

Alpha de la meute de bruyère {3}{G}



Créature : loup U

Flash

Quand l'Alpha de la meute de bruyère arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berger de Gatstaf {1}{G}



Créature : humain et loup-garou U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alpha de la meute de bruyère {3}{G}



Créature : loup U

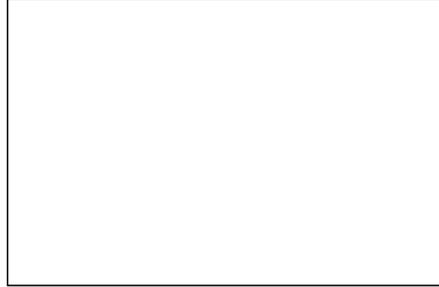
Flash

Quand l'Alpha de la meute de bruyère arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup des halliers sombres {1}{G}



Créature : loup C

{2}{G} : Le Loup des halliers sombres gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup des halliers sombres

{1}{G}



Créature : loup

C

{2}{G} : Le Loup des halliers sombres gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau

{G}



Créature : loup

C

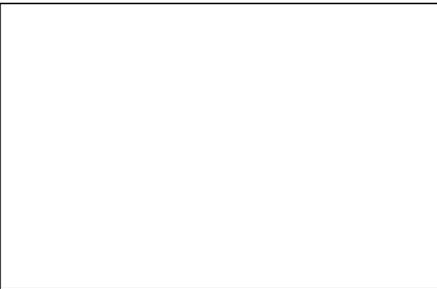
Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Loup vagabond

{1}{G}



Créature : loup

C

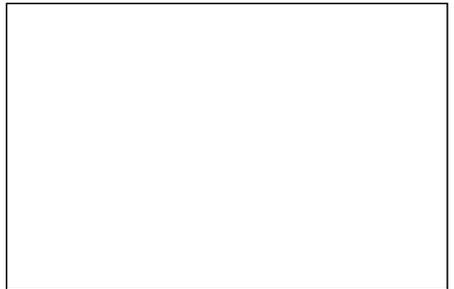
Les créatures dont la force est inférieure à celle du Loup vagabond ne peuvent pas le bloquer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau

{G}



Créature : loup

C

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Louveteau {G}



Créature : loup **C**

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)

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

Proscrits grisons {4}{G}



Créature : humain et loup-garou **C**

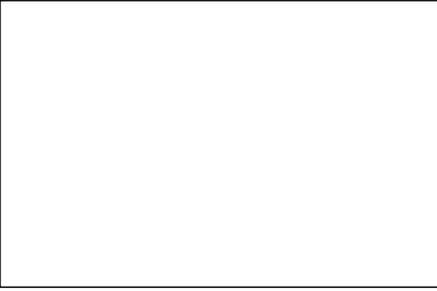
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez les Proscrits grisons.

4/4

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.

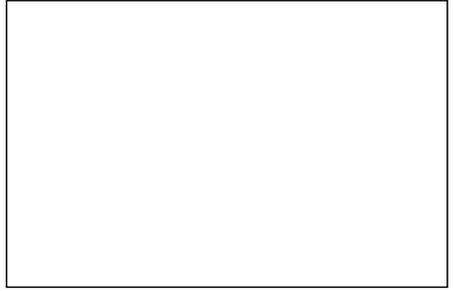
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Ranger de l'aube.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageois d'Estwald

{2}{G}



Créature : humain et loup-garou **C**

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Villageois d'Estwald

{2}{G}



Créature : humain et loup-garou **C**

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

2/3

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

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

Loup sauvage des contreforts

{2}{R}

Créature : loup

C

Piétinement

{1}{R} : Le Loup sauvage des contreforts gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

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

Loup sauvage des contreforts

{2}{R}

Créature : loup

C

Piétinement

{1}{R} : Le Loup sauvage des contreforts gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Morbidité ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure enragée

{1}{G}



Rituel

C

Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Veille de caravane

{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Morbidité ? Vous pouvez mettre cette carte sur le champ de bataille à la place de la mettre dans votre main si une créature est morte ce tour-ci.

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
{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
{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

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

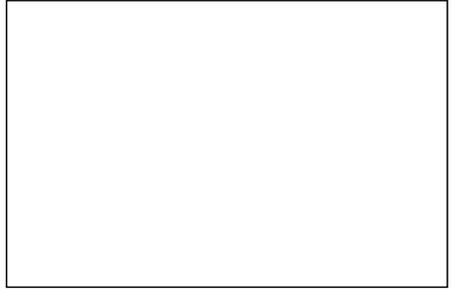
R

{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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garenne au Loup de Kessig



Terrain

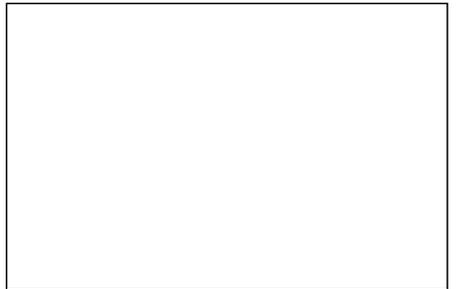
R

{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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Reliquaire de la jungle



Terrain

U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {R}, {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amulette du voyageur

{1}



Artefact

C

{1}, sacrifiez l'Amulette du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge féroce

{2}{G}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chasseur

{2}{G}



Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker ce tour-ci, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viser haut

{1}{G}



Éphémère

U

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perspicacité du chasseur

{2}{G}



Éphémère

U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur ou à un planeswalker ce tour-ci, piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viser haut

{1}{G}



Éphémère

U

Dégagez une créature ciblée. Elle gagne +2/+2 et acquiert la portée jusqu'à la fin du tour. (Elle peut bloquer les créatures avec le vol.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe du tonnerre

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du chêne

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aspects du loup

{1}{G}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +X/+Y, X étant la moitié du nombre de forêts que vous contrôlez, arrondie à l'inférieur, et Y étant le nombre de forêts que vous contrôlez, arrondie au supérieur.

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

