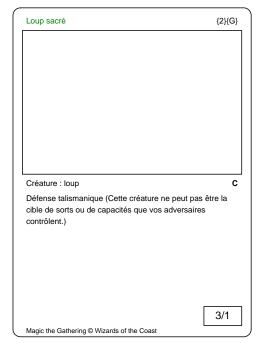
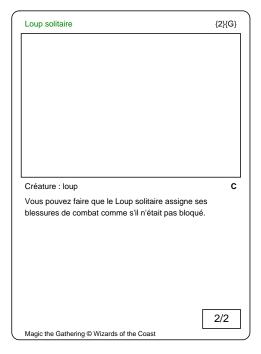
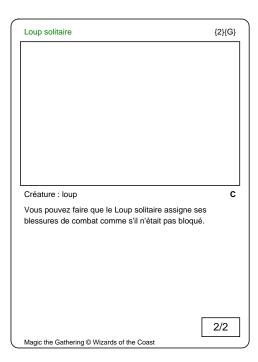
Augure de Llanowar	{G}		Élémental de bruyère au loup {2}{G}{G}	
Créature : elfe et shamane	С		Créature : élémental	
Sacrifiez l'Augure de Llanowar : La créature ciblée gage +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.	ne		Multikick {G} (Vous pouvez payez {G} supplémentaire autant de fois que vous le souhaitez au moment où vous	
N'activez que pendant votre entretien.			lancez ce sort.)	
			Quand l'Élémental de buyère au loup arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque fois qu'il a été kické.	
	/3		4/4]
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Élémental de bruyère au loup	{2}{G}{G}
Créature : élémental	R
Multikick (G) (Vous pouvez payez (G) supplémen autant de fois que vous le souhaitez au moment (lancez ce sort.)	
Quand l'Élémental de buyère au loup arrive sur le de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte L	
chaque fois qu'il a été kické.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4
wayic the Gathering & wizards of the Coast	

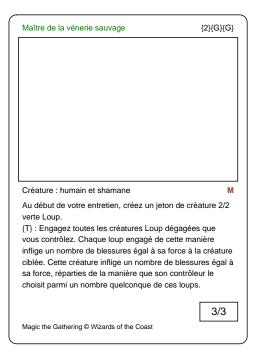
Gardienne de la meute	{2}{G}{G}
Créature : loup et esprit	U
Flash (Vous pouvez lancer ce sort à pourriez lancer un éphémère.)	tout moment où vous
Quand la Gardienne de la meute arribataille, vous pouvez vous défausse Si vous faites ainsi, créez un jeton de	r d'une carte de terrain.
Loup.	e creature 2/2 verte

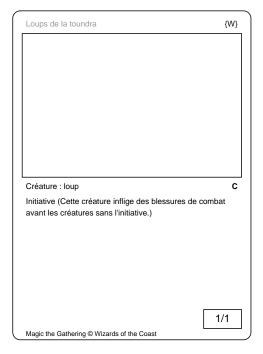


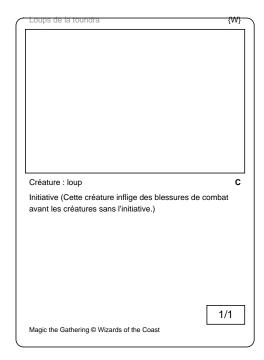




Loup solitaire	{2}{G}
Créature : loup	С
Vous pouvez faire que le Loup solitaire assigne ses blessures de combat comme s'il n'était pas bloqué.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



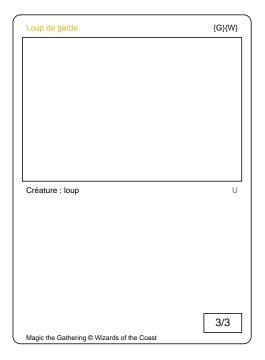


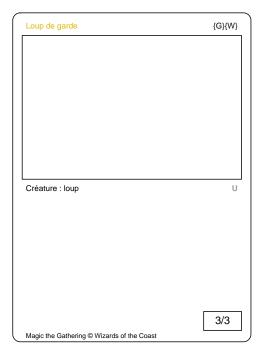


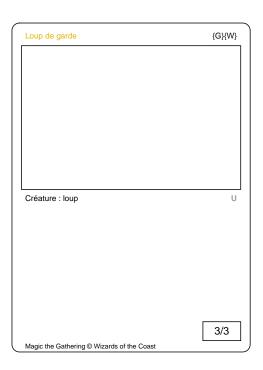
Mur angélique

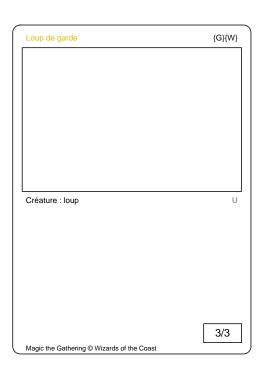
Créature : mur
C
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Vol

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Temple des voyageurs	{1}{G}{W}	Tolsimir Sangdeloup	{4}{G}{W
Créature : élémental	R	Créature légendaire : elfe et gu	ierrier I
La force et l'endurance du Temple d	· ·	Les autres créatures vertes qu	e vous contrôlez gagnent
chacune égales au nombre de créat contrôlez.	ures que vous	+1/+1. Les autres créatures blanches	que vous contrôlez gagnent
À chaque fois que le Temple des vo	·	+1/+1.	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
blessures de combat à un joueur, pe	puplez.	{T} : Créez Voja, un jeton de ci et blanche Loup.	éature légendaire 2/2 verte
	/		3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coas		Magic the Gathering © Wizards of th	
3 3			

Tolsimir Sangdeloup	{4}{G}{W}
Créature légendaire : elfe et guerrier	R
Les autres créatures vertes que vous contrôlez +1/+1.	gagnent
Les autres créatures blanches que vous contrô +1/+1.	lez gagnent
{T}: Créez Voja, un jeton de créature légendai et blanche Loup.	re 2/2 verte
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/4

Hurlement de la meute nocturne	{6}{G}
Rituel	U
Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque forêt que vous contrôlez.	ie

Hurlement de la meute nocturne {6}	{G}	Bosquet de Solpétal
Rituel Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup pour chaque	U	Terrain R Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille
forêt que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine. {T}: Ajoutez {G} ou {W}. Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravivement	(4)(C)
Ravivement	{1}{G}
Rituel	
Renvoyez une carte verte ciblée depuis votre cimetié dans votre main.	ère
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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	







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







Forêt	Immensité terramorphe
Terrain de base : forêt C	Terrain (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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	Forêt	`
	Terrain de base : forêt C	J
	{G}	
$\overline{}$	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

Plaine	
Terrain de base : plaine	C
Terrain de base : plaine {W}	С
Terrain de base : plaine {W}	С
	С
	c
	С
	С
	c
	С

Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Porte des Destinées {4}
Terrain de base : plaine C	Artefact R
{W}	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	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Carte d'expédition	{1}
Artefact	U
{2}, {T}, sacrifiez la Carte d'expédition : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mette	z-la
dans votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Runeclé de Selesnya	{3}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {G} ou {W}.	
{G}{W} : La Runeclé de Selesnya devient une	
créature-artefact 3/3 verte et blanche Loup jusqu'à tour.	la fin du
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brouillard	{G}		Aux armes!	{1}{W}
Éphémère	С		Éphémère	U
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraien infligées ce tour-ci.	t être		Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croissance gigantesque	{G}
Oronsance gigantesque	(0)
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour	r.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aux armes!	{1}{W}
Éphémère	U
Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Piochez une carte.	

Brume éthérée	{W}		Solidarité {3}	{W}
<u> </u>				\Box
Éphémère : arcane	С		Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures qui devraient être	infligées		Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+5 jusqu'à	la
par des créatures ce tour-ci.			fin du tour.	
Martin Call at a Call and a Call			Market Control of Control	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Droiture	{W}
Énhémèra	U
Ephemere	U
Éphémère Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à	
Epnemere Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à du tour.	
Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à	
Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à	
Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à	
Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à	
Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à	
Une créature bloqueuse ciblée gagne +7/+7 jusqu'à	

Survie	{W}
Éphémère	С
Régénérez une créature ciblée.	Ü
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aspects du loup	{1}{G}		Contribution foncière	{W}
Enchantement : aura	R		Enchantement	М
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +X/+Y, X étant la moitié nombre de forêts que vous contrôlez, arrondie à l'infér et Y étant le nombre de forêts que vous contrôlez, arro au supérieur.	ieur,		Au début de votre entretien, si un adve de terrains que vous, vous pouvez che bibliothèque jusqu'à trois cartes de ter révéler, les mettre dans votre main, pu	ercher dans votre rain de base, les
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		-		

Enchantement	R
Si un effet devait créer au moins un jeton s	
contrôle, il crée deux fois ce nombre de je	ions a la place.

Fable du loup et du hibou {3}{GU}{GU}	(GU)
Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un sort vert, vous pouve créer un jeton de créature 2/2 verte Loup. À chaque fois que vous lancez un sort bleu, vous pouv	
créer un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sigille des dieux nayens {1}{G}	{W}	Lo	up de Tel-Jilad	{2}{G}
	_			
Enchantement : aura	С		éature : loup	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque créatu que vous contrôlez.	re		chaque fois que le Loup de Tel-Jilad devient bloque le créature-artefact, il gagne +3/+3 jusqu'à la fin du	
Recyclage {GW} ({GW}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)				
,				
			_	
				2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Ма	gic the Gathering © Wizards of the Coast	
		$\overline{}$		

Loup de Tel-Jilad	{2}{G}
Créature : loup	С
À chaque fois que le Loup de Tel-Jilad devient une créature-artefact, il gagne +3/+3 jusqu'à la	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature : loup C
À chaque fois que le Loup de Tel-Jilad devient bloqué par une créature-artefact, il gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Tranquillité	{2}{G}
Rituel	С
Détruisez tous les enchantements.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Défense de tour	{1}{G}
Éphémère	U
Les créatures que vous contrôlez gagnent +0/+5 et acquièrent la portée jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tsunami	{3}{G}
Rituel	U
Détruisez toutes les îles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trombe	{X}{G}
Éphémère	U
La Trombe inflige X blessures à chaque cr	_
vol.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trombe	{X}{G}		Cercle de protection : blanc	{1}{W}
Éphémère	U		Enchantement	U
La Trombe inflige X blessures à chaque créature av vol.			{1}: La prochaine fois qu'une source blanche de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de protection : artefacts	{1}{W}
Enchantement	U
{2}: La prochaine fois qu'une source artefact devrait vous infliger des blesser ce tour-ci, pr	
blessures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Enchantement	U
{1}: La prochaine fois qu'une source bleue de votre devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessu	
deviait vous biessei de tour-di, prevenez des biesse	1165.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de protection : noir	{1}{W}	_	Cercle de protection : vert	{1}{W}
Enchantement	U	L	Enchantement	U
{1}: La prochaine fois qu'une source noire de v	otre choix		{1}: La prochaine fois qu'une source verte de votre c	hoix
devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces b	lessures.		devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessur	es.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

 $\{1\}\{W\}$

Cercle de protection : rouge