Crocodile de Vivien {2}{G}

Créature : crocodile et esprit **C**

Le Crocodile de Vivien gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Vivien.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile de Vivien {2}{G}

Créature : crocodile et esprit **C**

Le Crocodile de Vivien gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Vivien.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile de Vivien {2}{G}

Créature : crocodile et esprit **C**

Le Crocodile de Vivien gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Vivien.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crocodile de Vivien {2}{G}

Créature : crocodile et esprit **C**

Le Crocodile de Vivien gagne +1/+1 tant que vous contrôlez un planeswalker Vivien.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan éthéré {3}{G}{G}

Créature : élan et esprit R

Piétinement
Quand l'Élan éthéré arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Vivien, vengeresse de la Nature, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élémental souchevie {4}{G}{G}

Créature : élémental R

{G}{G}{G}{G}{G} : Dégagez un terrain ciblé que vous contrôlez. Il devient une créature 5/5 Élémental avec la célérité. C'est toujours un terrain. (Cet effet persiste tant que ce terrain reste sur le champ de bataille.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élan éthéré {3}{G}{G}

Créature : élan et esprit R

Piétinement
Quand l'Élan éthéré arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Vivien, vengeresse de la Nature, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mammouth agressif {3}{G}{G}{G}

Créature : éléphant R

Piétinement (Cette créature peut infliger son surplus de blessures de combat au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.)
Les autres créatures que vous contrôlez ont le piétinement.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros au dos noueux {2}{G}{G}

Créature : rhinocéros U

Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Rhinocéros au dos noueux, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros au dos noueux {2}{G}{G}

Créature : rhinocéros U

Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Rhinocéros au dos noueux, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rhinocéros au dos noueux {2}{G}{G}

Créature : rhinocéros U

Piétinement
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible le Rhinocéros au dos noueux, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Boisvert {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Boisvert {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Boisvert {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de Boisvert {1}{G}

Créature : elfe et éclaireur **C**

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à dos argenté {3}{G}{G}

Créature : grand singe et shamane **C**

Piétinement
Quand le Shamane à dos argenté meurt, piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à dos argenté {3}{G}{G}

Créature : grand singe et shamane **C**

Piétinement
Quand le Shamane à dos argenté meurt, piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll peaudécorce {G}{G}

Créature : troll U

Le Troll peaudécorce arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll peaudécorce : Le Troll peaudécorce acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shamane à dos argenté {3}{G}{G}

Créature : grand singe et shamane **C**

Piétinement
Quand le Shamane à dos argenté meurt, piochez une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll peaudécorce {G}{G}

Créature : troll U

Le Troll peaudécorce arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll peaudécorce : Le Troll peaudécorce acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll peaudécorce {G}{G}

Créature : troll U

Le Troll peaudécorce arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui.
{1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll peaudécorce : Le Troll peaudécorce acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

2/2

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

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

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

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

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque {1}{G}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vivien, vengeresse de la Nature {4}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Vivien **M**

{+1} : Ciblez jusqu'à une créature. Mettez trois marqueurs +1/+1 sur elle.

{-1} : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

{-6} : Une créature ciblée gagne +10/+10 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque {1}{G}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque {1}{G}

Éphémère **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle de croissance {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Elle gagne un +2/+2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte appelée Cycle de croissance dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle de croissance {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Elle gagne un +2/+2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte appelée Cycle de croissance dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle de croissance {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Elle gagne un +2/+2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte appelée Cycle de croissance dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cycle de croissance {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Elle gagne un +2/+2 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque carte appelée Cycle de croissance dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de croissance {1}{G}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puissance des masses {G}

Éphémère U

Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de croissance {1}{G}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous contrôlez, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast