Ermite thélonite {3}{G}

Créature : elfe et shamane 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

Escogriffe putride {1}{G}

Créature : fongus U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Escogriffe putride.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escogriffe putride {1}{G}

Créature : fongus U

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Escogriffe putride.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sporoloss ancien {3}{G}{G}

Créature : fongus 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 crétaure : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sporoloss ancien {3}{G}{G}

Créature : fongus **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 crétaure : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre aux spores {3}{G}{G}

Créature : fongus **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tertre aux spores {3}{G}{G}

Créature : fongus **C**

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé {G}

Créature : fongus **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé {G}

Créature : fongus **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé encoquillé {1}{G}

Créature : fongus **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 : fongus **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 : fongus **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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé germinateur {2}{G}

Créature : fongus **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

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

Mycoderme blême {3}{W}

Créature : fongus **C**

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycoderme blême.
Retirez trois marqueurs « spore » du Mycoderme blême : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Chaque créature que vous contrôlez qui est un fongus ou un saprobionte gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoderme blême {3}{W}

Créature : fongus **C**

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycoderme blême.
Retirez trois marqueurs « spore » du Mycoderme blême : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Chaque créature que vous contrôlez qui est un fongus ou un saprobionte gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance luxuriante {1}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique {1}{R}

Rituel **C**

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison des récoltes {2}{G}

Rituel **R**

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant le nombre de créatures engagées que vous contrôlez, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique {1}{R}

Rituel **C**

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique {1}{R}

Rituel C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de foule {3}{R}

Rituel C

Choisissez un type de créature. Le Rugissement de foule inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de permanents que vous contrôlez du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau volcanique {1}{R}

Rituel C

Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues fongoïdes

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Étendues fongoïdes.
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Étendues fongoïdes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues fongoïdes

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Mettez un marqueur « stock » sur les Étendues fongoïdes.
{1}, retirez X marqueurs « stock » des Étendues fongoïdes : Ajoutez X manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ferme à putréfaction des Golgari

Terrain C

La Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {B}{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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Golgari

Terrain : porte **C**

La Porte de la guilde de Golgari arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya

Terrain : porte C

La Porte de la guilde de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya

Terrain U

Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
{T} : Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur {1}{G}

Éphémère **C**

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur {1}{G}

Éphémère **C**

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enveloppe de vigueur {1}{G}

Éphémère **C**

Régénérez chaque créature que vous contrôlez.

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

Choc {R}

Éphémère C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines {2}{W}

Éphémère C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Défenses nées des racines {2}{W}

Éphémère C

Peuplez. Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Pour peupler, créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes de clairpollen {4}{G}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a le vol.
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, créez autant de jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé sauvage {3}{G}{G}

Créature : fongus C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé sauvage.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé sauvage : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Régénérez un fongus ciblé.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé sauvage {3}{G}{G}

Créature : fongus C

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Thallidé sauvage.
Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé sauvage : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Régénérez un fongus ciblé.

5/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave {4}{R}

Rituel C

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave {4}{R}

Rituel **C**

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Floraison morbide {4}{B}{G}

Rituel **U**

Exilez une carte de créature ciblée d'un cimetière, puis créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte, X étant l'endurance de la carte exilée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de lave {4}{R}

Rituel **C**

La Hache de lave inflige 5 blessures à une cible, joueur ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frénésie guerrière {2}{R}

Éphémère **C**

Les créatures vertes que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
Les créatures non-vertes que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast