

Ermite thélonite {3}{G}



Créature : elfe et shamane R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

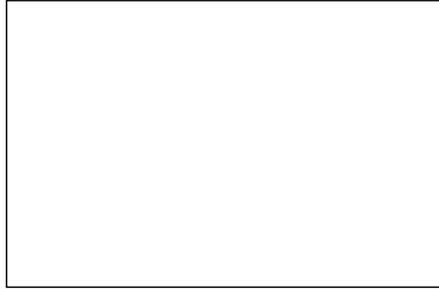
Mue {3}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

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

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

Ermite thélonite {3}{G}



Créature : elfe et shamane R

Tous les saprobiontes gagnent +1/+1.

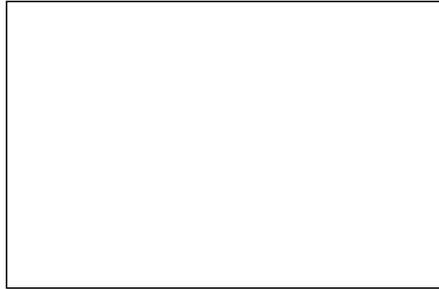
Mue {3}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

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

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

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

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

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

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

Mycon d'utopie {G}



Créature : fungus U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycon d'utopie.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycon d'utopie :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycon d'utopie {G}



Créature : fungus U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycon d'utopie.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycon d'utopie :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycon d'utopie {G}



Créature : fungus U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycon d'utopie.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycon d'utopie :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mycon d'utopie {G}



Créature : fungus U

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « spore » sur le Mycon d'utopie.

Retirez trois marqueurs « spore » du Mycon d'utopie :
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Sacrifiez un saprobionte : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Némata, vigile du bosquet

{4}{G}{G}

Créature légendaire : sylvin

U

{2}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Les créatures saprobionte gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/5

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

Némata, vigile du bosquet

{4}{G}{G}

Créature légendaire : sylvin

U

{2}{G} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Sacrifiez un saprobionte : Les créatures saprobionte gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

4/5

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 psychotrope {2}{G}



Créature : fungus **U**

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

Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé psychotrope : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. {1}, sacrifiez un saprobionte : Piochez une carte

1/1

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 psychotrope {2}{G}



Créature : fungus **U**

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

Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé psychotrope : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. {1}, sacrifiez un saprobionte : Piochez une carte

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé psychotrope

{2}{G}

Créature : fungus

U

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

Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé psychotrope :

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{1}, sacrifiez un saprobionte : Piochez une carte

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdeloss l'ancien

{4}{G}{G}

Créature légendaire : sylvin

U

Kick {X} (Vous pouvez payer {X} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Les créatures Saprobionte et les autres créatures Sylvin gagnent +1/+1.

Quand Verdeloss l'ancien arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Thallidé psychotrope

{2}{G}

Créature : fungus

U

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

Retirez trois marqueurs « spore » du Thallidé psychotrope :

Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

{1}, sacrifiez un saprobionte : Piochez une carte

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verdeloss l'ancien

{4}{G}{G}

Créature légendaire : sylvin

U

Kick {X} (Vous pouvez payer {X} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)

Les créatures Saprobionte et les autres créatures Sylvin gagnent +1/+1.

Quand Verdeloss l'ancien arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

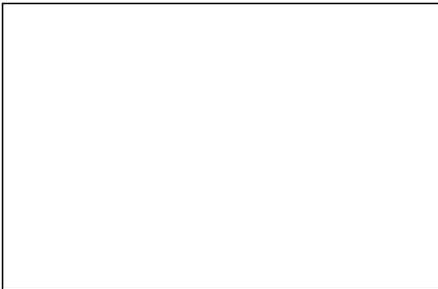
R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal



Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



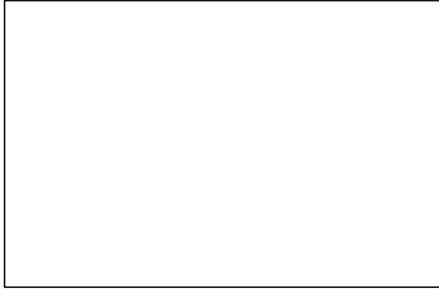
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



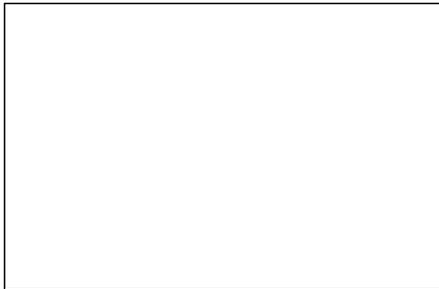
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



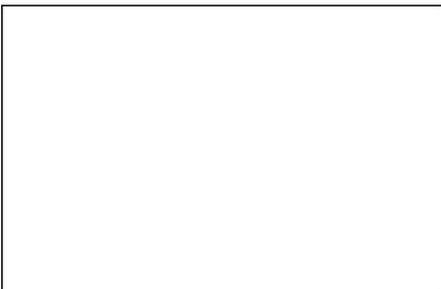
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



Terrain : forêt et plaine

R

Au moment où le Jardin du temple arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

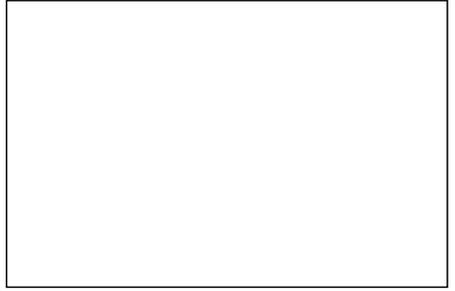
Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

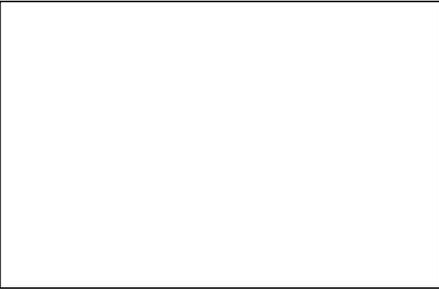
Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

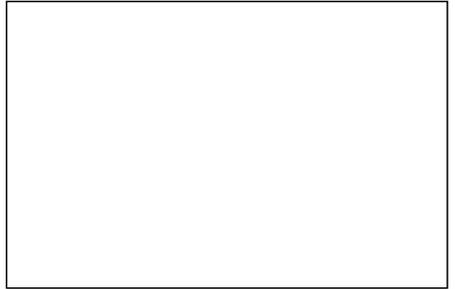
Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Llanowar revenue à la vie



Terrain

U

Llanowar revenue à la vie arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}.

Grefte 1 (Ce terrain arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez déplacer un marqueur +1/+1 de ce terrain sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

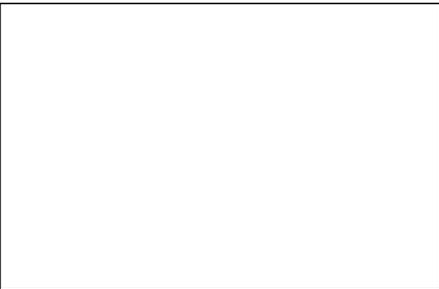
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

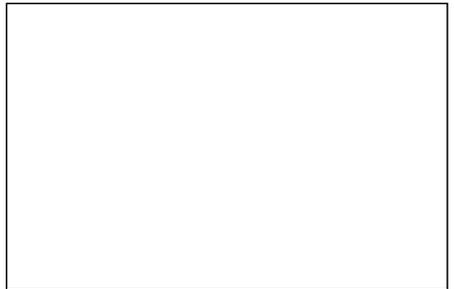
Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitu-Ghazi, la Citarborescence



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{2}{G}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

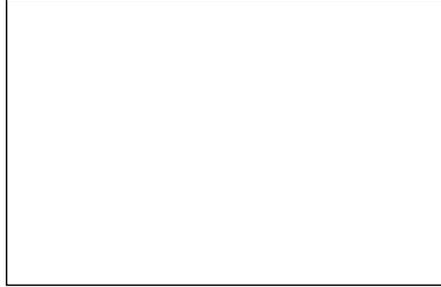
Antienne de Gaia {1}{G}{G}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne de Gaia {1}{G}{G}



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

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

Antienne de Gaia {1}{G}{G}



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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}



Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

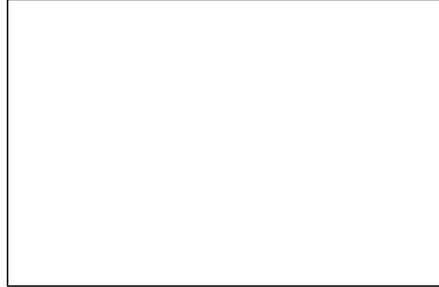


Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible {1}{W}



Enchantement U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}



Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation

{2}{G}{W}



Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vertu intangible

{1}{W}



Enchantement

U

Les jetons de créature que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éblouissement de subjugation

{2}{G}{W}



Enchantement

R

Engagez une créature dégagée que vous contrôlez :
Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

