Maire d'Avabruck	{1}{G}	Maire d'Avabruck	{1}{0
Créature : humain et conseiller et lou Les autres créatures Humain que vor +1/+1. Au début de chaque entretien, si auc au tour précédent, transformez le Ma	us contrôlez gagnent	Créature : humain et conseiller et lou Les autres créatures Humain que vou +1/+1. Au début de chaque entretien, si auc au tour précédent, transformez le Mai	is contrôlez gagnent un sort n'a été lancé
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	1/1

réature : humain et conseiller et loup-garou es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1. u début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lar	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
es autres créatures Humain que vous contrôlez gagn 1/+1.	
1/+1.	F
i début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lar	ent
a debut de chaque chiretien, el adeun con na etcha	ncé
u tour précédent, transformez le Maire d'Avabruck.	
•	
agic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

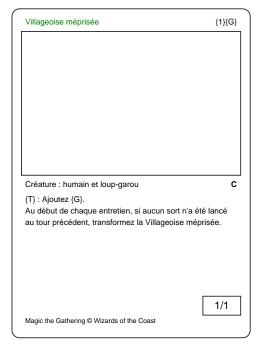
Maître de la vénerie sauvage	{2}{G}{G}
Créature : humain et shamane Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup. {T} : Engagez toutes les créatures Loup dégagées que vous contrôlez. Chaque loup engagé de cette manière inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature 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.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

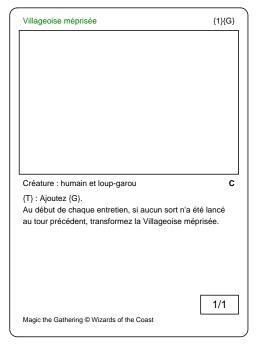
{1}{G}

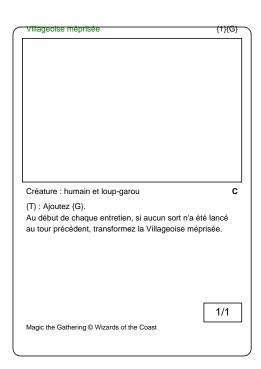
1/1

Maître de la vénerie sauvage {2}{G}{6}	5}	Ranger de l'aube {	(2){G}
Créature : humain et shamane	и	Créature : humain et archer et ranger et loup-garou	R
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 créatul siblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal as force, réparties de la manière que son contrôleur le choisit parmi un nombre quelconque de ces loups.	e e	{T}: Le Ranger de l'aube inflige 2 blessures à une créa avec le vol ciblée. Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lan au tour précédent, transformez le Ranger de l'aube.	
3/3 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Ranger de l'aube	{2}{G}
Créature : humain et archer et ranger et loup-garou	R
{T}: Le Ranger de l'aube inflige 2 blessures à une cravec le vol ciblée.	
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été le au tour précédent, transformez le Ranger de l'aube.	ance
Γ	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







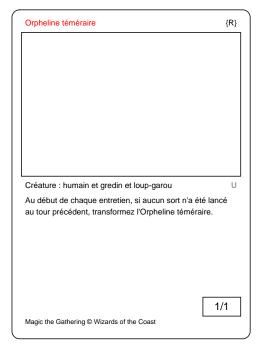
Gang instigateur	{3}{R}
Créature : humain et loup-garou	R
Les créatures attaquantes que vous cor +1/+0.	ntrôlez gagnent
Au début de chaque entretien, si aucun au tour précédent, transformez le Gang	
	2/3

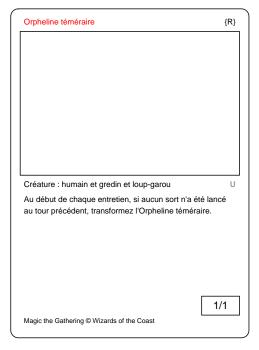
Gang instigateur	{3}{R}
Créature : humain et loup-garou	R
Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagnent +1/+0. Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Gang instigateur.	
Г	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

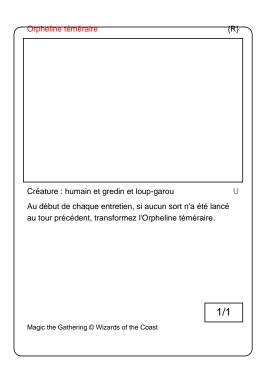
Hors-la-loi de Kruin	{1}{R}{R}
Créature : humain et gredin et loup-garou	R
Initiative	
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'	
au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

_	Hors-la-loi de Kruin	{1}{R}{R}
	Créature : humain et gredin et loup-garou	R
	Initiative	K
	Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a	
	au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de	e Kruin.
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
	magic are called in great of the coast	

Hors-la-loi de Kruin	{1}{R}{R}
Créature : humain et gredin et loup-garou	R
Initiative Au début de chaque entretien, si aucun soi au tour précédent, transformez le Hors-la-le	
	2/2







Créature : humain et gredin et loup-garou

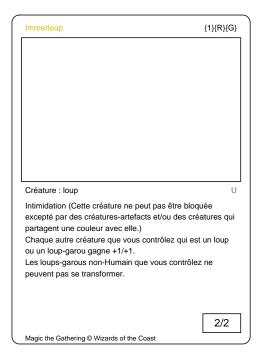
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé
au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

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-art	·
partagent une couleur avec el Chaque autre créature que vo	,
ou un loup-garou gagne +1/+1	· · · · ·
Les loups-garous non-Humair	que vous contrôlez ne
peuvent pas se transformer.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the	

Immerloup	{1}{R}{G}
Créature : loup	U
Intimidation (Cette créature ne p excepté par des créatures-artefa partagent une couleur avec elle.	cts et/ou des créatures qui
Chaque autre créature que vous ou un loup-garou gagne +1/+1.	•
Les loups-garous non-Humain q peuvent pas se transformer.	ue vous contrôlez ne
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the	



Immerloup	{1}{R}{G}
Onfortune a large	
Créature : loup	U
Intimidation (Cette créature ne p	
excepté par des créatures-artef partagent une couleur avec elle	·
Chaque autre créature que vou	,
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

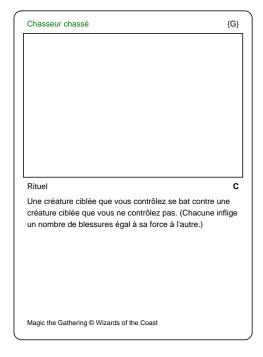
Maître-chasseur de la lande	{2}{R}{G}	Maître-chasseur de la lande	{2}{R}{
Créature : humain et loup-garou	M	Créature : humain et loup-garou	
À chaque fois que cette créature arrive sur la bataille ou qu'elle se transforme en Maître-clande, créez un jeton de créature 2/2 verte laggnez 2 points de vie. Au début de chaque entretien, si aucun son un tou précédent transformer la Maître de	chasseur de la Loup et vous t n'a été lancé	À chaque fois que cette créature arrive sur le che bataille ou qu'elle se transforme en Maître-chas lande, créez un jeton de créature 2/2 verte Lougagnez 2 points de vie. Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a	sseur de la p et vous ı été lancé
au tour précédent, transformez le Maître-ch lande.	asseur de la	au tour précédent, transformez le Maître-chasse lande.	eur de la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

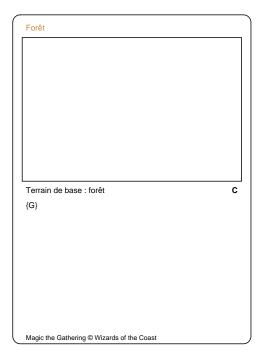
Maître-chasseur de la lande	{2}{R}{G}
Créature : humain et loup-garou	M
À chaque fois que cette créature arrive sur le cha	
bataille ou qu'elle se transforme en Maître-chasse lande, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup e	
gagnez 2 points de vie.	J. 1040
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a é	
au tour précédent, transformez le Maître-chasseu lande.	ır de la
lanue.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

