

Ermite thélonite {3}{G}



Créature : elfe et shamanes R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

Mue {3}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Ermite thélonite est retourné face visible, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite thélonite {3}{G}



Créature : elfe et shamanes R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

Mue {3}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Ermite thélonite est retourné face visible, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ermite thélonite {3}{G}



Créature : elfe et shamanes R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

Mue {3}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Quand l'Ermite thélonite est retourné face visible, créez quatre jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth {3}{G}{G}



Créature : champignons 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

Sporoloss ancien

{3}{G}{G}



Créature : fungus

C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Sporoloss ancien.

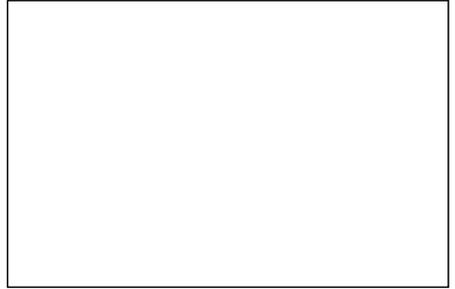
Les créatures que vous contrôlez ont « Retirez deux marqueurs « spore » de cette créature : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sporoloss ancien

{3}{G}{G}



Créature : fungus

C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Sporoloss ancien.

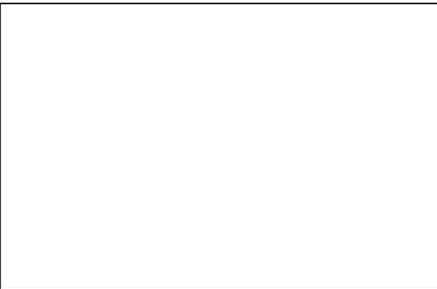
Les créatures que vous contrôlez ont « Retirez deux marqueurs « spore » de cette créature : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sporoloss ancien

{3}{G}{G}



Créature : fungus

C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Sporoloss ancien.

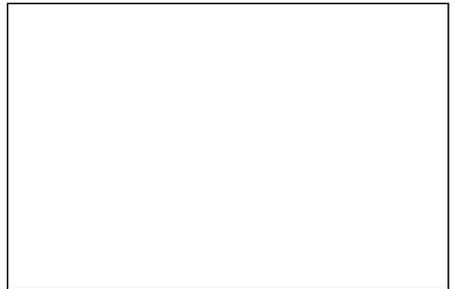
Les créatures que vous contrôlez ont « Retirez deux marqueurs « spore » de cette créature : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sporoloss ancien

{3}{G}{G}



Créature : fungus

C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Sporoloss ancien.

Les créatures que vous contrôlez ont « Retirez deux marqueurs « spore » de cette créature : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé encoquillé {1}{G}



Créature : fungus C
Défenseur
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé encoquillé.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé encoquillé :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé encoquillé {1}{G}



Créature : fungus C
Défenseur
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé encoquillé.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé encoquillé :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé encoquillé {1}{G}



Créature : fungus C
Défenseur
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé encoquillé.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé encoquillé :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé encoquillé {1}{G}



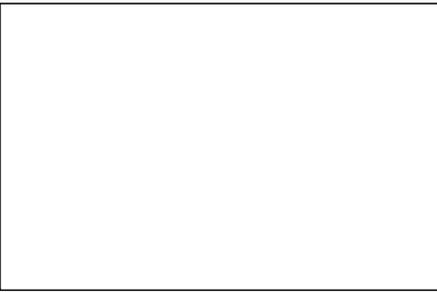
Créature : fungus C
Défenseur
Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé encoquillé.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé encoquillé :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé germinateur

{2}{G}



Créature : fungus

C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé germinateur.

Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé germinateur :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un Saprobionte : Une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé sèmespore

{2}{G}{G}



Créature : fungus

U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur chaque fungus que vous contrôlez.

Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé sèmespore :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé sèmespore

{2}{G}{G}



Créature : fungus

U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur chaque fungus que vous contrôlez.

Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé sèmespore :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé sèmespore

{2}{G}{G}



Créature : fungus

U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur chaque fungus que vous contrôlez.

Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé sèmespore :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thélon de Havrebois {G}{G}



Créature légendaire : elfe et druide **R**

Chaque créature Fongus gagne +1/+1 pour chaque marqueur « spore » sur elle.

{B}{G}, exilez une carte de fongus depuis un cimetière :
Mettez un marqueur « spore » sur chaque fongus sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre {2}{B}



Rituel **C**

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thélon de Havrebois {G}{G}



Créature légendaire : elfe et druide **R**

Chaque créature Fongus gagne +1/+1 pour chaque marqueur « spore » sur elle.

{B}{G}, exilez une carte de fongus depuis un cimetière :
Mettez un marqueur « spore » sur chaque fongus sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meurtre {2}{B}



Rituel **C**

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}



Rituel U
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt C
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation {2}{G}{G}



Rituel U
Piochez trois cartes.

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



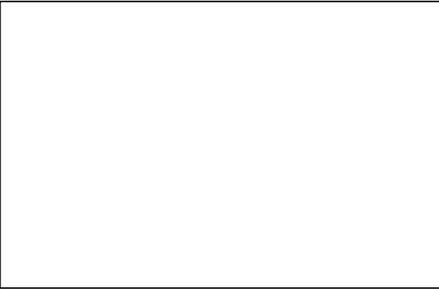
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



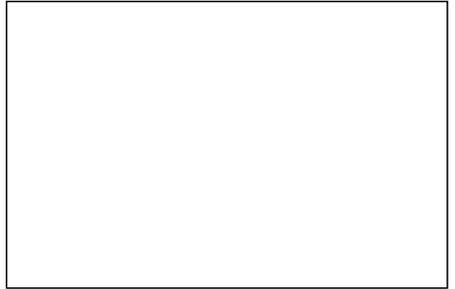
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

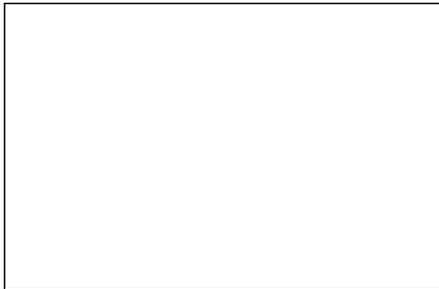


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

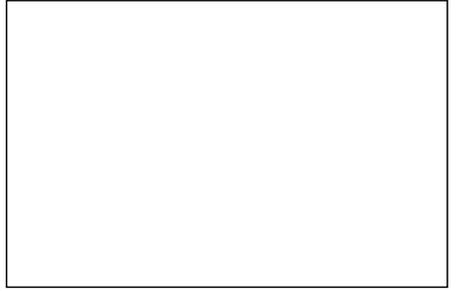


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

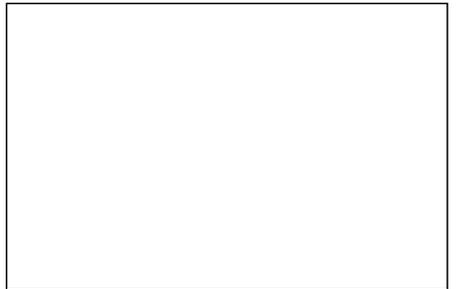


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éviscération

{X}{B}



Éphémère

C

Détruisez la créature ciblée avec une valeur de mana de X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage bougeonnant



Terrain

R

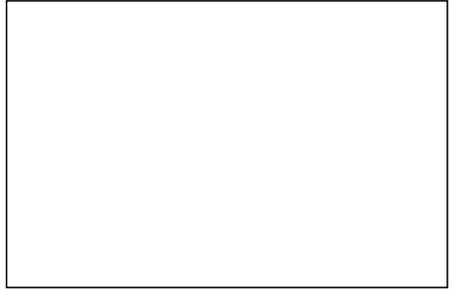
Le Marécage bougeonnant arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}



Éphémère

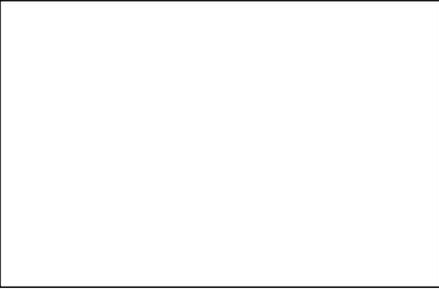
C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}



Éphémère

C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}



Éphémère

C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bourgeoisement

{G}



Éphémère

C

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de bourgeons

{1}{G}



Éphémère

C

Convocation

Rappel {3}

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de bourgeons

{1}{G}



Éphémère

C

Convocation

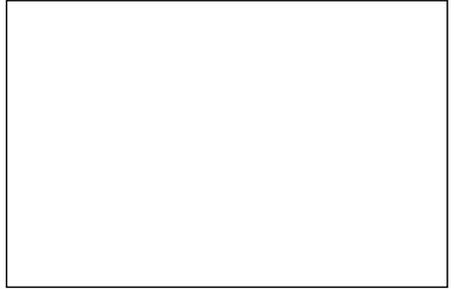
Rappel {3}

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}



Éphémère

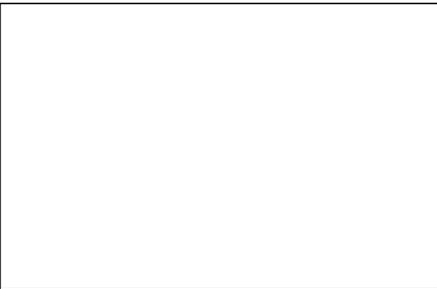
C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Graines en pluie

{3}{G}{G}



Éphémère

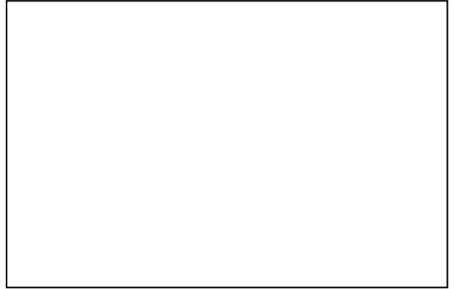
C

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)
Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krostane

{2}{G}



Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia

{1}{G}{G}



Enchantement

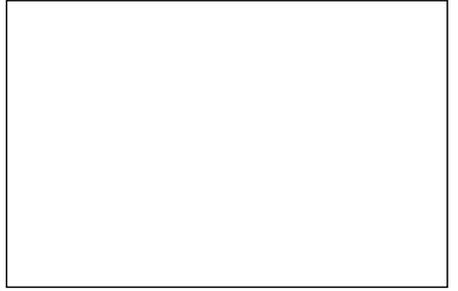
U

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétroglyphes de Muraganda

{3}{G}



Enchantement

R

Les créatures sans capacité gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étreinte verdoyante

{3}{G}{G}



Enchantement : aura

R

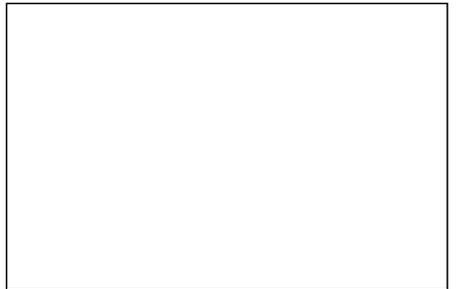
Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +3/+3 et a « Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétroglyphes de Muraganda

{3}{G}



Enchantement

R

Les créatures sans capacité gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétroglyphes de Muraganda

{3}{G}



Enchantement

R

Les créatures sans capacité gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

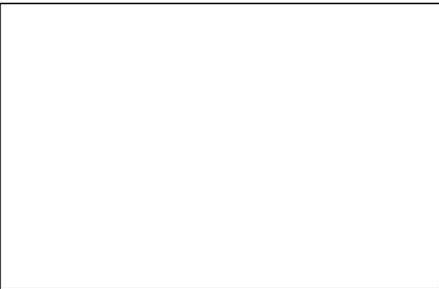
Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pétroglyphes de Muraganda

{3}{G}



Enchantement

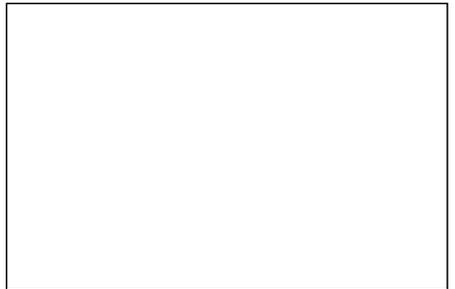
R

Les créatures sans capacité gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poings de ferbois

{1}{G}



Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

La créature enchantée a le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceau de primordium

{1}{G}



Enchantement

C

Sacrifiez le Sceau de primordium : Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast