

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 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

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

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.

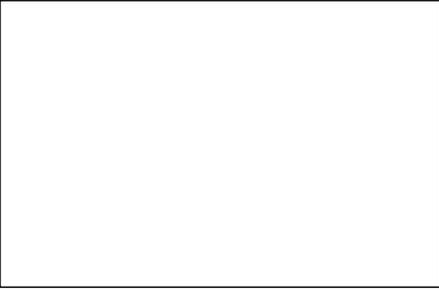
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Ranger de l'aube.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageoise méprisée

{1}{G}



Créature : humain et loup-garou

C

{T} : Ajoutez {G}.

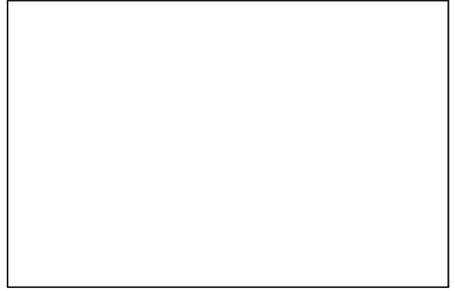
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez la Villageoise méprisée.

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

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 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.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire

{R}

Créature : humain et gremlin 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

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.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orpheline téméraire

{R}

Créature : humain et gremlin 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}



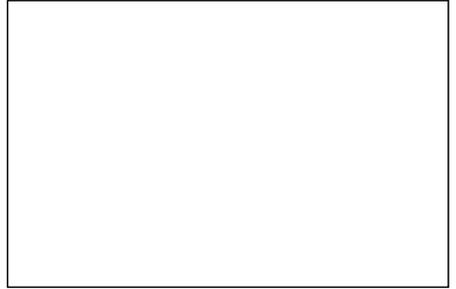
Créature : humain et gredin et loup-garou U
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez l'Orpheline téméraire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Shamane Mondronen

{3}{R}

Créature : humain et shaman 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

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

Shamane Mondronen

{3}{R}

Créature : humain et shaman 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

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



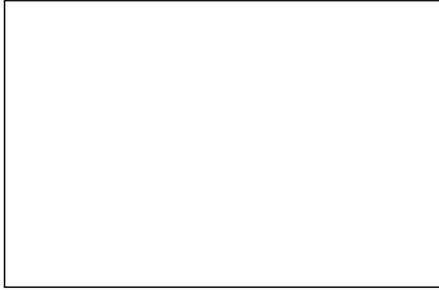
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



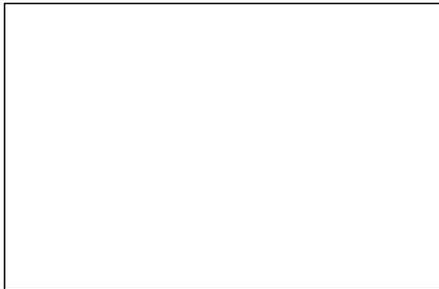
Terrain de base : forêt

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

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

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

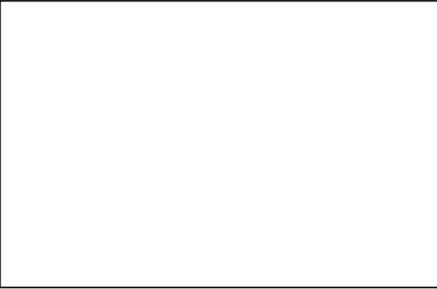
C

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

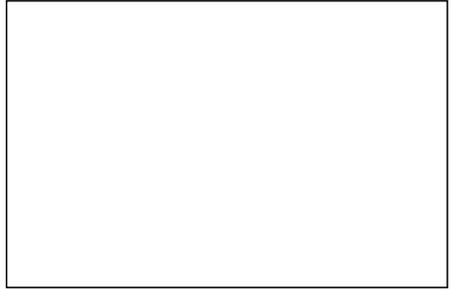
C

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

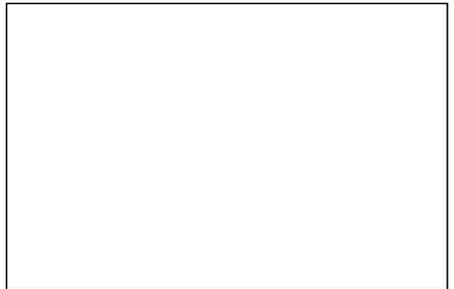
U

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

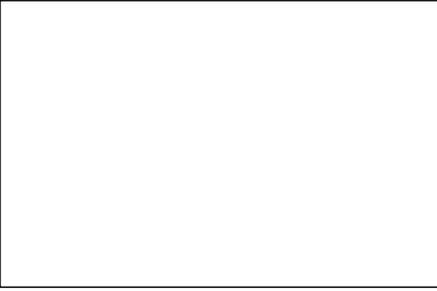
U

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

Mystiques d'Ulvenwald

{2}{G}{G}



Créature : humain et shaman et loup-garou U

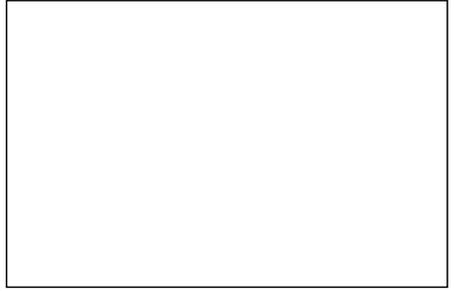
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Mystiques d'Ulvenwald.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystiques d'Ulvenwald

{2}{G}{G}



Créature : humain et shaman et loup-garou U

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystiques d'Ulvenwald

{2}{G}{G}



Créature : humain et shaman et loup-garou U

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé

{3}{R}



Créature : humain et loup-garou U

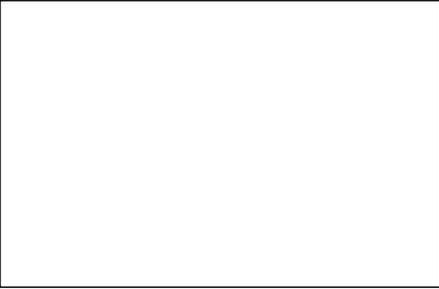
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déserteur affligé

{3}{R}



Créature : humain et loup-garou

U

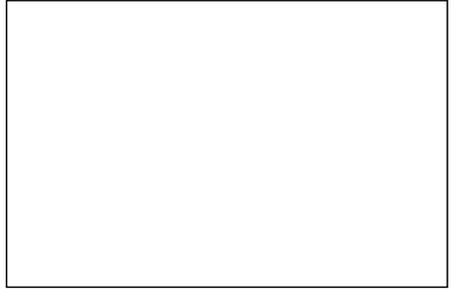
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Déserteur affligé.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur de Hanweir

{2}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

U

Défenseur

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

1/5

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

Guetteur de Hanweir

{2}{R}



Créature : humain et guerrier et loup-garou

U

Défenseur

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

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guetteur de Hanweir

{2}{R}

Créature : humain et guerrier et loup-garou U

Défenseur

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

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hors-la-loi de Kruin

{1}{R}{R}

Créature : humain et gremlin 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 gremlin 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 gremlin 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

Ascétisme

{3}{G}{G}



Enchantement

R

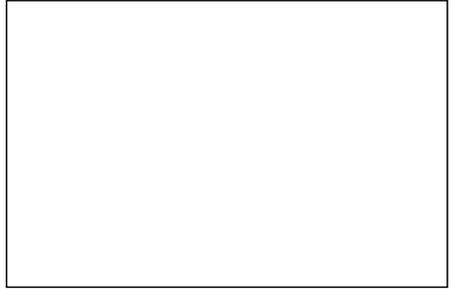
Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascétisme

{3}{G}{G}



Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la défense talismanique.

{1}{G} : Régénérez une créature ciblée. (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast