

Graveur de Garenbrig

{3}{G}



Créature : humain et guerrier

C

La 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}

Sylvin de Tuinval



Créature : sylvin et druide

C

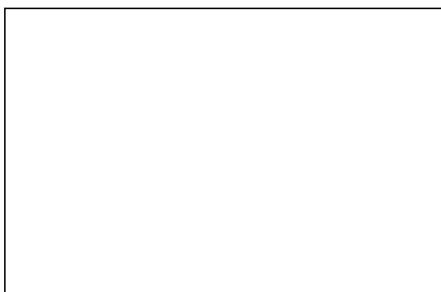
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préservateur né des friches

{1}{G}



Créature : elfe et archer

R

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)

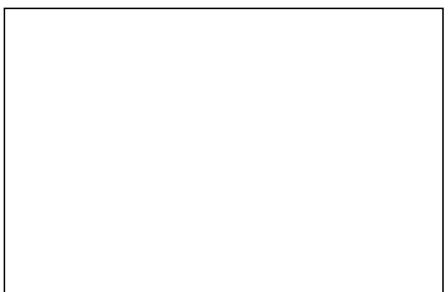
À chaque fois qu'une autre créature non-Humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {X}. Quand vous faites ainsi, mettez X marqueurs +1/+1 sur cette créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Complices d'Oko

{2}{U}



Créature : peuple fée

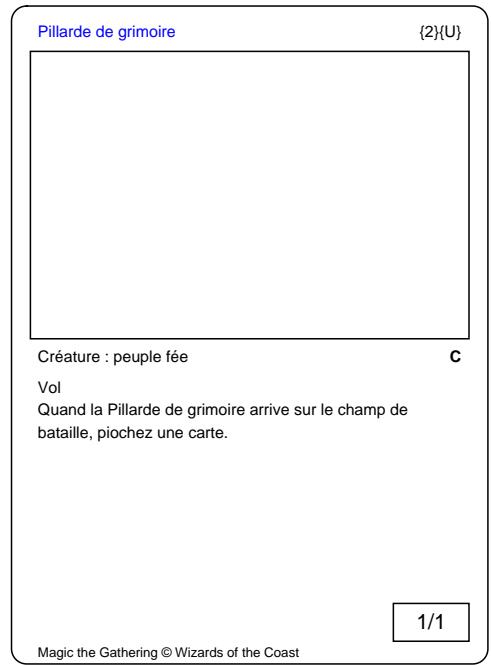
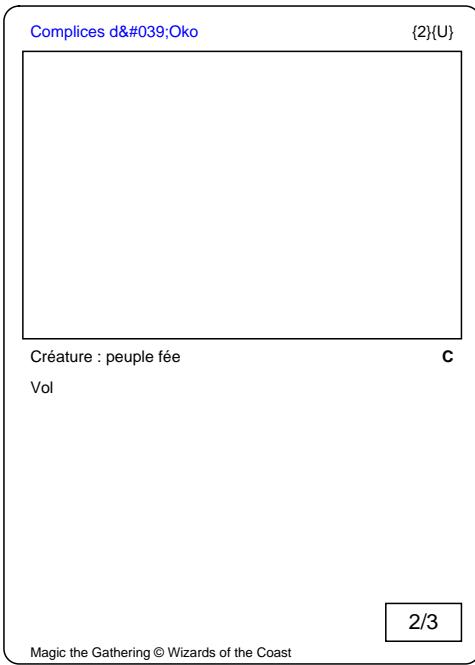
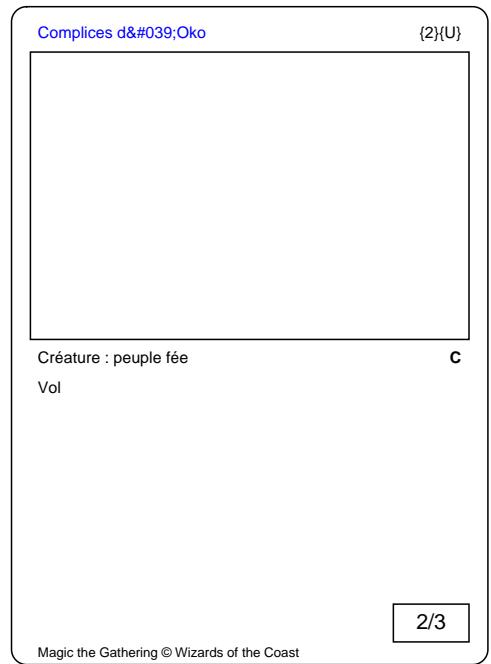
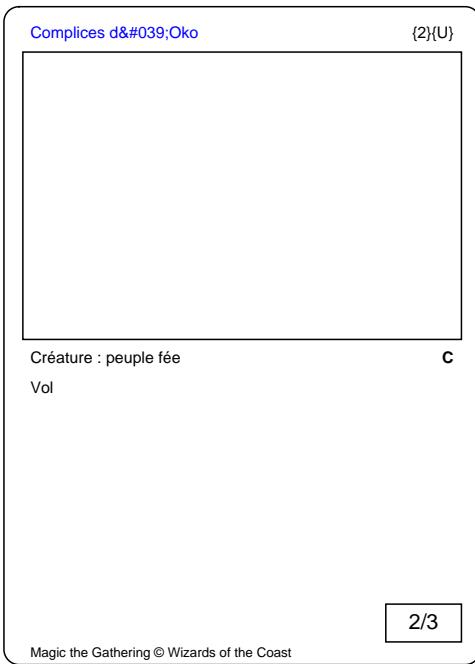
C

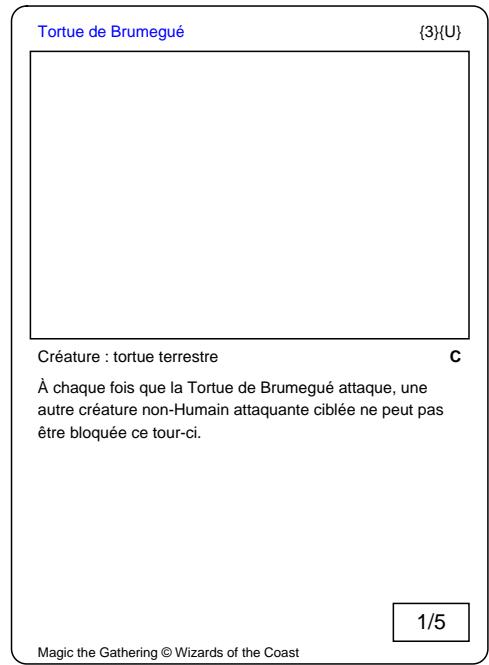
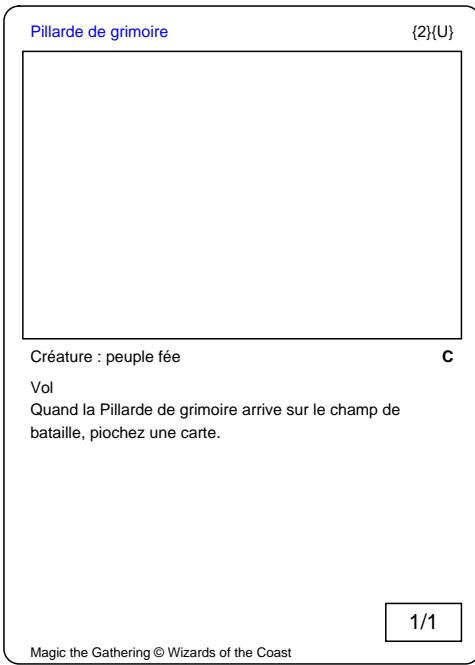
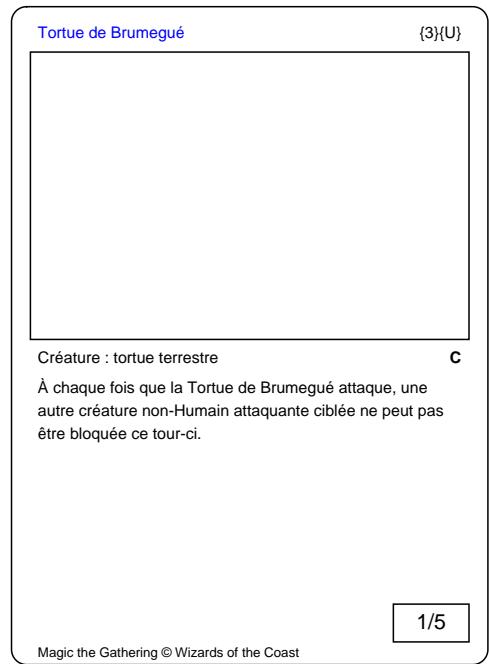
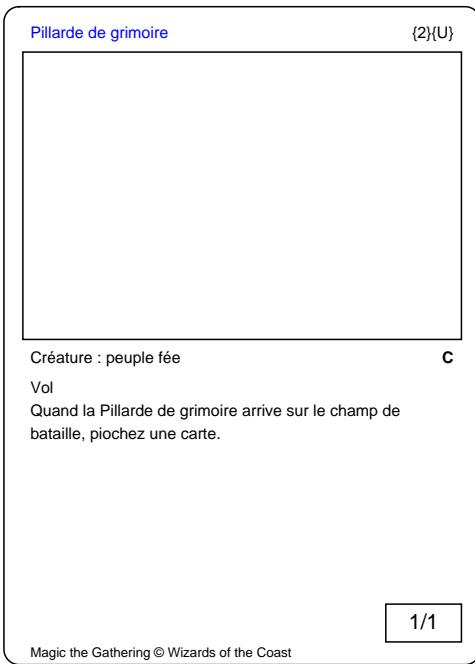
Vol

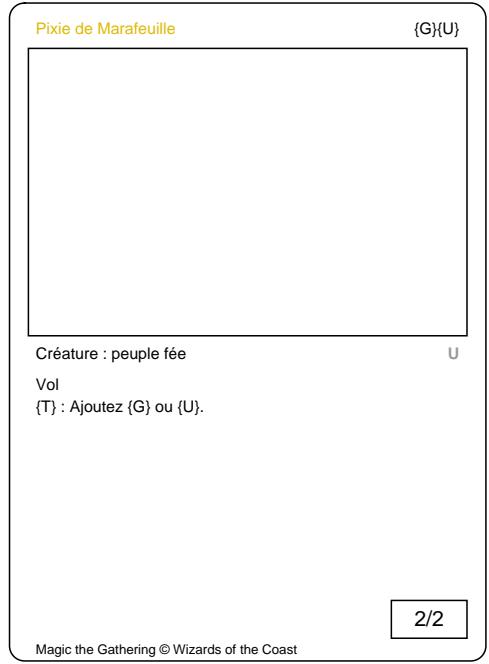
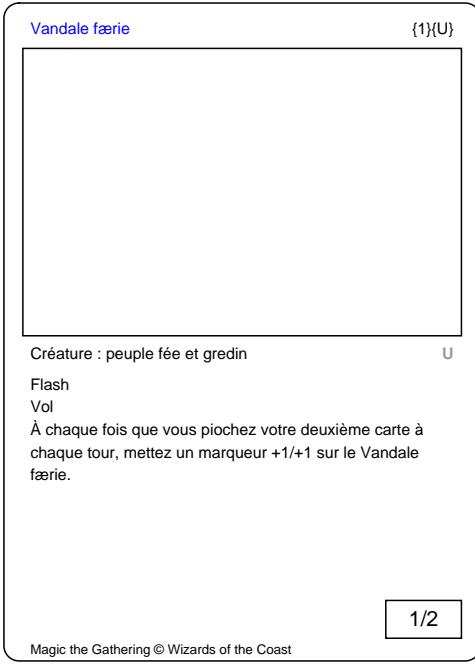
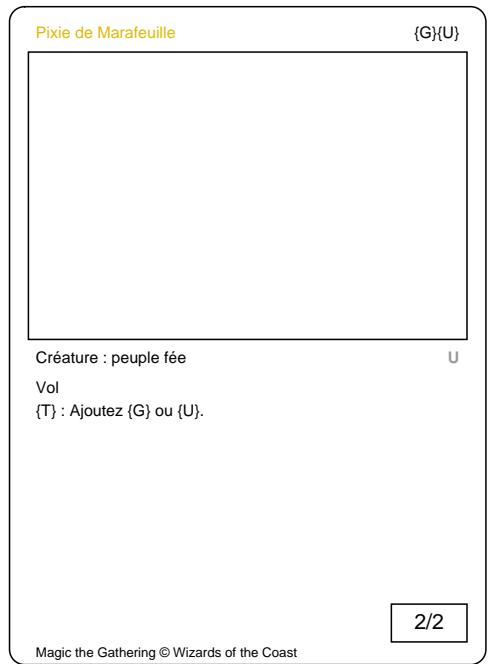
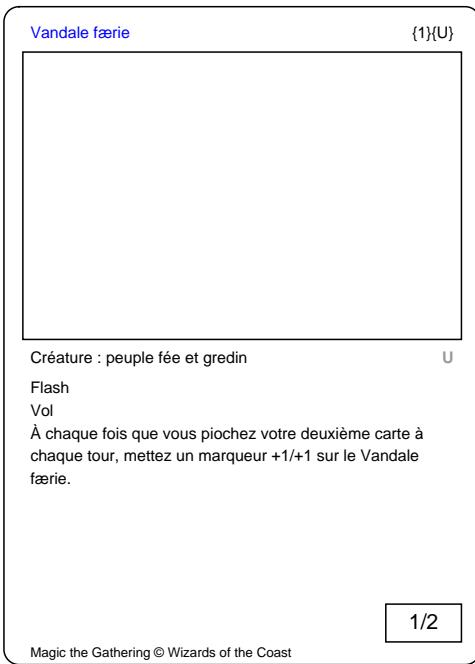
2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

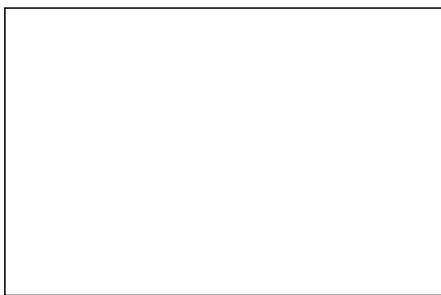






Pixie de Marafeuille

{G}{U}



Créature : peuple fée

U

Vol

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisepine

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisepine

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisepine

Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, 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 Boisepine



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, 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

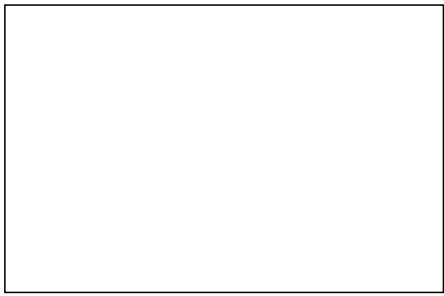
C

{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



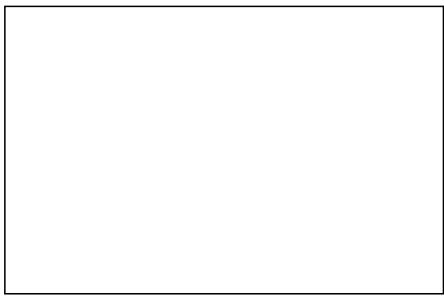
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



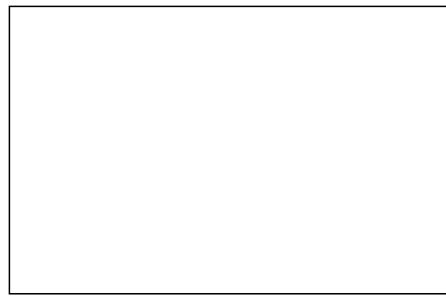
Terrain de base : forêt

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



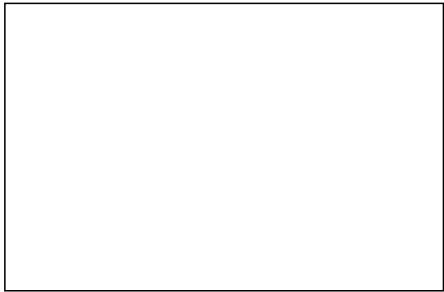
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



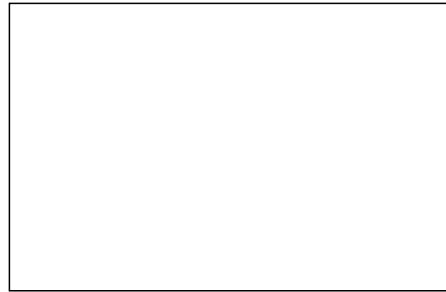
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



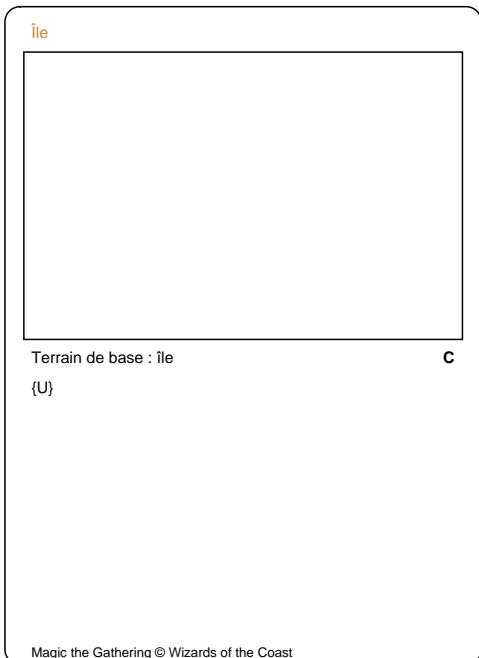
Terrain de base : forêt

C

{G}

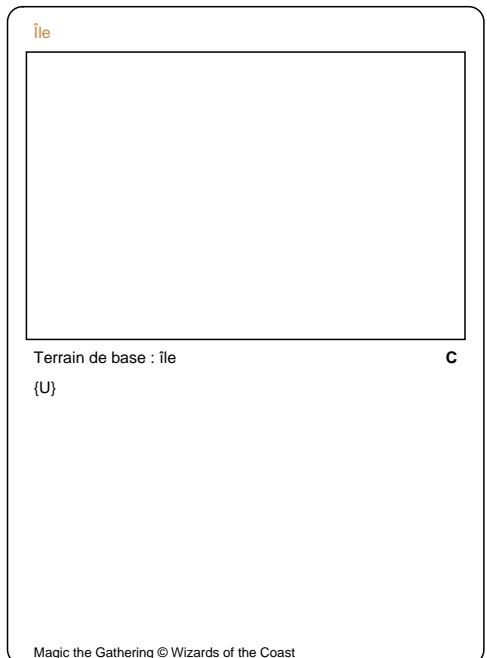
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



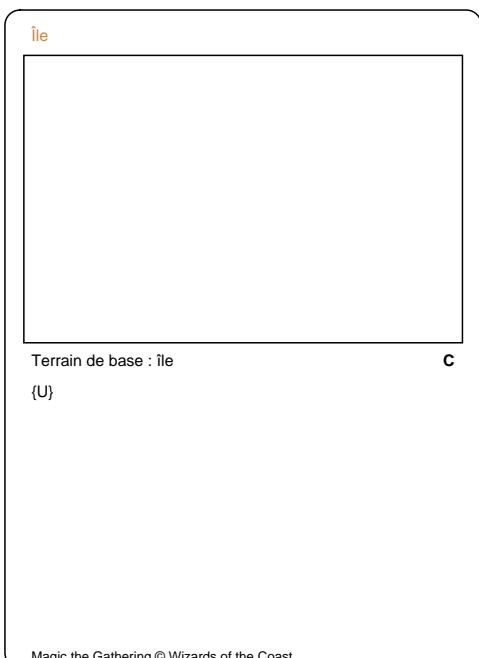
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



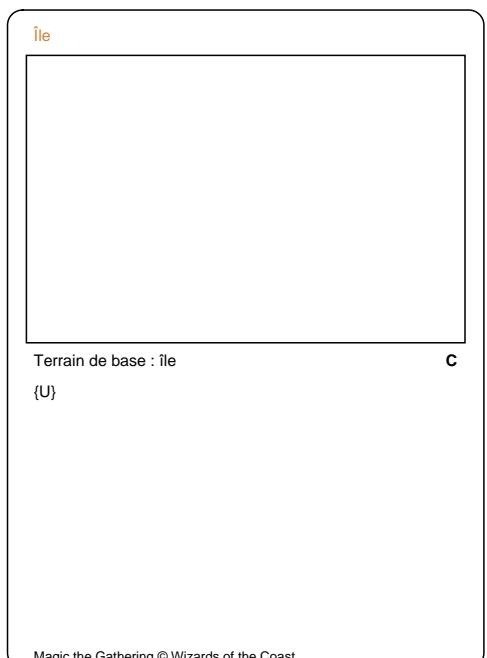
Terrain de base : île
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Terrain de base : île
{U}

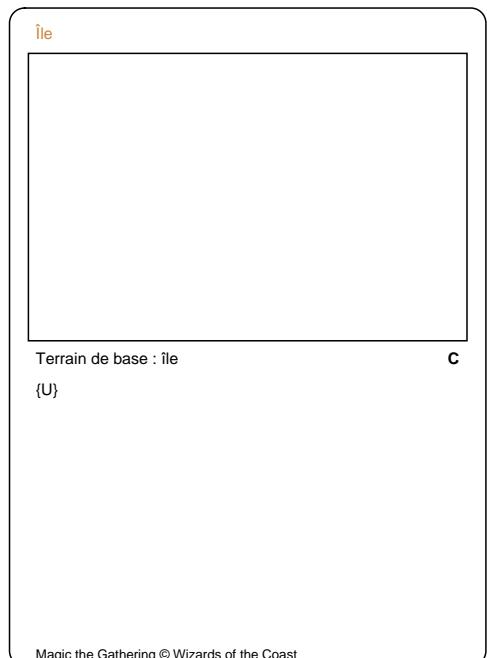
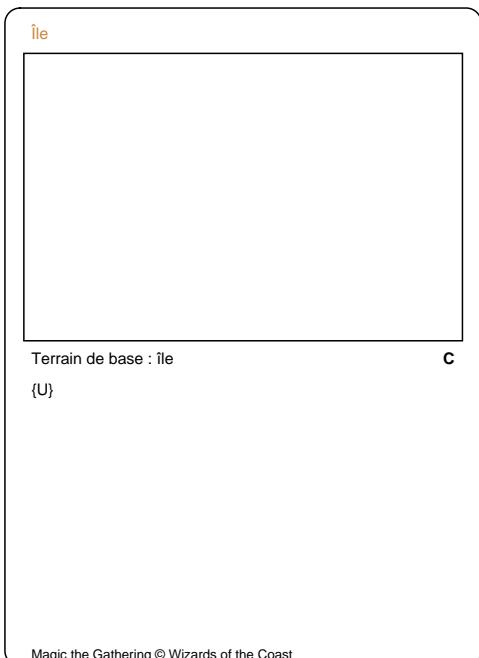
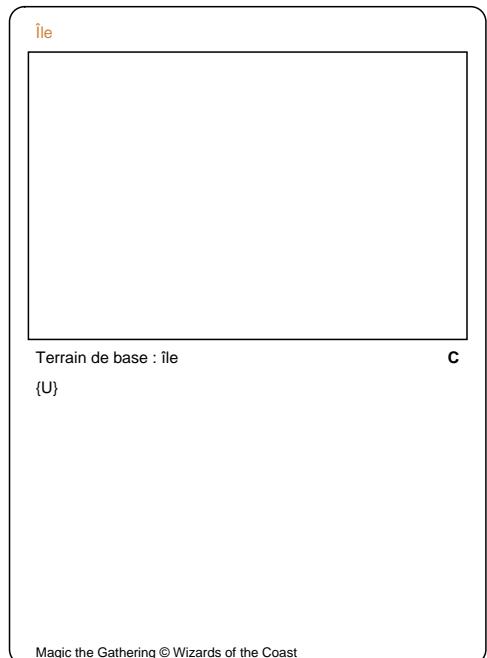
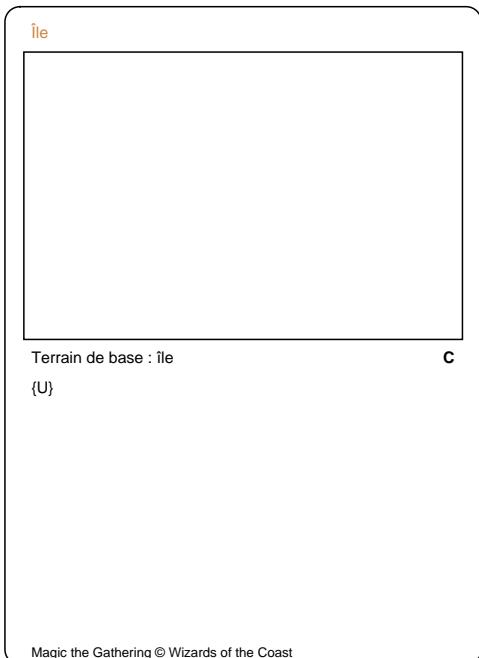
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



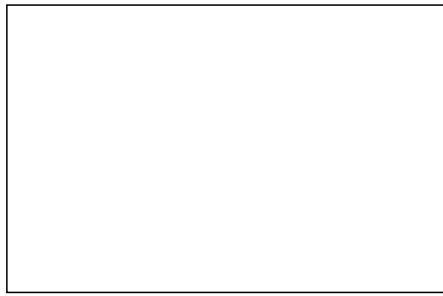
Terrain de base : île
{U}

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

M

Choisissez 1 et 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-la.

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-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grenouillifier

{1}{U}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

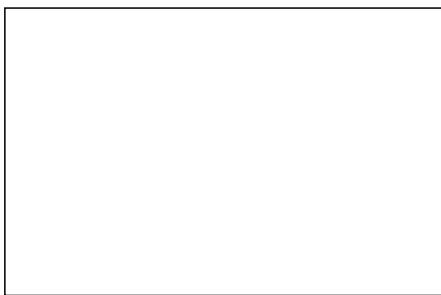
La créature enchantée perd toutes ses capacités et est une créature bleue Grenouille avec une force et une endurance de base de 1/1. (Elle perd tous ses autres types de carte et types de créature.)

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

