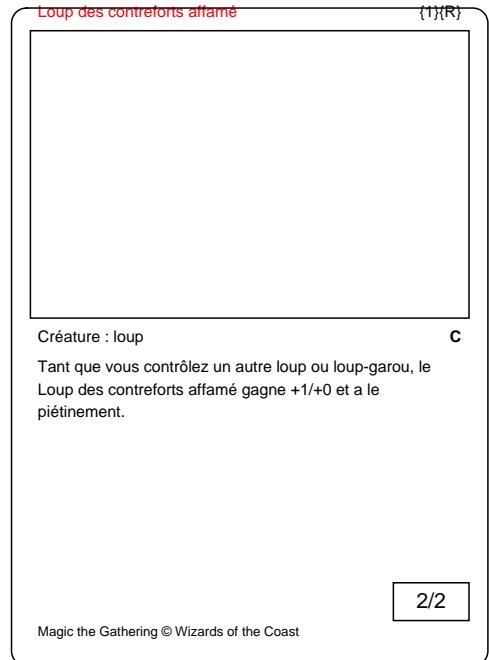
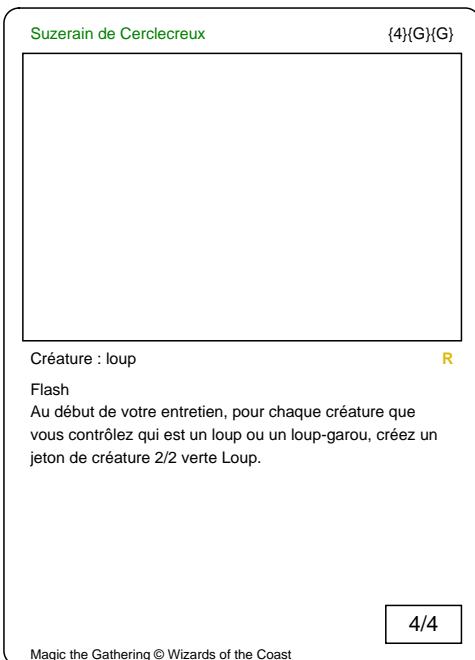
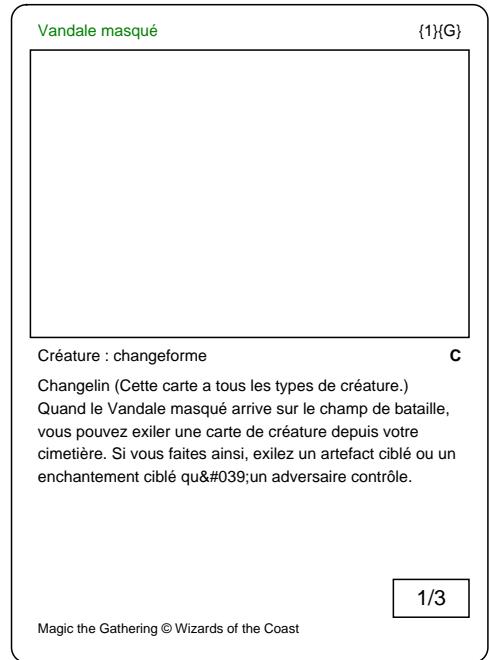
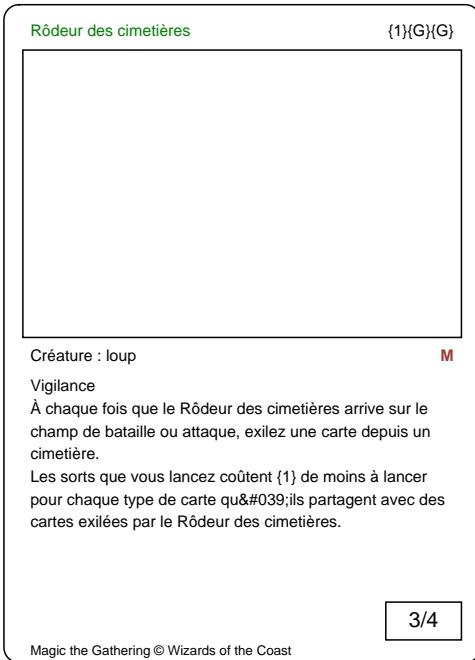
3/2

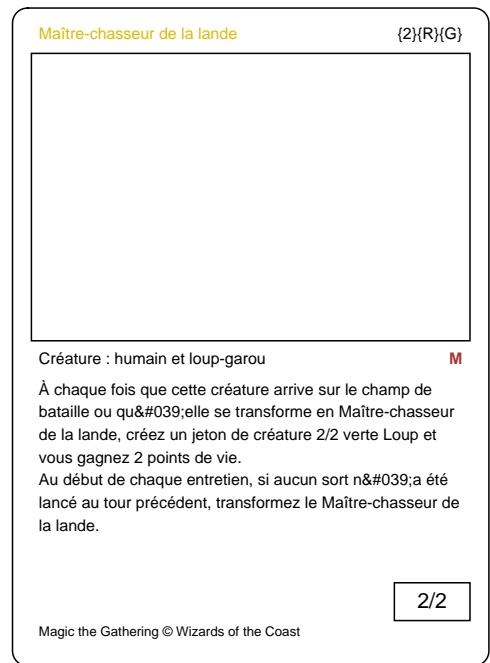
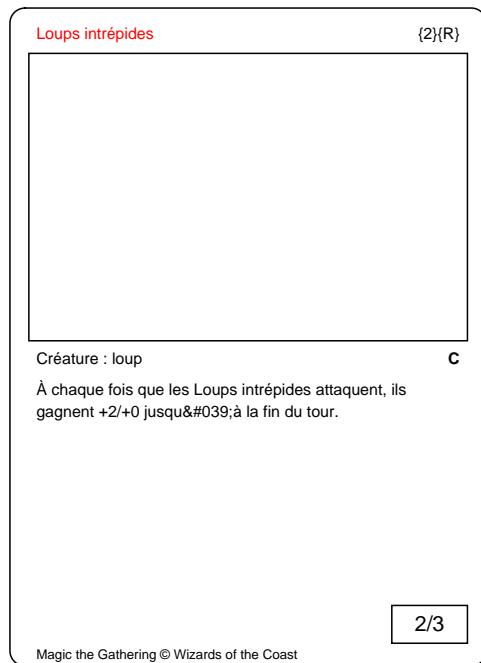
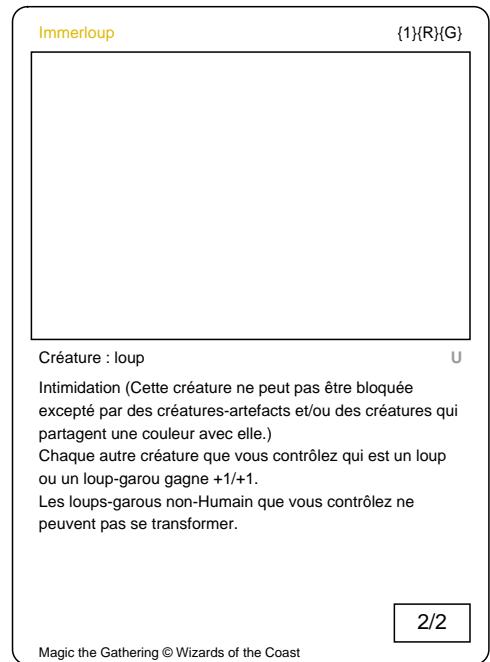
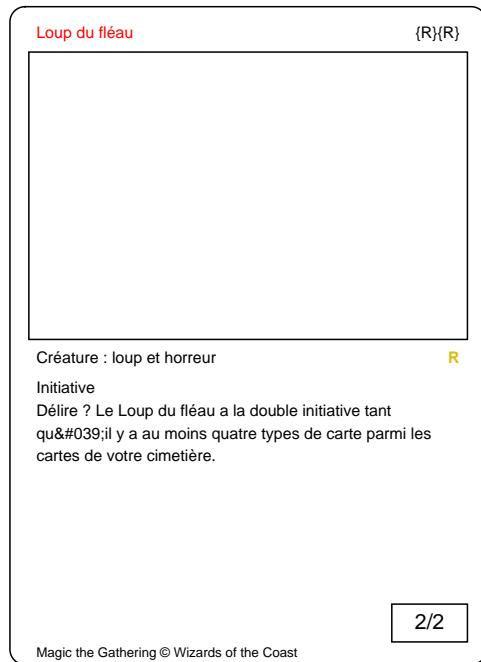
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









**À la recherche des étendues sauvages**

{1}{G}

**Rituel**

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

**Bénédiction selon Gaia**

{1}{G}

**Rituel**

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque. Piochez une carte. Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Bénédiction selon Gaia**

{1}{G}

**Rituel**

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque. Piochez une carte. Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Croissance luxuriante**