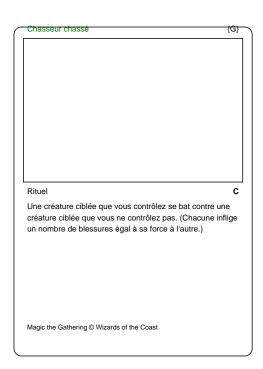
Ulrich de la Krallenhorde ${3}{R}{G}$ Créature légendaire : humain et loup-garou À chaque fois que cette créature arrive sur le champ de bataille ou se transforme en Ulrich de la Krallenhorde, une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez Ulrich de la Krallenhorde. 4/4 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

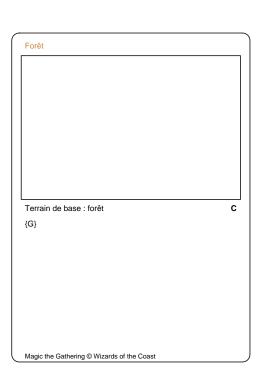
 ${2}{R}{G}$

2/2









Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







·	\ /	
Garenne au Loup de Kessig		Mont enraciné
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {X}{R}{G}, {T}: Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.		Terrain R Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.
Garenne au Loup de Kessig		Mont enraciné

Terrain

{T} : Ajoutez {C}. {X}{R}{G}, {T} : Une créature ciblée gagne +X/+0 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_	
Mont enraciné		Montagne
Terrain Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.		Terrain de base : montagne C {R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mont enraciné		Montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arlinn Kord	{2}{R}{G}	Brumel	elune {1}{G}
Planeswalker légendaire : Arlinn	М	Éphém	nère C
{+1}: Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créatu gagne +2/+2 et acquiert la vigilance et la célér {+0}: Créez un jeton de créature 2/2 verte Lou Transformez Arlinn Kord.	ité.	blessur par des	formez tous les humains. Prévenez toutes les ures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci is créatures autres que les loups-garous et les loups. is les cartes recto-verso peuvent être transformées.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic th	he Gathering © Wizards of the Coast

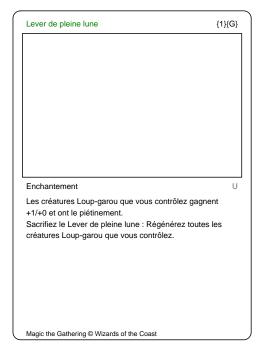
Brumelune	{1}{G}
Éphémère	С
Transformez tous les humains. Prévenez toutes le blessures de combat qui devraient être infligées c par des créatures autres que les loups-garous et l (Seules les cartes recto-verso peuvent être transfo	e tour-ci es loups.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

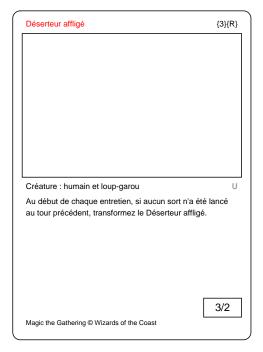
Brumelune	{1}{G}
Éphémère	С
Transformez tous les humains. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce to par des créatures autres que les loups-garous et les le (Seules les cartes recto-verso peuvent être transforme	oups.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

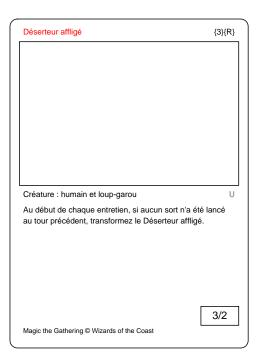
Brumelune	{1}{G}		Lever de pleine lune {1}	-{G}
Éphémère	С		Enchantement	U
Transformez tous les humains. Prévenez toutes le	es		Les créatures Loup-garou que vous contrôlez gagnent	
blessures de combat qui devraient être infligées c			+1/+0 et ont le piétinement.	
par des créatures autres que les loups-garous et l			Sacrifiez le Lever de pleine lune : Régénérez toutes les	
(Seules les cartes recto-verso peuvent être transfe	ormees.)		créatures Loup-garou que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				
)	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	

Lever de pleine lune	{1}{G}
Enchantement	U
Les créatures Loup-garou que vous contrôlez gagne +1/+0 et ont le piétinement. Sacrifiez le Lever de pleine lune : Régénérez toutes créatures Loup-garou que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Créature : humain et loup-garou et shamane

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

