

Aruspice thallidé {3}{B}

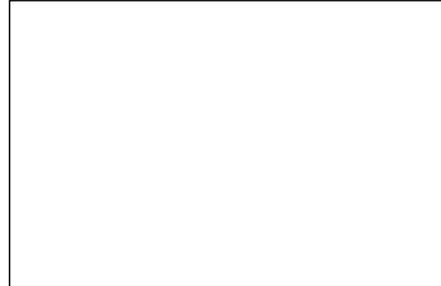


Créature : fongus U
{2}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé à fleurs de mort {2}{B}

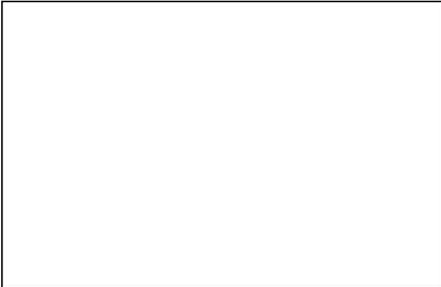


Créature : fongus C
Quand le Thallidé à fleurs de mort meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aruspice thallidé {3}{B}

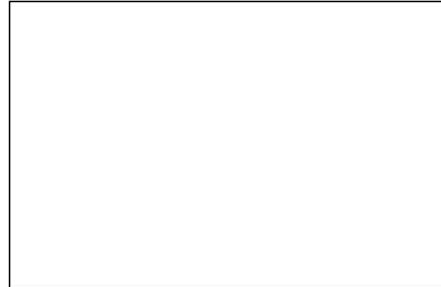


Créature : fongus U
{2}, sacrifiez une créature : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé à fleurs de mort {2}{B}



Créature : fongus C
Quand le Thallidé à fleurs de mort meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé à fleurs de mort {2}{B}



Créature : fongus C

Quand le Thallidé à fleurs de mort meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé omnivore {3}{B}



Créature : fongus C

{1}, sacrifiez une autre créature : Le Thallidé omnivore gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si un Saprobionte a été sacrifié de cette manière, vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé omnivore {3}{B}



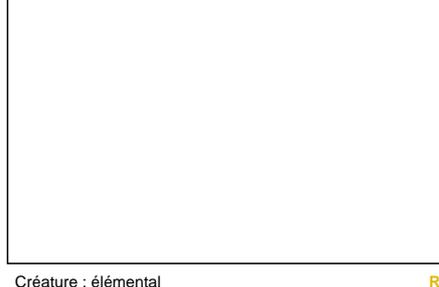
Créature : fongus C

{1}, sacrifiez une autre créature : Le Thallidé omnivore gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si un Saprobionte a été sacrifié de cette manière, vous gagnez 2 points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saproberger de la Yavimaya {2}{G}{G}



Créature : fungus C

Quand le Saproberger de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force verdoyante {5}{G}{G}{G}



Créature : élémental R

Au début de chaque entretien, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saproberger de la Yavimaya {2}{G}{G}



Créature : fungus C

Quand le Saproberger de la Yavimaya arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé fritillaire {1}{G}



Créature : fungus U

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un fungus ou un saprobionte gagne +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé fritillaire {1}{G}



Créature : fungus U

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un fungus ou un saprobionte gagne +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé fritillaire {1}{G}



Créature : fungus U

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un fungus ou un saprobionte gagne +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé fritillaire {1}{G}



Créature : fungus U

Chaque autre créature que vous contrôlez qui est un fungus ou un saprobionte gagne +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse fongiforme

{7}{B}{G}



Créature : fongus et zombie

U

<i>Maquis</i> ? Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

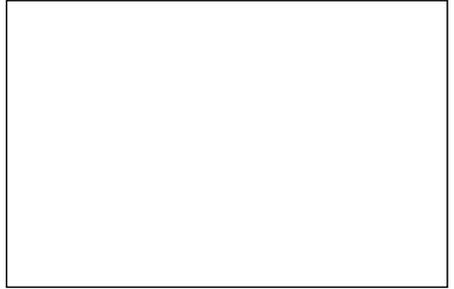
Quand la Carcasse fongiforme arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fongepied, le clandestin

{1}{B}{G}



Créature légendaire : fongus

U

À chaque fois qu'un saprobionte que vous contrôlez meurt, Fongepied, le clandestin inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

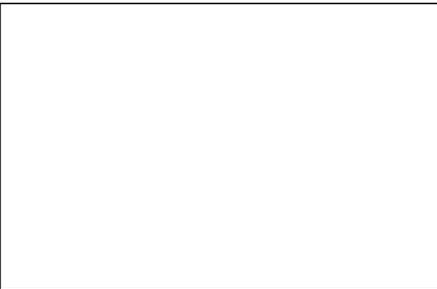
{4} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carcasse fongiforme

{7}{B}{G}



Créature : fongus et zombie

U

<i>Maquis</i> ? Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque carte de créature dans votre cimetière.

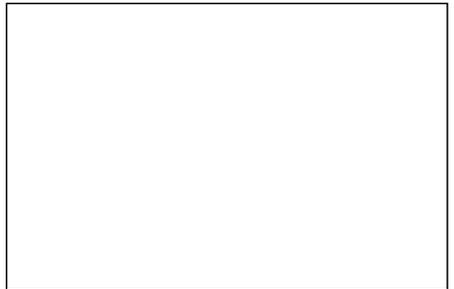
Quand la Carcasse fongiforme arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte de terrain ciblée depuis votre cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fongepied, le clandestin

{1}{B}{G}



Créature légendaire : fongus

U

À chaque fois qu'un saprobionte que vous contrôlez meurt, Fongepied, le clandestin inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{4} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fongepied, le clandestin

{1}{B}{G}



Créature légendaire : fongus

U

À chaque fois qu'un saprobionte que vous contrôlez meurt, Fongepied, le clandestin inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

{4} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titubeur à rhizomes

{2}{B}{G}



Créature : fongus et zombie

C

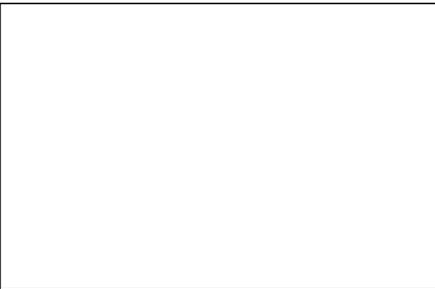
<i>? Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fongepied, le clandestin

{1}{B}{G}



Créature légendaire : fongus

U

À chaque fois qu'un saprobionte que vous contrôlez meurt, Fongepied, le clandestin inflige 1 blessure à chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.

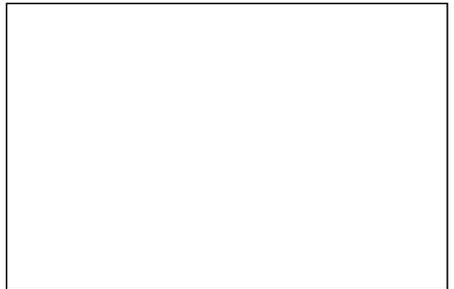
{4} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titubeur à rhizomes

{2}{B}{G}



Créature : fongus et zombie

C

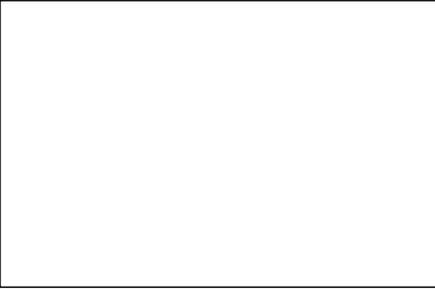
<i>? Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titubeur à rhizomes

{2}{B}{G}



Créature : fongus et zombie

C

Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Migration de saprobiontes

{1}{G}



Rituel

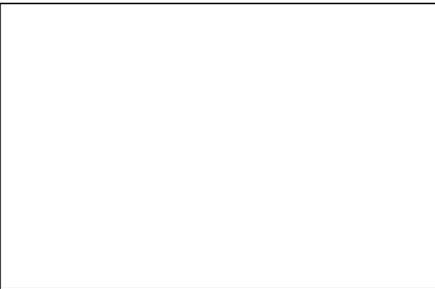
C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte. Si ce sort a été kické, créez quatre de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titubeur à rhizomes

{2}{B}{G}



Créature : fongus et zombie

C

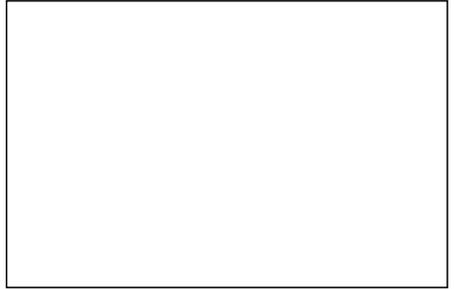
Le Titubeur à rhizomes arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 égal au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Migration de saprobiontes

{1}{G}



Rituel

C

Kick {4} (Vous pouvez payer {4} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Créez deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte. Si ce sort a été kické, créez quatre de ces jetons à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

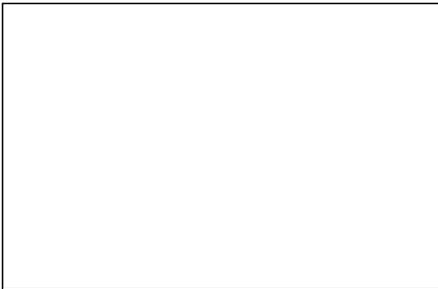
R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

{T} : Ajoutez {B} ou {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

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

C

{G}

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

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

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de spores

{3}{G}



Éphémère

U

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de spores

{3}{G}



Éphémère

U

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tomber à pic

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez une créature avec le vol ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}

Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pépinières de champignons

{1}{G}

Enchantement

U

{1}{G}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez deux saprobiontes : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes

{2}{B}{B}

Enchantement : saga

M

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pépinières de champignons

{1}{G}

Enchantement

U

{1}{G}, exilez une carte de créature depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez deux saprobiontes : Vous gagnez 2 points de vie et vous piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