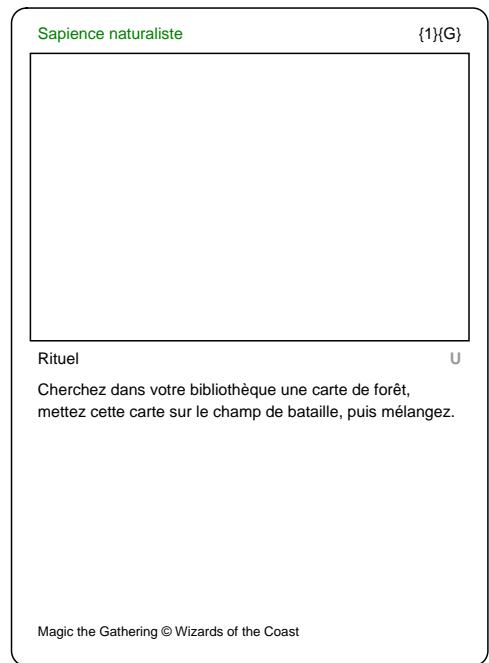
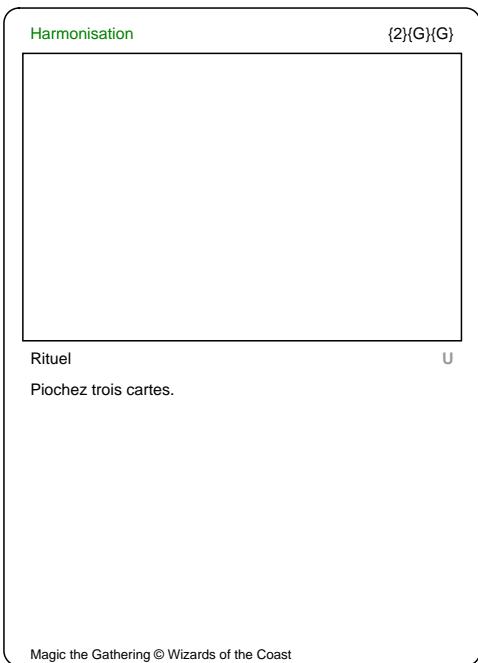
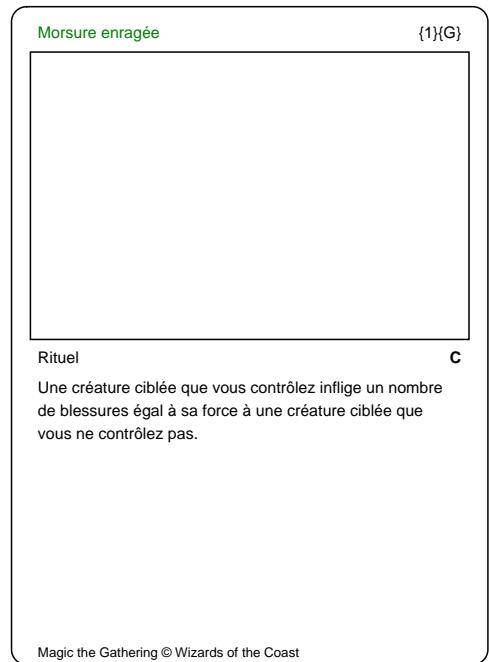
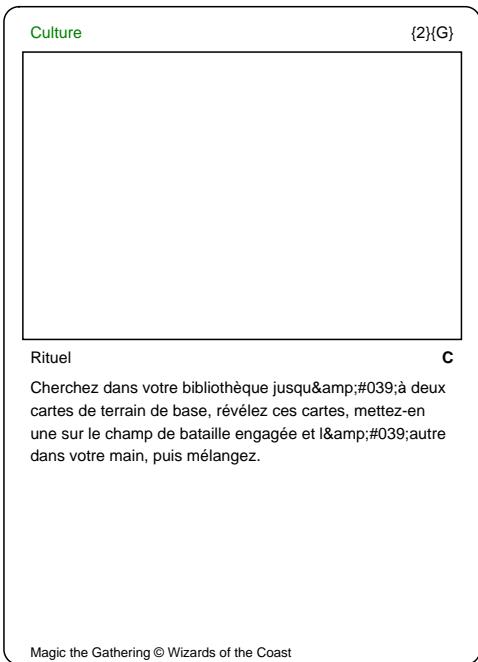
{1}{G}

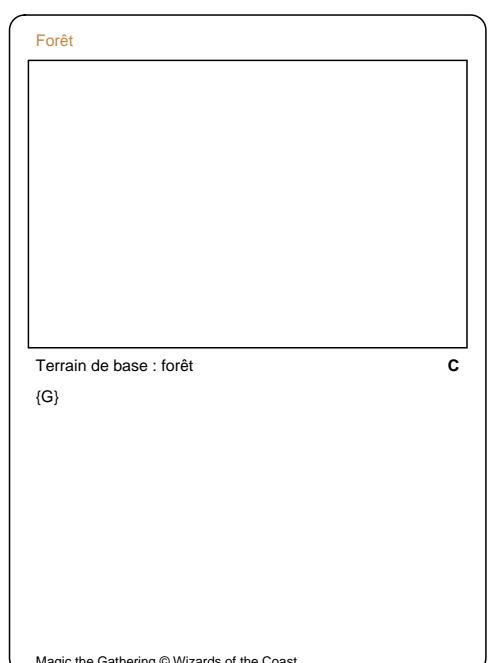
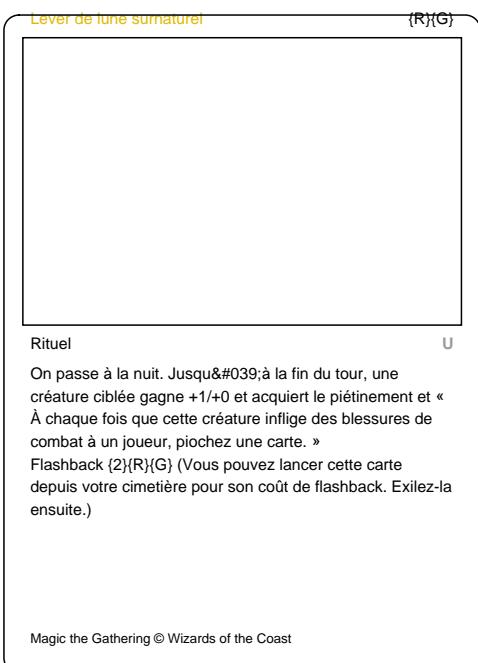
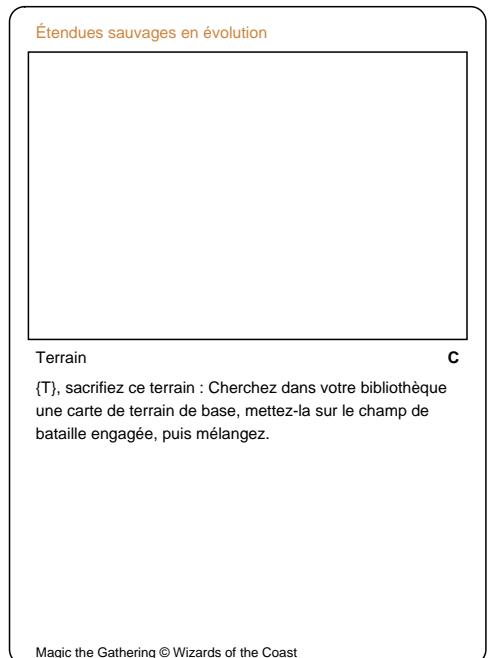
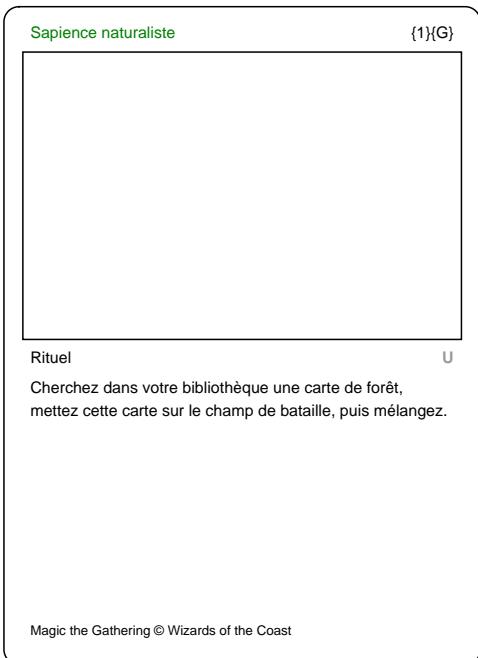
**Rituel**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Forêt



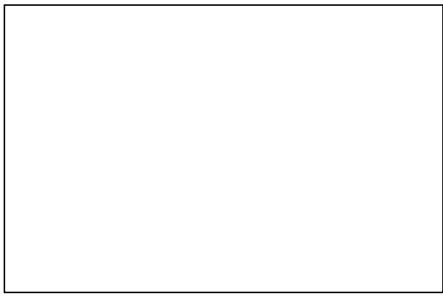
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



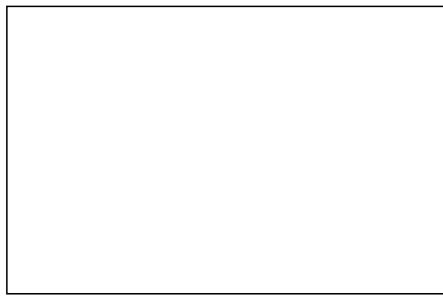
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



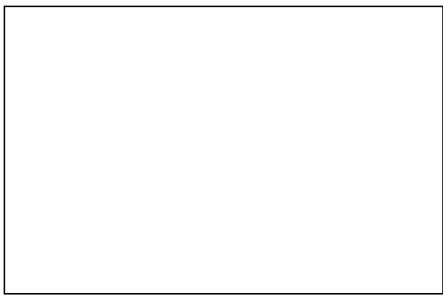
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

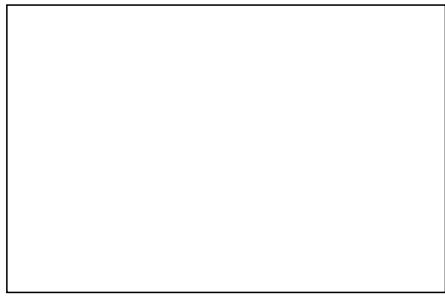
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



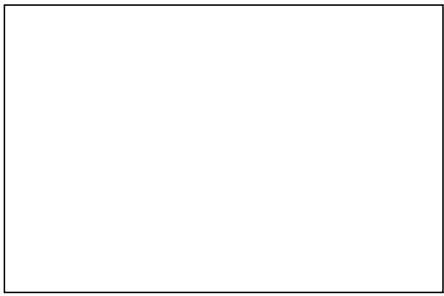
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



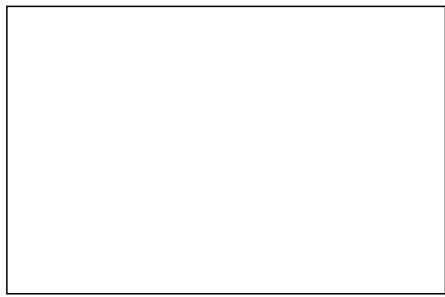
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



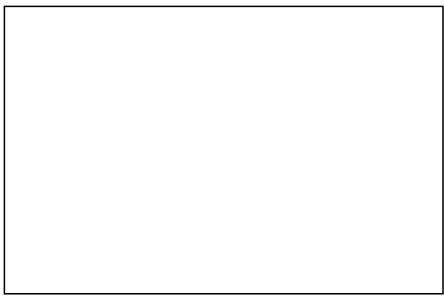
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

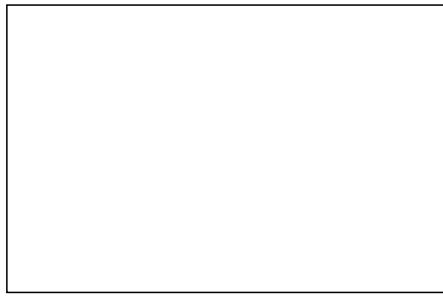
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



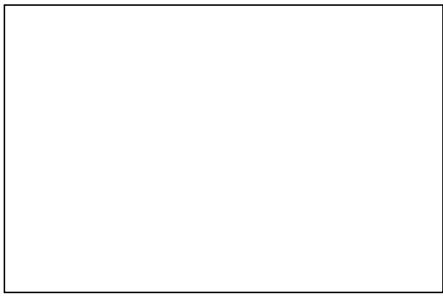
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



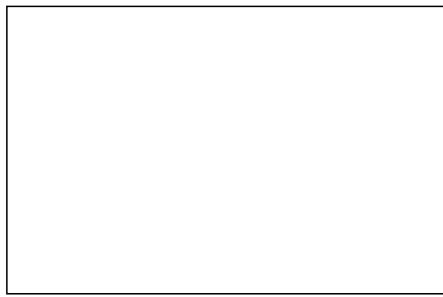
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



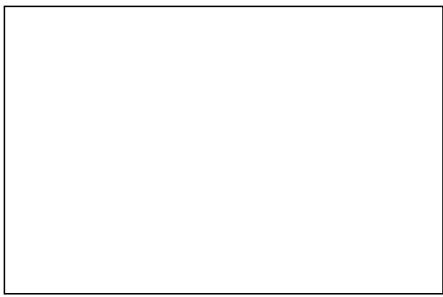
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

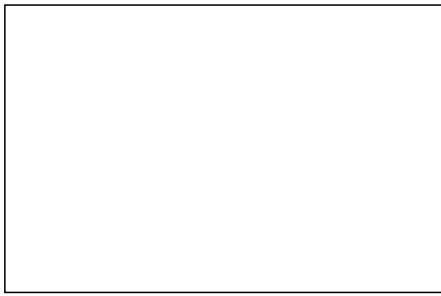
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



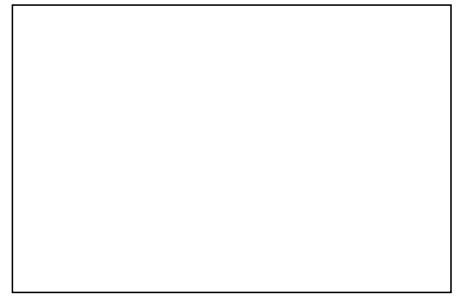
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



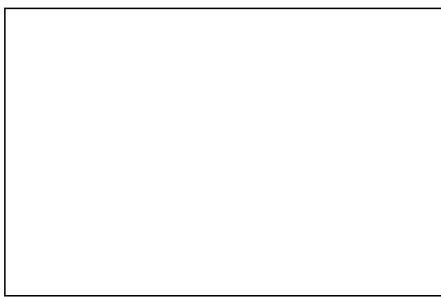
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



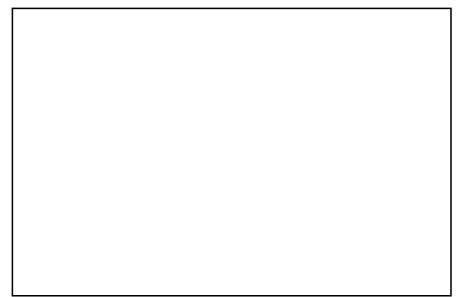
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gorge du massif



Terrain

La Gorge du massif 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

Hautes terres rocheuses



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

Montagne



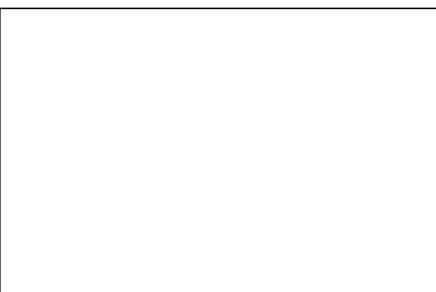
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#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

Immensité terramorphe



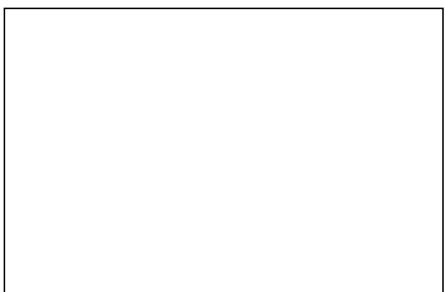
Terrain

C

{T}, sacrificez ce terrain : 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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;#gt;&#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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 622 416 686" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



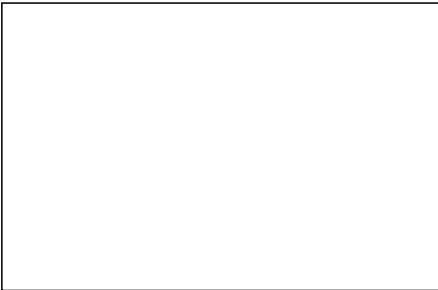
Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 622 927 686" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

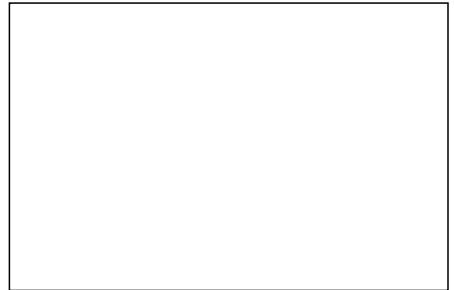


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 225 416 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 225 927 289" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="142 621 416 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Mountain base card image" data-bbox="642 621 927 685" src="graph/manas/bigR.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="142 82 416 212"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Gruul

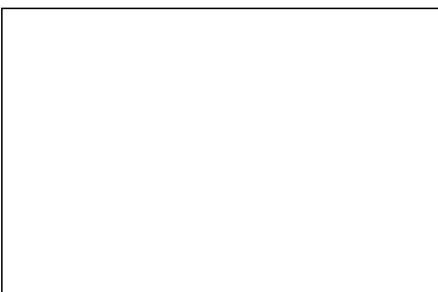


Terrain : porte

Ce terrain arrive engagé.  
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

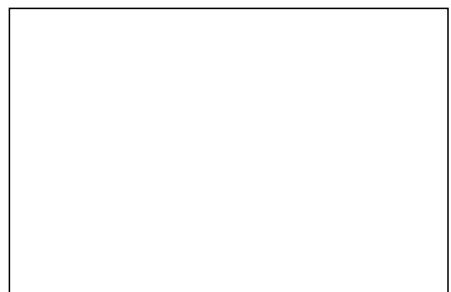


Terrain de base : montagne

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a Mountain base card image." data-bbox="142 478 416 608"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

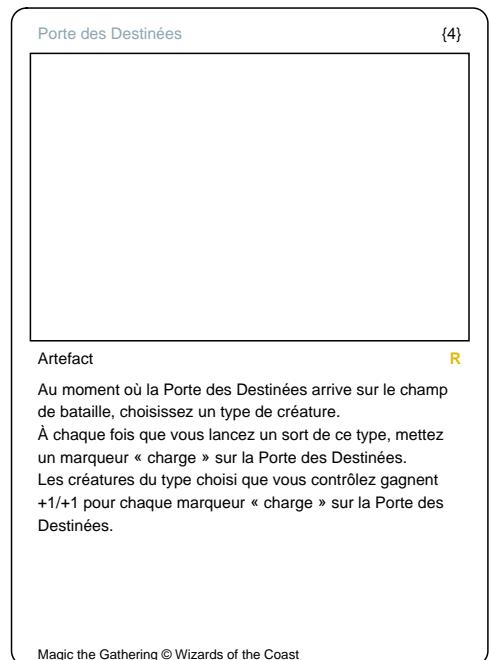
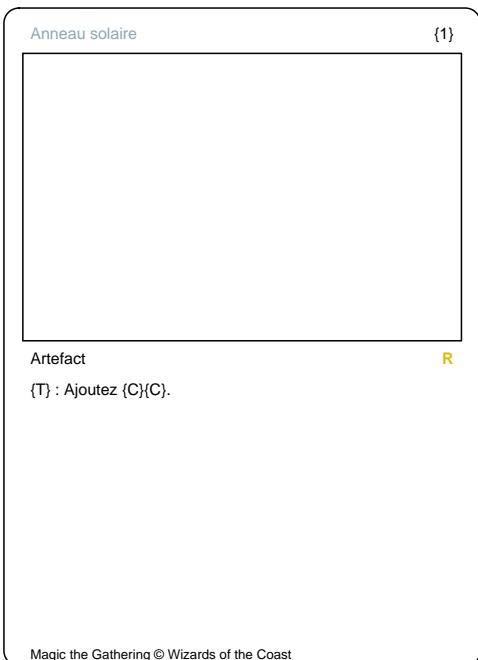
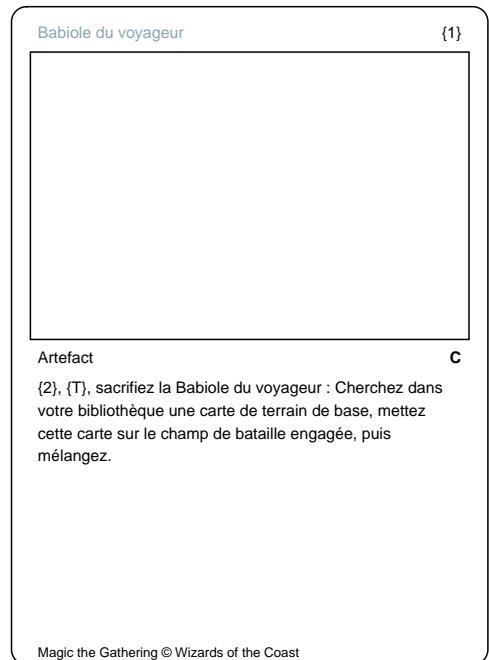
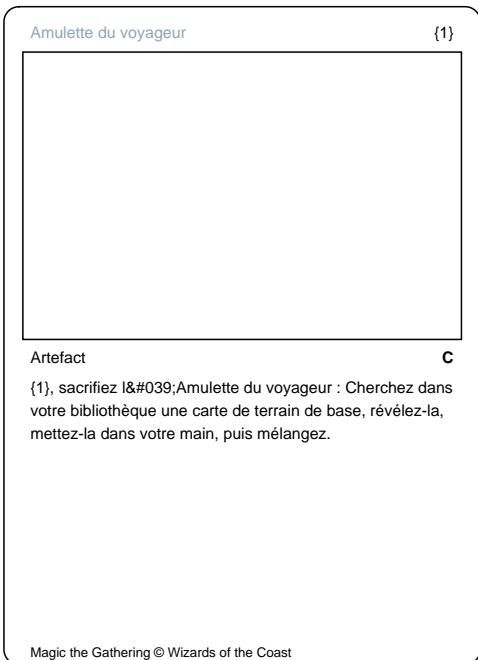


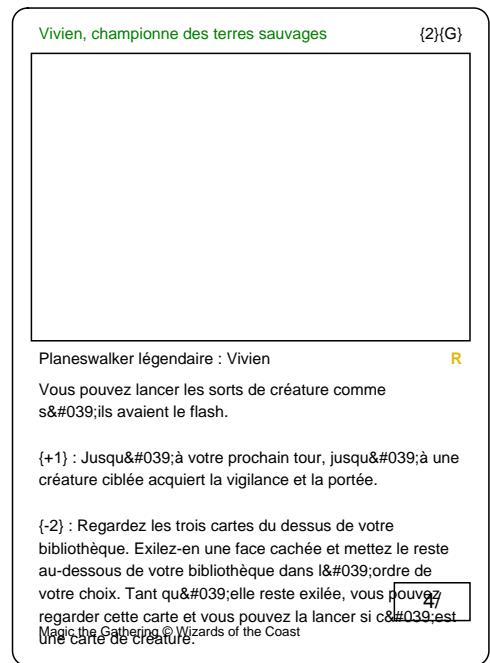
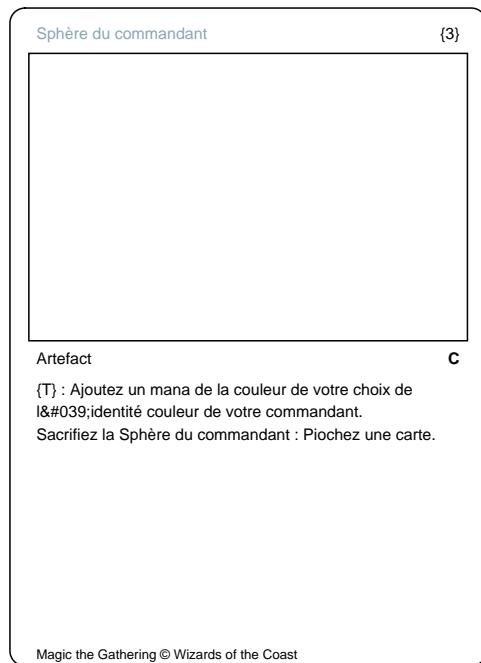
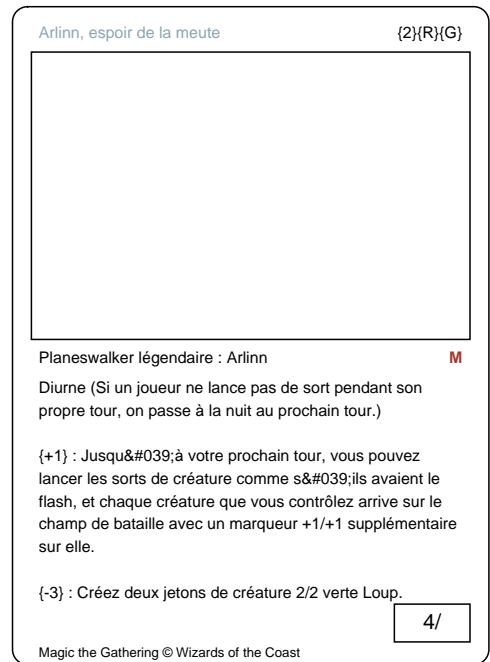
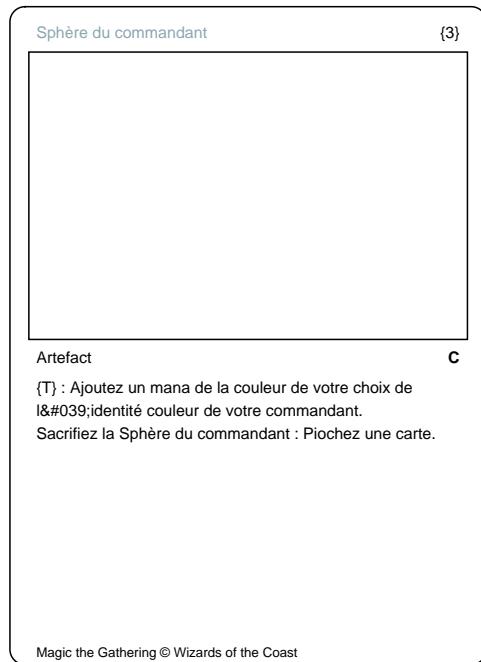
Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Croissance gigantesque

{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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 attaquant ciblée.

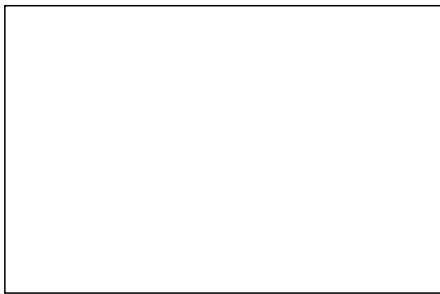
**{3}{G} : Niveau 3**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast  
Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.

**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**Croissance surnaturelle**

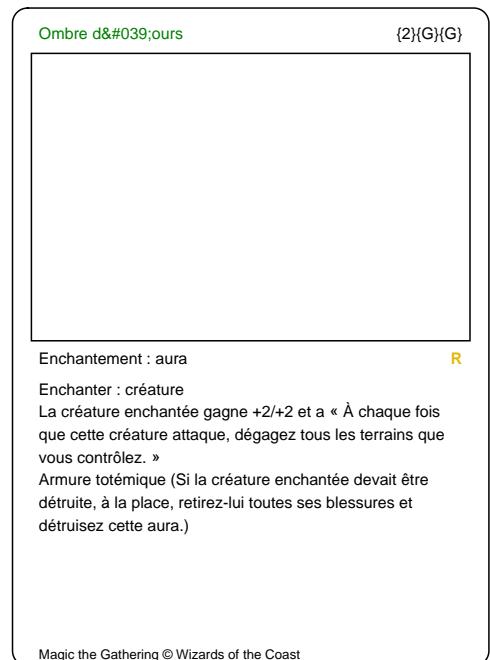
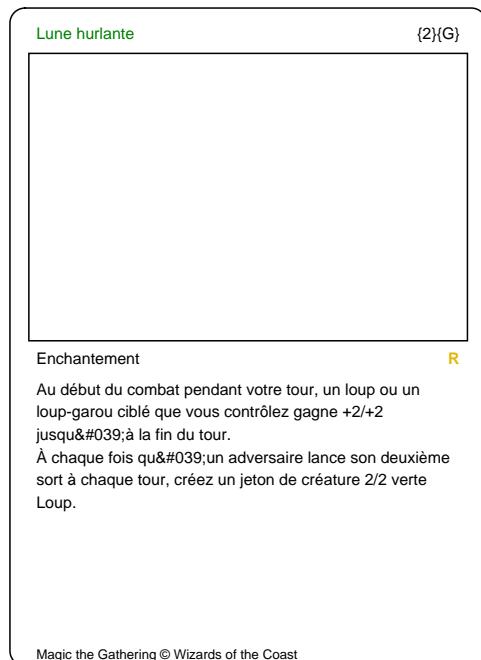
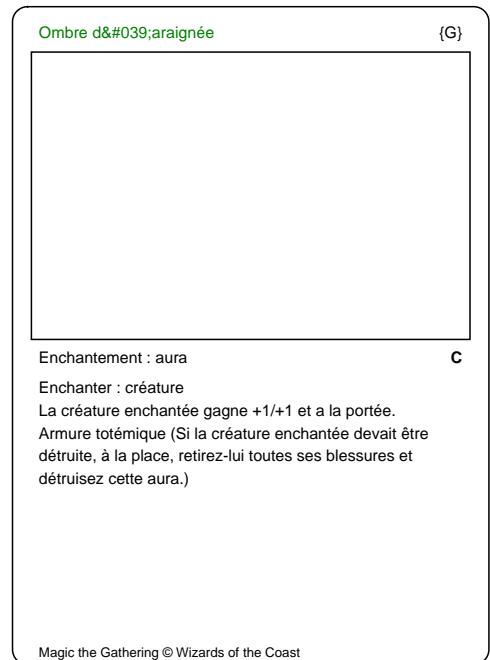
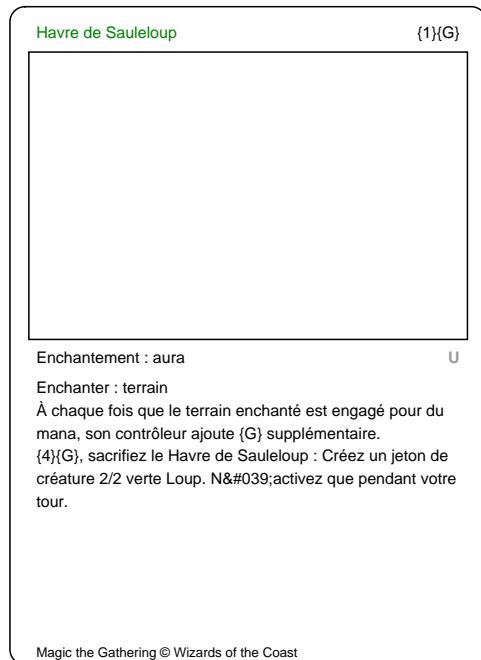
{1}{G}{G}{G}{G}

**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



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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast