

Maire d'Avabruck

{1}{G}

Créature : humain et conseiller et loup-garou

R

Les autres créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maire d'Avabruck.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maire d'Avabruck

{1}{G}

Créature : humain et conseiller et loup-garou

R

Les autres créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maire d'Avabruck.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maire d'Avabruck

{1}{G}

Créature : humain et conseiller et loup-garou

R

Les autres créatures Humain que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Maire d'Avabruck.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maire de la vénérie 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

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

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 créature avec le vol ciblée.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 créature avec le vol ciblée.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 créature avec le vol ciblée.

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

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

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

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

Gang instigateur

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

R

Les créatures attaquant 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.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gang instigateur

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

R

Les créatures attaquant 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.

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'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.

2/2

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'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.

2/2

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'a été lancé au tour précédent, transformez le Hors-la-loi de Kruin.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire

{R}

Créature : humain et gredin et loup-garou

U

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

Orpheline téméraire

{R}

Créature : humain et gredin et loup-garou

U

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

Orpheline téméraire

{R}

Créature : humain et gredin et loup-garou

U

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

Orpheline téméraire

{R}

Créature : humain et gredin et loup-garou

U

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-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

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

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

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

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

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

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

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

Chasseur chassé

{G}

Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur chassé

{G}

Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez se bat contre une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



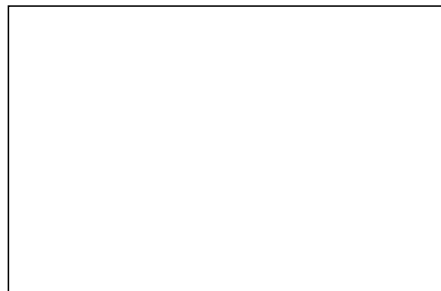
Terrain de base : forêt

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



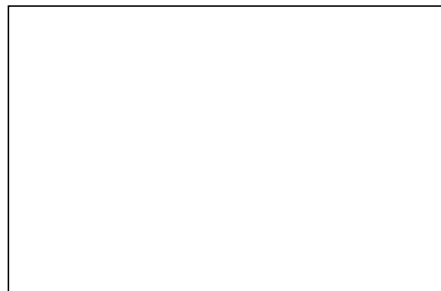
Terrain de base : forêt

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{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

Mont enraciné



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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

R

{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

Mont enraciné



Terrain

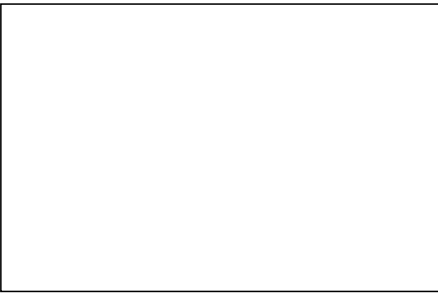
R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

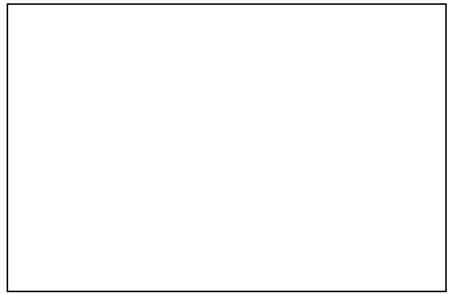
R

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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



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}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



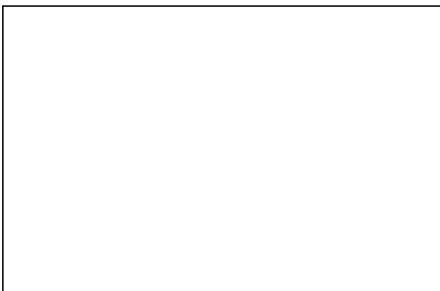
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



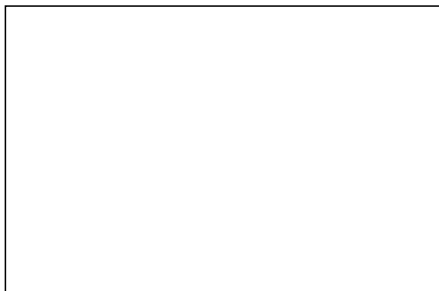
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



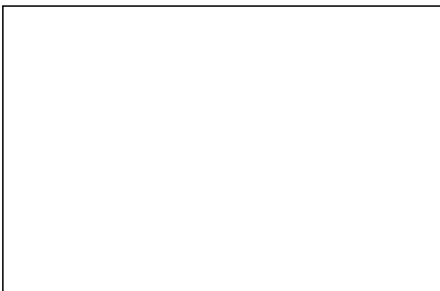
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



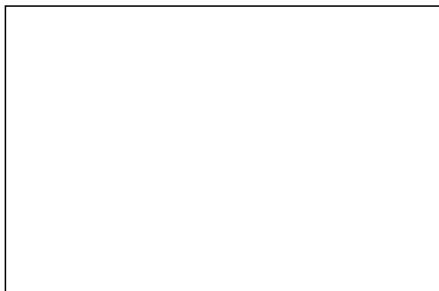
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arlinn Kord

{2}{R}{G}

Planeswalker légendaire : Arlinn

M

{+1} : Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert la vigilance et la célérité.

{+0} : Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup. Transformez Arlinn Kord.

3/

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

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

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

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

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 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 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 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

Déserteur affligé

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou

U

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane Mondronen

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou et shaman

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

Shamane Mondronen

{3}{R}

Créature : humain et loup-garou et shaman

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