

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :

Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :

Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druidesse dévouée

{1}{G}

Créature : elfe et druide

U

{T} : Ajoutez {G}.

Mettez un marqueur -1/-1 sur la Druidesse dévouée :

Dégagez la Druidesse dévouée.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycoloth

{3}{G}{G}

Créature : fungus

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

Thallidé tukalanguier

{G}

Créature : fongus

C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

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

Thallidé tukalanguier

{G}

Créature : fongus

C

Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

1/1

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

Dragon prédateur

{3}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Dévorement 2

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Limon de Sangfoyer

{R}

Créature : limon

R

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un permanent noir, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Limon de Sangfoyer.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez un permanent vert, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Limon de Sangfoyer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragon prédateur

{3}{R}{R}{R}

Créature : dragon

R

Vol, célérité

Dévorement 2

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magie de bataille de Jund

{2}{R}

Créature : humain et shaman

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 shaman
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 shaman
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 shaman
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

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

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

Noble féal de Grincebois

{1}{BG}{BG}{BG}

Créature : horreur

R

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

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

Au début de votre entretien, vous pouvez créer un jeton de créature 1/1 noire et verte Ver.

2/2

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

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

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

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

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

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

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C

Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



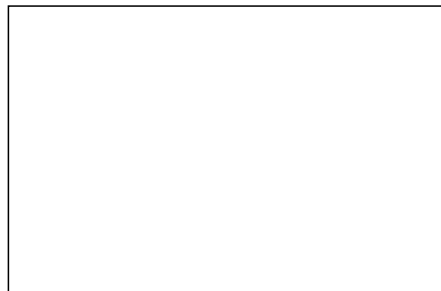
Terrain de base : forêt

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

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

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



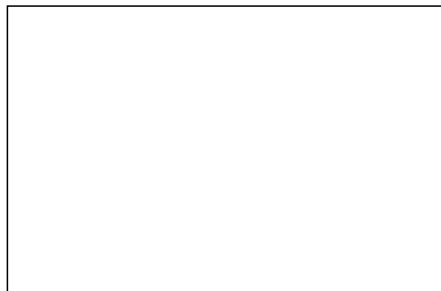
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Panorama de Jund



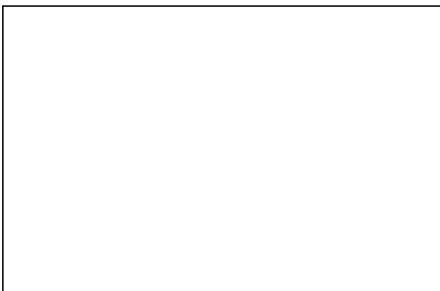
Terrain

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

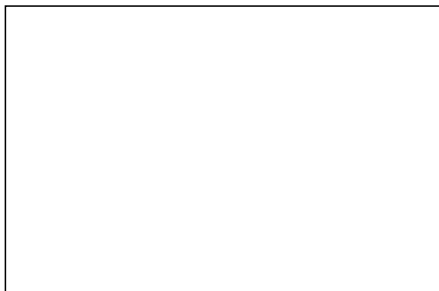
C

{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

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

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

Obélisque de Jund{3}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Jund{3}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Jund{3}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasie{2}{GW}

ÉphémèreU
Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis crée X jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasie

{2}{GW}

Éphémère

U

Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis crée X jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de limon

{1}{G}

Enchantement

R

{1}{G}, sacrifiez une créature non-limon : Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force de la créature sacrifiée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Euthanasie

{2}{GW}

Éphémère

U

Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis crée X jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guerrier, X étant la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin de limon

{1}{G}

Enchantement

R

{1}{G}, sacrifiez une créature non-limon : Créez un jeton de créature X/X verte Limon, X étant la force de la créature sacrifiée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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