Fourbe de Roncefort {1}{G}

Créature : orphe U

{8} : Le Fourbe de Roncefort a une force et une endurance de base de 10/10 jusqu'à la fin du tour. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Oko.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbe de Roncefort {1}{G}

Créature : orphe U

{8} : Le Fourbe de Roncefort a une force et une endurance de base de 10/10 jusqu'à la fin du tour. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Oko.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fourbe de Roncefort {1}{G}

Créature : orphe U

{8} : Le Fourbe de Roncefort a une force et une endurance de base de 10/10 jusqu'à la fin du tour. N'activez que si vous contrôlez un planeswalker Oko.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des fables {3}{G}{G}

Créature : chat U

À chaque fois qu'au moins une créature non-Humain que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardien des fables {3}{G}{G}

Créature : chat U

À chaque fois qu'au moins une créature non-Humain que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graveur de Garenbrig {3}{G}

Créature : humain et guerrier C

Présence du bouclier {1}{G}
<i>Éphémère : aventure</i>

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant de tige de haricot {6}{G}

Créature : géant U

La force et l'endurance du Géant de tige de haricot sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

Pas fertiles {2}{G}
<i>Rituel : aventure</i>

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graveur de Garenbrig {3}{G}

Créature : humain et guerrier C

Présence du bouclier {1}{G}
<i>Éphémère : aventure</i>

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graveur de Garenbrig {3}{G}

Créature : humain et guerrier C

Présence du bouclier {1}{G}
<i>Éphémère : aventure</i>

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylvin de Tuinval {5}{G}

Créature : sylvin et druide C

Faveur de chêne {3}{G}
<i>Rituel : aventure</i>

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches {1}{G}

Créature : elfe et archer R

Flash
Portée
À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur le Préservateur né des friches.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complices d'Oko {2}{U}

Créature : peuple fée C

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complices d'Oko {2}{U}

Créature : peuple fée **C**

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complices d'Oko {2}{U}

Créature : peuple fée **C**

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complices d'Oko {2}{U}

Créature : peuple fée **C**

Vol

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde de grimoire {2}{U}

Créature : peuple fée **C**

Vol
Quand la Pillarde de grimoire arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde de grimoire {2}{U}

Créature : peuple fée **C**

Vol
Quand la Pillarde de grimoire arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue de Brumegué {3}{U}

Créature : tortue terrestre **C**

À chaque fois que la Tortue de Brumegué attaque, une autre créature non-Humain attaquante ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde de grimoire {2}{U}

Créature : peuple fée **C**

Vol
Quand la Pillarde de grimoire arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tortue de Brumegué {3}{U}

Créature : tortue terrestre **C**

À chaque fois que la Tortue de Brumegué attaque, une autre créature non-Humain attaquante ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

1/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale fœrie {1}{U}

Créature : peuple fée et gredin U

Flash
Vol
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vandale fœrie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pixie de Marafeuille {G}{U}

Créature : peuple fée U

Vol
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vandale fœrie {1}{U}

Créature : peuple fée et gredin U

Flash
Vol
À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vandale fœrie.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pixie de Marafeuille {G}{U}

Créature : peuple fée U

Vol
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pixie de Marafeuille {G}{U}

Créature : peuple fée U

Vol
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain C

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine

Terrain **C**

Les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille engagées.
Quand les Chutes de Boisépine arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oko, le finassier {4}{G}{U}

Planeswalker légendaire : Oko **M**

{+1} : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez.

{+0} : Jusqu'à la fin du tour, Oko, le finassier devient une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez. Prévenez toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci.

{-7} : Jusqu'à la fin du tour, chaque créature que vous contrôlez a une force et une endurance de base de 10/10 et acquiert le piétinement.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour du Languebestion {4}{G}

Éphémère **R**

Choisissez l'un ?
? Piochez un nombre de cartes égal à la force la plus élevée parmi les créatures non-Humain que vous contrôlez.

? Les créatures non-Humain que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hospitalité selon Oko {3}{G}{U}

Éphémère R

Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Oko, le finassier, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouillifier {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. (Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hospitalité selon Oko {3}{G}{U}

Éphémère R

Les créatures que vous contrôlez ont une force et une endurance de base de 3/3 jusqu'à la fin du tour. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Oko, le finassier, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouillifier {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. (Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouillifier {1}{U}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. (Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil enchanté {1}{U}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Sommeil enchanté arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil enchanté {1}{U}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Sommeil enchanté arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil enchanté {1}{U}{U}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Quand le Sommeil enchanté arrive sur le champ de bataille, engagez la créature enchantée.
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast