Mycoloth {3}{G}{G}

Créature : fongus R

Dévorement 2
Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque marqueur +1/+1 sur le Mycoloth.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon à la salve de flammes {4}{R}{R}

Créature : dragon R

Vol
À chaque fois que le Dragon à la salve de flammes attaque, vous pouvez payer {X}{R}. Si vous faites ainsi, le Dragon à la salve de flammes inflige X blessures à n'importe quelle cible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Doyen rosse-éclair {2}{R}

Créature : viashino et guerrier U

Dévorement 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iguanar sifflant {2}{R}

Créature : lézard C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez faire que l'Iguanar sifflant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iguanar sifflant {2}{R}

Créature : lézard C

À chaque fois qu'une autre créature meurt, vous pouvez faire que l'Iguanar sifflant inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille de Jund {2}{R}

Créature : humain et shamane U

{B}, {T} : Le joueur ciblé perd 1 point de vie.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage de bataille de Jund {2}{R}

Créature : humain et shamane U

{B}, {T} : Le joueur ciblé perd 1 point de vie.
{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piqueur gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier C

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piquier gobelin {1}{R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viashino rosse-épine {3}{R}

Créature : viashino et guerrier **C**

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
{G} : Le Viashino rosse-épine acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Viashino rosse-épine {3}{R}

Créature : viashino et guerrier **C**

Dévorement 2 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nombre de créatures de votre choix. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec deux fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)
{G} : Le Viashino rosse-épine acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fracasseuse du clan de l'Entaille {R}{G}

Créature : humain et guerrier **C**

Célérité

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortpillards gobelins {B}{R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rosse charognard {2}{B}{R}{G}

Créature : viashino et guerrier **C**

Quand le Rosse charognard meurt, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une autre carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortpillards gobelins {B}{R}

Créature : gobelin et guerrier **C**

Piétinement

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rosse charognard {2}{B}{R}{G}

Créature : viashino et guerrier **C**

Quand le Rosse charognard meurt, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, renvoyez dans votre main une autre carte de créature ciblée de votre cimetière.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrinax bourgeonnant {B}{R}{G}

Créature : lézard U

Quand le Thrinax bourgeonnant meurt, créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon {1}{R}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thrinax bourgeonnant {B}{R}{G}

Créature : lézard U

Quand le Thrinax bourgeonnant meurt, créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon {1}{R}

Rituel C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Jund

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Jund : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Panorama de Jund

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez le Panorama de Jund : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, de montagne ou de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain **U**

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages

Terrain U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {B}, {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Jund {3}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choc {R}

Éphémère C

Le Choc inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tonnerre retentissant {2}{R}

Éphémère **C**

Le Tonnerre retentissant inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Recyclage {5}{B}{R}{G} ({5}{B}{R}{G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Quand vous recyclez le Tonnerre retentissant, il inflige 6 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast