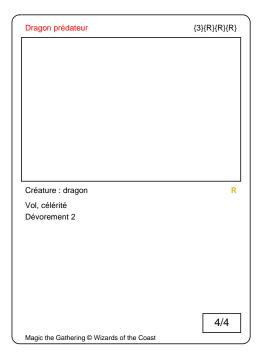


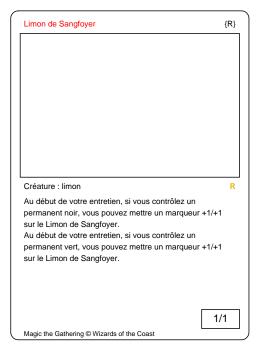
Mycoloth	{3}{G}{G}
Créature : fongus	R
Dévorement 2 Au début de votre entretien, créez un jetc verte Saprobionte pour chaque marqueur Mycoloth.	

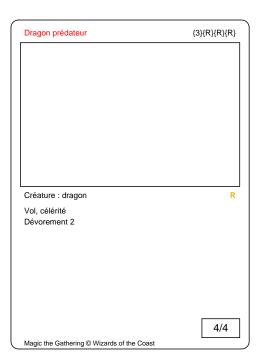
Thallidé tukalanguier	{G}		Doyen rosse-éclair	{2}{R}
Créature : fongus			Créature : viashino et guerrier	U
Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.	е		Dévorement 3 (Au moment où cette créatuchamp de bataille, vous pouvez sacrifier le créatures de votre choix. Cette créature ar de bataille avec trois fois ce nombre de masur elle.)	nombre de rive sur le champ
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1
		,	-	

_		
	Thallidé tukalanguier	{G}
	Créature : fongus	С
	Quand le Thallidé tukalanguier meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1
$\overline{}$	wayic the Gathering & wizards of the Coast	

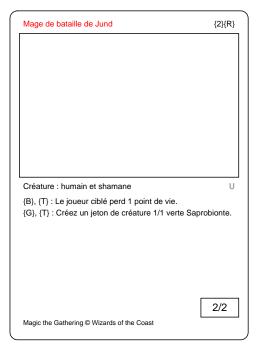
Doyen rosse-éclair	{2}{R}
Créature : viashino et guerrier	U
Dévorement 3 (Au moment où cette créature au champ de bataille, vous pouvez sacrifier le nom créatures de votre choix. Cette créature arrive s de bataille avec trois fois ce nombre de marque sur elle.)	nbre de sur le champ
	1/1
Magic the Gathering © 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 s	Saprobionte.
(-), (-),	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
-	



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 Sap	robionte.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_,_

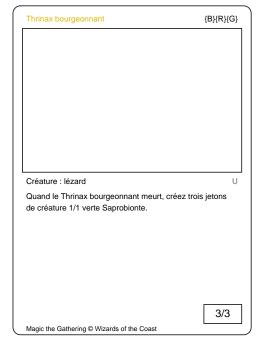
Viashino rosse-épine	{3}{R}
Ontatura missahira at massissa	
Créature : viashino et guerrier	C
Dévorement 2 (Au moment où cette créatu- champ de bataille, vous pouvez sacrifier le créatures de votre choix. Cette créature ar de bataille avec deux fois ce nombre de m sur elle.)	e nombre de rrive sur le champ
G) : Le Viashino rosse-épine acquiert le p jusqu'à la fin du tour.	iétinement
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

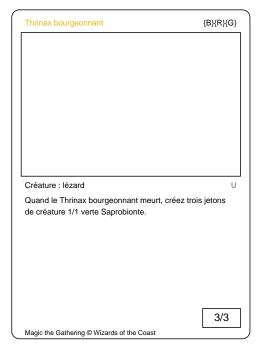
Viashino rosse-épine	{3}{R}	Viashino rosse-épine	{3}{R}
Créature : viashino et guerrier	С	Créature : viashino et guerrier	С
Dévorement 2 (Au moment où cette créaturchamp de bataille, vous pouvez sacrifier le r créatures de votre choix. Cette créature arri de bataille avec deux fois ce nombre de ma sur elle.) {G}: Le Viashino rosse-épine acquiert le pié	nombre de ve sur le champ rqueurs +1/+1	Dévorement 2 (Au moment où champ de bataille, vous pouvez créatures de votre choix. Cette de bataille avec deux fois ce no sur elle.) {G}: Le Viashino rosse-épine a	z sacrifier le nombre de créature arrive sur le champ ombre de marqueurs +1/+1
jusqu'à la fin du tour. Manic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	jusqu'à la fin du tour. Magic the Gathering © Wizards of the	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering @ Wizards of the	

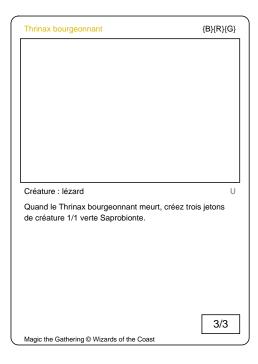
Viashino rosse-épine	{3}{R}
Créature : viashino et guerrier	
Dévorement 2 (Au moment où cette créatur champ de bataille, vous pouvez sacrifier le	
de bataille avec deux fois ce nombre de ma	
créatures de votre choix. Cette créature arr de bataille avec deux fois ce nombre de ma sur elle.) (G): Le Viashino rosse-épine acquiert le pi jusqu'à la fin du tour.	rqueurs +1/+1

{1}{BG}{BG}{BG}
R
us contrôlez gagnent
us contrôlez gagnent
ouvez créer un jeton de

С







Thrinax bourgeonnant

(B){R}(G)

Créature : lézard U

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

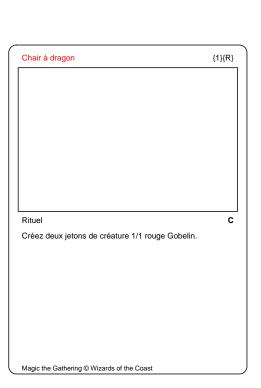
Chair à dragon	{1}{R}	Chair à dragon
Rituel	С	Rituel
Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.		Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chair à dragon

{1}{R}

Rituel

C Créez deux jetons de créature 1/1 rouge Gobelin.



 $\{1\}\{R\}$

С

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

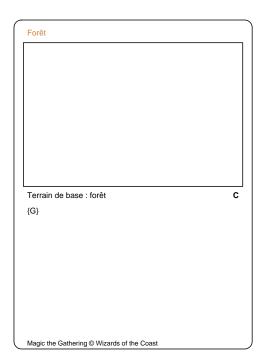


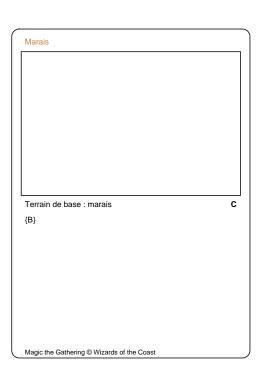




Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	
	C
(G)	C
	C
	C
	C
	C
	C
	C





Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Panorama de Jund
	1	1

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obélisque de Jund	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez {B}, {R} ou {G}.	
Mariada Outaia OW asta (the Out	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obélisque de Jund	{3}
Artefact	С
{T}: Ajoutez {B}, {R} ou {G}.	

Obélisque de Jund	{3}
Artefact	С
$\{T\}$: Ajoutez $\{B\}$, $\{R\}$ ou $\{G\}$.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Euthanasie	{2}{GW}
Éphémère	U
Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie	_
jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe e	•
étant la force de cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Euthanasie	{2}{GW}	Jardin de limon {	1}{G}
Éphémère Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Gue étant la force de cette créature.	U s crée X	Enchantement {1}{G}, sacrifiez une créature non-limon : Créez un jeto créature X/X verte Limon, X étant la force de la créature sacrifiée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.	R n de e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Euthanasie	{2}{GW}
Éphémère	U
Le contrôleur d'une créature ciblée la sacrifie, puis jetons de créature 1/1 verte et blanche Elfe et Guer 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 ur créature X/X verte Limon, X étant la force de la cre sacrifiée. N'activez que lorsque vous pourriez land rituel.	ature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Poings de ferbois	{1}{G}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
Quand les Poings de ferbois arrivent sur le champ d	е
bataille, créez deux jetons de créature 1/1 verte	
Saprobionte.	
La créature enchantée a le piétinement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	