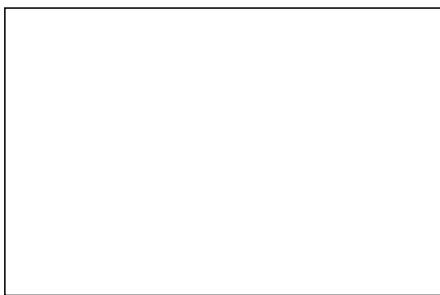


Troll peaudécorce

{G}{G}



Créature : troll

U

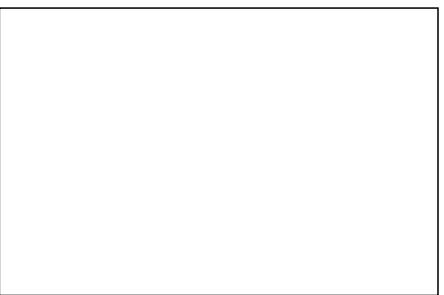
Le Troll peaudécorce arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. {1}, retirez un marqueur +1/+1 du Troll peaudécorce : Le Troll peaudécorce acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. (Ce permanent ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires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



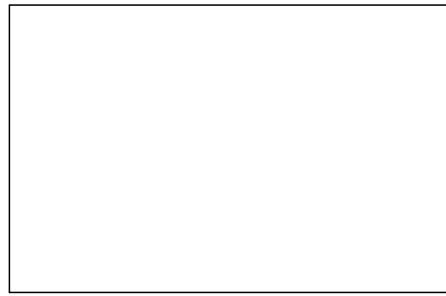
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



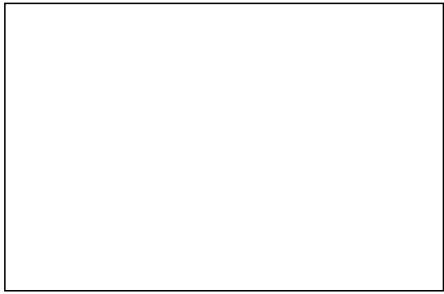
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



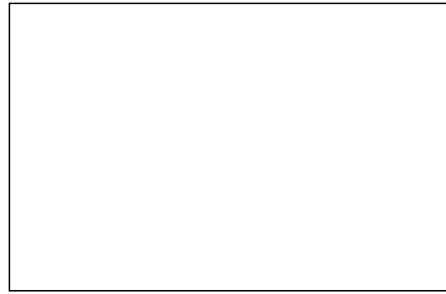
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

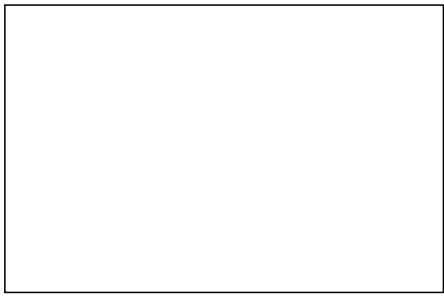
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



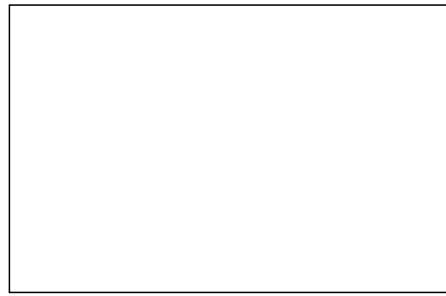
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



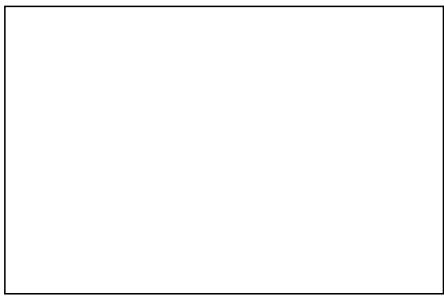
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



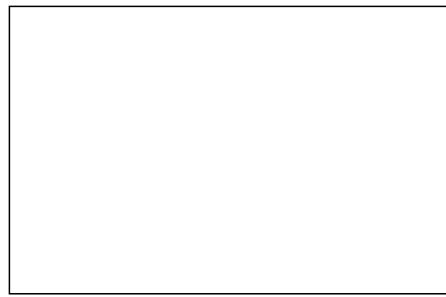
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

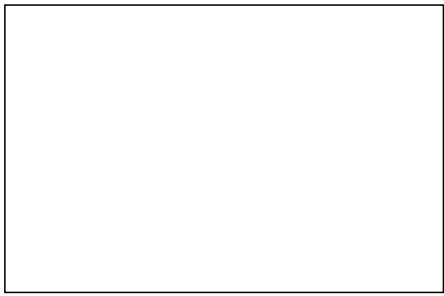
C

{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



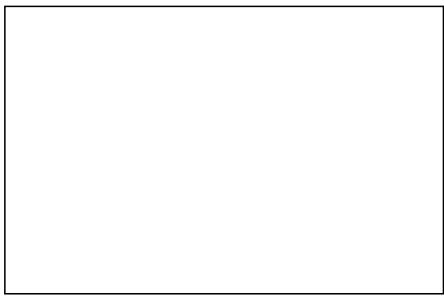
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



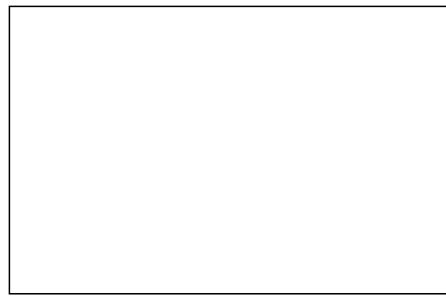
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

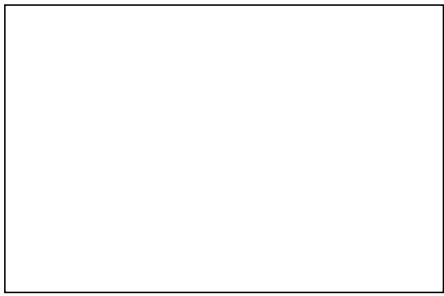
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



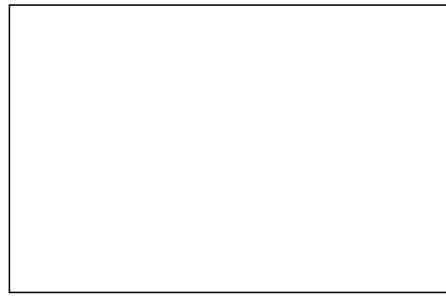
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



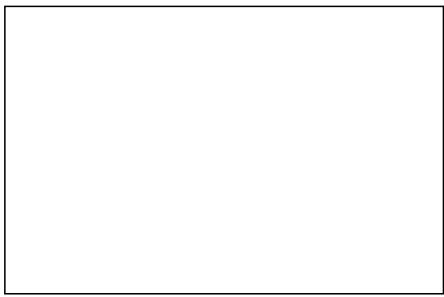
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



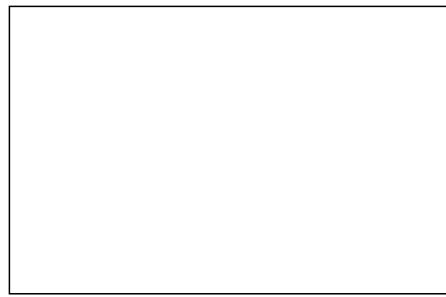
Terrain de base : forêt

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



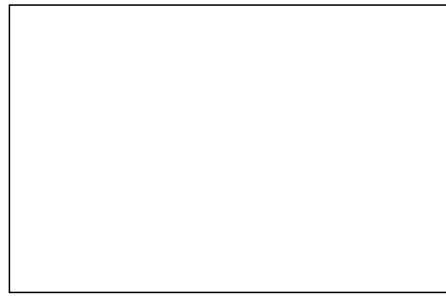
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



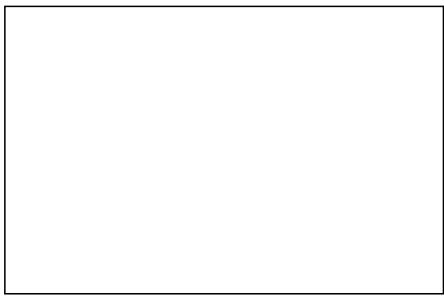
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



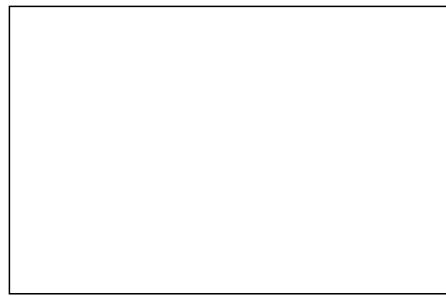
Terrain de base : forêt

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



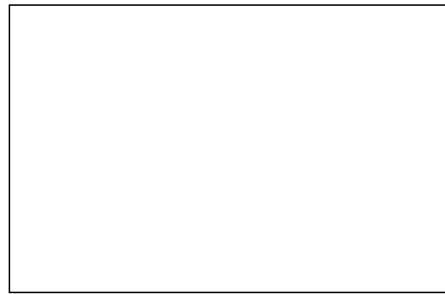
Terrain de base : forêt

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



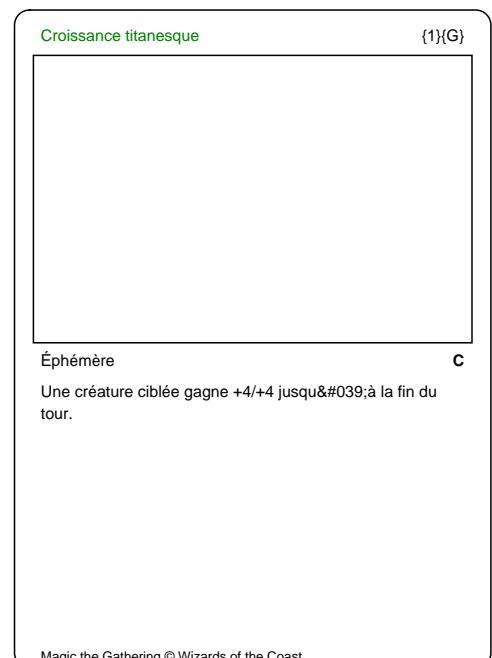
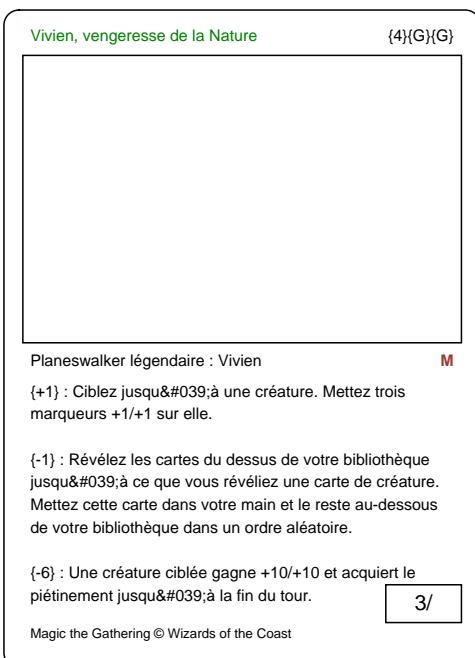
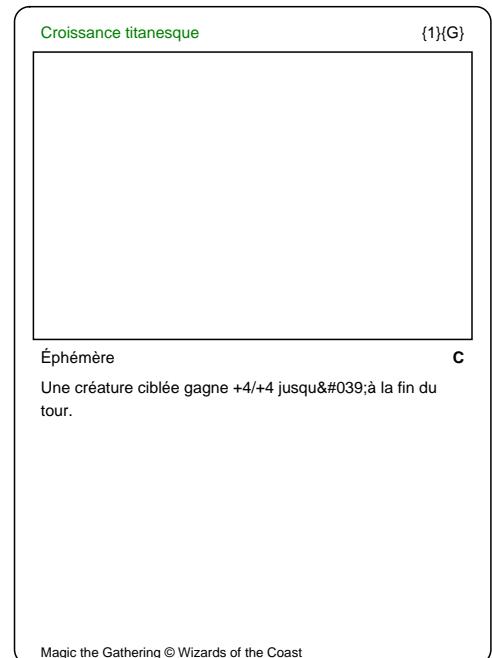
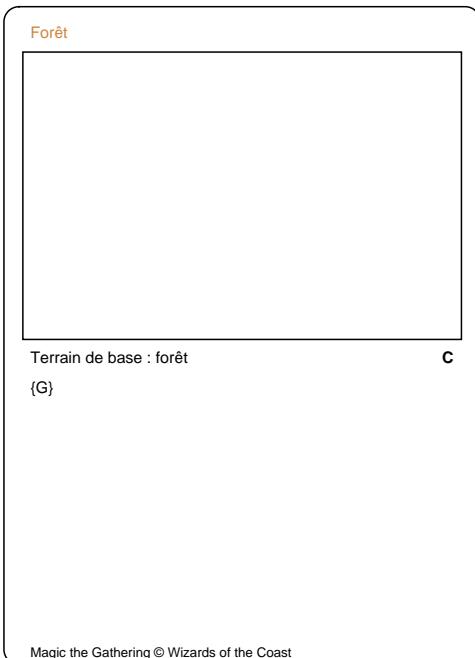
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Croissance titanique

{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

