Culte de la lune croissante	{4}{G}		Culte de la lune croissante {4	!}{G}
Créature : humain et shamane	U		Créature : humain et shamane	U
À chaque fois qu'un permanent que vous con	rôlez		À chaque fois qu'un permanent que vous contrôle	∋z
se transforme en une créature non-Humain, créez un	n jeton		se transforme en une créature non-Humain, créez un je	ton
de créature 2/2 verte Loup.			de créature 2/2 verte Loup.	
_				
	5/4		5/	/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Culte de la lune croissante	{4}{G}
	Créature : humain et shamane	U
	À chaque fois qu'un permanent que vous conse transforme en une créature non-Humain, créez	
	de créature 2/2 verte Loup.	
		5/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Culte de la lune croissante	{4}{G}
Créature : humain et shamane	U
À chaque fois qu'un permanent q se transforme en une créature non-Hum de créature 2/2 verte Loup.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ermite de Montbabil	{2}{G}		Ermite de Montbabil	{2}{G}
Créature : humain et loup-garou	U		Créature : humain et loup-garou	U
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort			À chaque fois qu'un adversaire lance un sort	
pendant votre tour, piochez une carte.  Au début de chaque entretien, si aucun sort n'	a été		pendant votre tour, piochez une carte.  Au début de chaque entretien, si aucun sort n'	a été
lancé au tour précédent, transformez I'Ermite d			lancé au tour précédent, transformez I'Ermite o	
Montbabil.			Montbabil.	
	2/3			2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ermite de Montbabil	{2}{G}
Créature : humain et loup-garou À chaque fois qu'un adversaire lance un so	U
pendant votre tour, piochez une carte.	
Au début de chaque entretien, si aucun sort n� lancé au tour précédent, transformez l'Erm Montbabil.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ermite de Montbabil	{2}{G}
Créature : humain et loup-garou	U
À chaque fois qu'un adversaire lance u pendant votre tour, piochez une carte.	n sort
Au début de chaque entretien, si aucun sort n lancé au tour précédent, transformez l' Montbabil.	

Esprit de la chasse	{1}{G}{G}	Esprit de la chasse	{1}{G}{G}
Créature : loup et esprit	R	Créature : loup et espr	it R
Flash Quand I'Esprit de la chasse arrive sur le cha bataille, chaque autre créature que vous contrôlez un loup ou un loup-garou gagne +0/+3 jusqu& du tour.	qui est	bataille, chaque autre	e la chasse arrive sur le champ de créature que vous contrôlez qui est ou gagne +0/+3 jusqu'à la fin
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wiz	3/3 ards of the Coast

Esprit de la chasse	{1}{G}{G}
·	
Créature : loup et esprit	R
Flash	
Quand I'Esprit de la chasse arrive sur le bataille, chaque autre créature que vous contrôl	•
un loup ou un loup-garou gagne +0/+3 jusqu&#</td><td></td></tr><tr><td>du tour.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td>3/3</td></tr><tr><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>3/3</td></tr></tbody></table>	

Esprit de la chasse	{1}{G}{G}
Créature : loup et esprit	R
Flash	
Quand I'Esprit de la chasse bataille, chaque autre créature que	
un loup ou un loup-garou gagne +0	0/+3 jusqu'à la fin
du todi.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Pacifiste de Lambholt	{1}{G}	Partisane pollargent	{2}{G}
Créature : humain et shamane et loup-garou	U	Créature : loup et guerrier	R
La Pacifiste de Lambholt ne peut pas attaquer à moi vous ne contrôliez une créature de force supérieure égale à 4.  Au début de chaque entretien, si aucun sort n' lancé au tour précédent, transformez la Pacifiste de Lambholt.	ou	Piétinement À chaque fois qu'un loup ou un loup contrôlez devient la cible d'un sort d'éphémère ou de rituel, créez un je 2/2 verte Loup.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

Pacifiste de Lambholt	{1}{G}
Créature : humain et shamane et loup-garou	U
La Pacifiste de Lambholt ne peut pas attaquer à m vous ne contrôliez une créature de force supérieur égale à 4.	
Au début de chaque entretien, si aucun sort n lancé au tour précédent, transformez la Pacifiste d	
Lambholt.	5
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Partisane poilargent	{2}{G}
Créature : loup et guerrier	R
Piétinement	
À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou	u que vous
contrôlez devient la cible d'un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de	créature
2/2 verte Loup.	orcataro
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Partisane poilargent	{2}{G}	Recruteur de la garde crépusculaire {	{1}{G}
Créature : loup et guerrier	R	Créature : humain et guerrier et loup-garou	U
Piétinement À chaque fois qu'un loup ou un loup-garou qui contrôlez devient la cible d'un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de cré 2/2 verte Loup.		{2}{G}: Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créatur parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le rest au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre covotre choix.  Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a lancé au tour précédent, transformez le Recruteur de la garde crépusculaire.	te de été
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Partisane poilargent	{2}{G}
Créature : loup et guerrier	R
Piétinement	N.
À chaque fois qu'un loup ou un loup contrôlez devient la cible d'un sort	p-garou que vous
d'éphémère ou de rituel, créez un j	eton de créature
2/2 verte Loup.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Recruteur de la garde crépusculaire

Créature : humain et guerrier et loup-garou

{2}{G} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Recruteur de la garde crépusculaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recruteur de la garde crépusculaire {1}{0	G}	Traqueuse infatigable	{2}{G}
	$\neg$		
Créature : humain et guerrier et loup-garou	U	Créature : humain et éclaireur	R
{2}{G}: Regardez les trois cartes du dessus de votre		Toucheterre — À chaque fois qu'un	terrain que
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste		vous contrôlez arrive, enquêtez.  À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mett	107.110
au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de		marqueur +1/+1 sur cette créature.	ez un
votre choix.			
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été			
lancé au tour précédent, transformez le Recruteur de la garde crépusculaire.			
garao o opaccarano.			
	_		
2/2			3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Recruteur de la garde crépusculaire	{1}{G}		Traqueuse infatigable	{2}{G
Créature : humain et guerrier et loup-garou	U		Créature : humain et éclaireur	F
{2}{G}: Regardez les trois cartes du dessus de bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de parmi elles et la mettre dans votre main. Mette au-dessous de votre bibliothèque, dans l votre choix.  Au début de chaque entretien, si aucun sort na lancé au tour précédent, transformez le Recrugarde crépusculaire.	e créature iz le reste 9;ordre de 8:#039;a été		Toucheterre — À chaque fois qu� vous contrôlez arrive, enquêtez. À chaque fois que vous sacrifiez un indice marqueur +1/+1 sur cette créature.	
	2/2			3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	(	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

 $\{2\}\{G\}$ 

I raqueuse infatigable	{2}{G}		Bandit de la Chaîne de Geier {2	!}{R}
Créature : humain et éclaireur	R		Créature : humain et gredin et loup-garou	R
				K
Toucheterre — À chaque fois qu'un terra vous contrôlez arrive, enquêtez.	n que		Célérité  Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a é	ıté
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un	1		lancé au tour précédent, transformez le Bandit de la	
marqueur +1/+1 sur cette créature.			Chaîne de Geier.	
F				
	3/2		3/	/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Traqueuse infatigable	{2}{G}
Créature : humain et éclaireur	R
Toucheterre — À chaque fois qu'un terra vous contrôlez arrive, enquêtez.	in que
À chaque fois que vous sacrifiez un indice, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.	n
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

Créature : humain et gredin et loup-garou Célérité	R
Au début de chaque entretien, si aucun sort n# lancé au tour précédent, transformez le Bandit de la Chaîne de Geier.	
	3/2

Bandit de la Chaîne de Geier {2}{F	₹}	Chevaucheur endiable {1}{	R}{R}
	_		
	R	Créature : humain et éclaireur et loup-garou	U
Célérité		Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a	été
Au début de chaque entretien, si aucun sort n'a été lancé au tour précédent, transformez le Bandit de la		lancé au tour précédent, transformez le Chevaucheur endiablé.	
Chaîne de Geier.		oridable.	
3/2		3	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	<b>┘</b>	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	_		

Bandit de la Chaîne de Geier	{2}{R}	Chevaucheur endiablé	{1}{R}{F
Créature : humain et gredin et loup-garou	R	Créature : humain et éclaireur et lou	p-garou
Célérité Au début de chaque entretien, si aucun so lancé au tour précédent, transformez le B Chaîne de Geier.		Au début de chaque entretien, si au lancé au tour précédent, transforme endiablé.	
Magic the Gathering   Wizards of the Coast	3/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coas	3/3

 $\{1\}\{R\}\{R\}$ 

Chevaucheur endiablé	{1}{R}{R}	Dragon aux ailes-miroir {3}{R}{F	<u>'</u> }
Créature : humain et éclaireur et loup-garou	U	Créature : dragon	VI
Au début de chaque entretien, si aucun sort ni lancé au tour précédent, transformez le Cheva endiablé.		Vol À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que le Dragon aux ailes-miroir, ce joueur copie ce sort pour chaque autre créature qu'il contrôle que ce sor pourrait cibler. Chaque copie cible une créature différente parmi celles-ci.	t
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	3/3	4/5 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

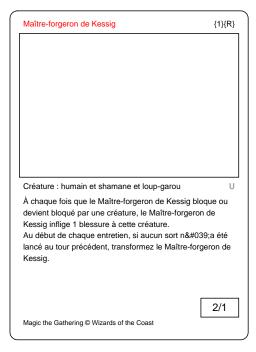
Chevaucheur endiablé	{1}{R}{R}
Créature : humain et éclaireur et loup-garou	U
Au début de chaque entretien, si aucun sort no lancé au tour précédent, transformez le Cheva	
endiablé.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

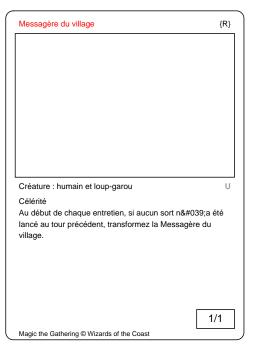
Dragon aux ailes-miroir	{3}{R}{R}
Créatura : dragan	M
Créature : dragon	IVI
À chaque fois qu'un joueur lar	nce un sort
d'éphémère ou de rituel qui no	
Dragon aux ailes-miroir, ce joueur copie c chaque autre créature qu'il co	
pourrait cibler. Chaque copie cible une cr	
parmi celles-ci.	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/5

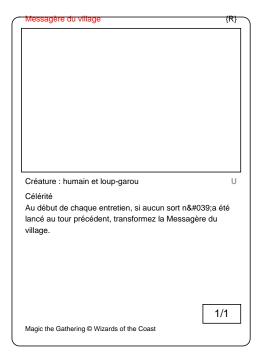
Dragon aux ailes-miroir	{3}{R}{R}	Loup-garou fumant {2}{R}{R}	
Créature : dragon	М	Créature : loup-garou et horreur U	
Vol À chaque fois qu'un joueur lance d'éphémère ou de rituel qui ne c Dragon aux ailes-miroir, ce joueur copie ce s chaque autre créature qu'il contr pourrait cibler. Chaque copie cible une créat parmi celles-ci.	ible que le sort pour rôle que ce sort	Ciblez jusqu'à deux créatures. Quand le Loup-garou fumant arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 blessure à chacune d'elles.  {4}{R}{R}: Transformez le Loup-garou fumant.	
	4/5	3/2	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)

Loup-garou fumant	{2}{R}{R}
Créature : loup-garou et horreur	
Ciblez jusqu'à deux créatures. Quand le L fumant arrive sur le champ de bataille, il inflige 1 chacune d'elles.	oup-garou
{4}{R}{ : Transformez le Loup-garou fumant.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

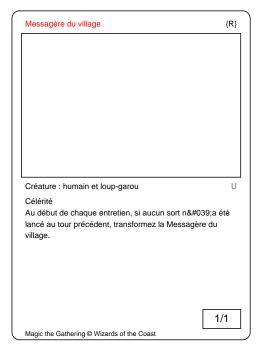
Maître-forgeron de Kessig	{1}{R}
Créature : humain et shamane et loup-garou	U
À chaque fois que le Maître-forgeron de Kessig devient bloqué par une créature, le Maître-forg	
Kessig inflige 1 blessure à cette créature. Au début de chaque entretien, si aucun sort no	
lancé au tour précédent, transformez le Maître	
lancé au tour précédent, transformez le Maître Kessig.	
	2/1

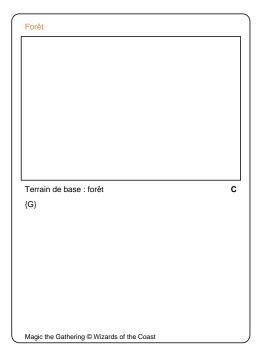


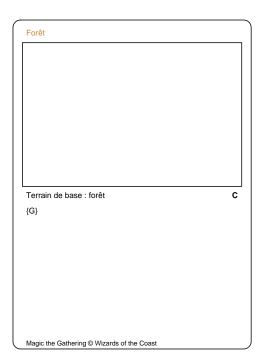


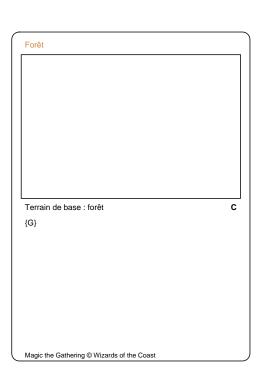


Messagère du village	{R}
Créature : humain et loup-garou	U
Célérité	
Au début de chaque entretien, si aucun s lancé au tour précédent, transformez la village.	
9-	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









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







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

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

Montagne
Terrain de base : montagne C
<pre>&amp;amp;amp;lt;center&amp;amp;amp;gt;&amp;amp;amp ;lt;img width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;amp;quot; align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;amp;amp;quot; src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&amp;amp; amp;quot;&amp;amp;gt;&amp;amp;amp;lt;/center&amp;am p;amp;amp;gt;</pre>
■ Magic the Gathering <sup>®</sup> Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;tt;center>& mp;amp;amp;tt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& mp;amp;amp;quot;align=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& mp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& mp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&ittimg width="65" align="center&
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;ti;center>&titing width="65" align="center"src="graph/manas/bigR.jpg&	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tl;center>& amp;amp;amp;tlt;img width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	Piste du gibier
Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;lt;center&t <img &<="" src="graph/manas/bigR.jpg" td="" width="65"/> <td>Terrain  Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez {R} ou {G}.</td>	Terrain  Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez {R} ou {G}.
Piste du gibier	Piste du gibier

Terrain

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Piste du gibier		Arlinn Kord	{2}{R}{G}
Terrain R		Planeswalker légendaire : Arlinn	М
Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {R} ou {G}.		<ul> <li>{+1}: Jusqu'à la fin du tour, jusqu'à u créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert la vigilanc célérité.</li> <li>{+0}: Créez un jeton de créature 2/2 verte Loup. Transformez Arlinn Kord.</li> </ul>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arlinn Kord	{2}{R}{G}	Lune croissante	{1}{0
Planeswalker légendaire : Arlinn	м	Éphémère	
{+1}: Jusqu'à la fin du tour, créature ciblée gagne +2/+2 et acq		Transformez jusqu'à un lou contrôlez. Les créatures que vous	
célérité.	ulert la vigilance et la	piétinement jusqu'à la fin du	
{+0} : Créez un jeton de créature 2	/2 verte Loup		
Transformez Arlinn Kord.			
	3/		
Magic the Gathering © Wizards of the Coa		Magic the Gathering © Wizards of the Co	past

{1}{G}

Lune croissante	{1}{G}		Résurgence de la hurlemeute {2}{0	<i>i</i> }
Éphémère	С		Enchantement	U
Transformez jusqu'à un loup-garou ciblé que v contrôlez. Les créatures que vous contrôlez acquière piétinement jusqu'à la fin du tour.			Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup ou un loup-garou gagne +1/+1 et a le piétinement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Résurgence de la hurlemeute	{2}{G}
	Enchantement Enchantement	U
	Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où	vous
	pourriez lancer un éphémère.) Chaque créature que vous contrôlez qui est un loup	ou un
	loup-garou gagne +1/+1 et a le piétinement.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	