

Slivoïde coagulé {1}{B} C



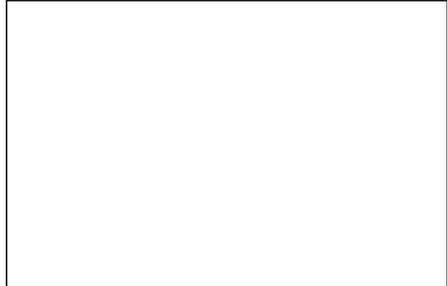
Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « {2} : Régénérez ce permanent. ». (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde fondamental {2}{B} C



Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {B}{B}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde coagulé {1}{B} C



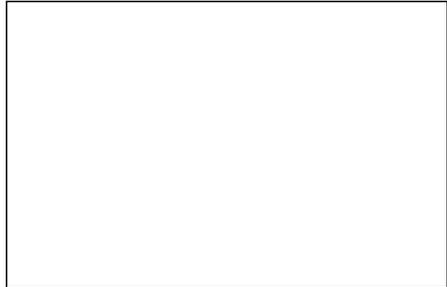
Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « {2} : Régénérez ce permanent. ». (La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cuirgemme {1}{G} C



Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cuirgemme {1}{G}



Créature : slivoïde **C**
 Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cuirgemme {1}{G}



Créature : slivoïde **C**
 Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cuirgemme {1}{G}



Créature : slivoïde **C**
 Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde géniteur {4}{G}



Créature : slivoïde **R**
 À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut créer un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde musclé {1}{G}

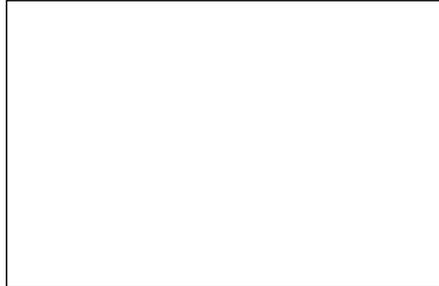


Créature : slivoïde C
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde musclé {1}{G}



Créature : slivoïde C
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde musclé {1}{G}

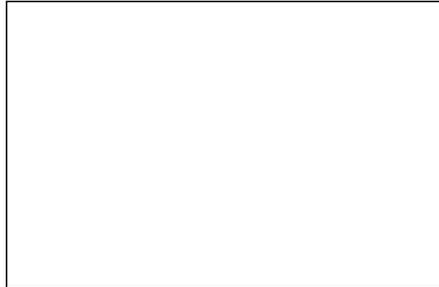


Créature : slivoïde C
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde musclé {1}{G}



Créature : slivoïde C
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde virulent {G}



Créature : slivoïde C
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde virulent {G}



Créature : slivoïde C
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde virulent {G}



Créature : slivoïde C
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde virulent {G}



Créature : slivoïde C
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde chercheur

{2}{R}

Créature : slivoïde

C

Chaque carte de slivoïde dans la main de chaque joueur a recyclage de slivoïde {3}.
Recyclage de slivoïde {3}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde chercheur

{2}{R}

Créature : slivoïde

C

Chaque carte de slivoïde dans la main de chaque joueur a recyclage de slivoïde {3}.
Recyclage de slivoïde {3}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde chercheur

{2}{R}

Créature : slivoïde

C

Chaque carte de slivoïde dans la main de chaque joueur a recyclage de slivoïde {3}.
Recyclage de slivoïde {3}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde chercheur

{2}{R}

Créature : slivoïde

C

Chaque carte de slivoïde dans la main de chaque joueur a recyclage de slivoïde {3}.
Recyclage de slivoïde {3}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sanguin {1}{R} C

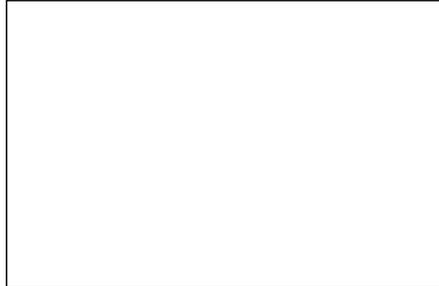


Créature : slivoïde
Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ailé {1}{U} C



Créature : slivoïde
Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin amiboïde {1}{U} C

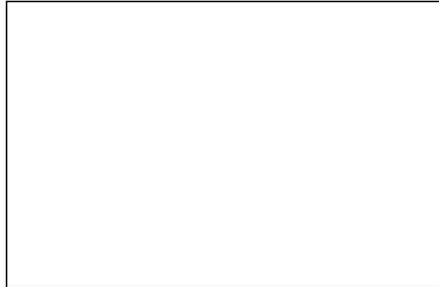


Créature : changeforme
Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{T} : Une créature ciblée acquiert tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.
{T} : Une créature ciblée perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ailé {1}{U} C

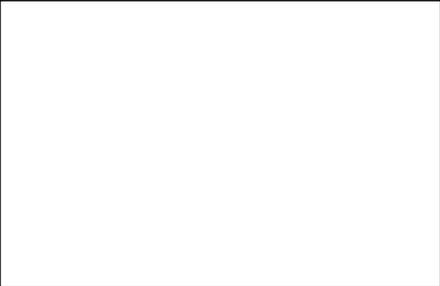


Créature : slivoïde
Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde télékinésique {2}{U}{U}

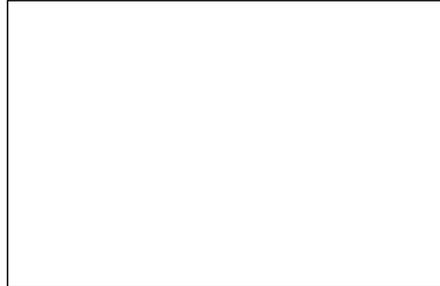


Créature : slivoïde U
 Tous les slivoïdes ont « {T} : Engagez un permanent ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

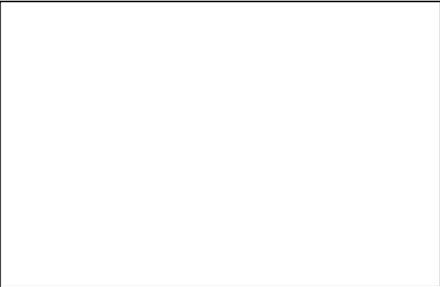


Créature : slivoïde C
 Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

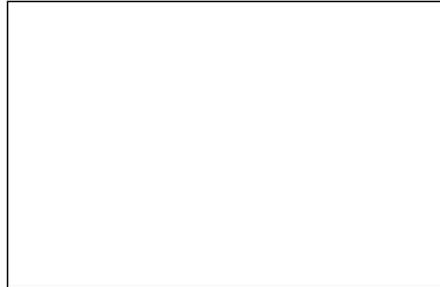


Créature : slivoïde C
 Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde R
 Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1 pour chaque autre slivoïde sur le champ de bataille.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde R

{2} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}



Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (They can't be the targets of spells or abilities.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}



Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (They can't be the targets of spells or abilities.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}



Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (They can't be the targets of spells or abilities.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}



Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (They can't be the targets of spells or abilities.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde nécrotique {1}{W}{B}



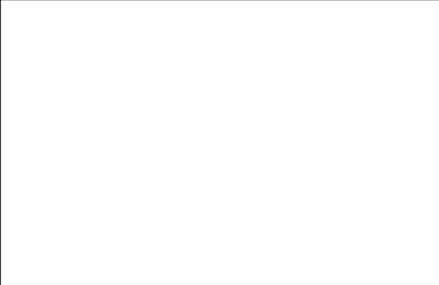
Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont « {3}, sacrifiez ce permanent : Détruisez un permanent ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde harmonique {1}{G}{W}



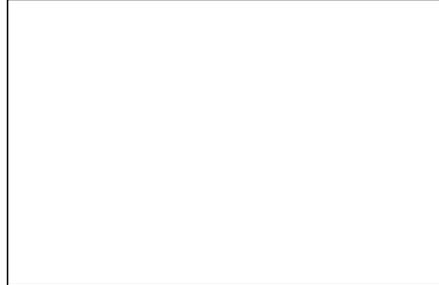
Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, détruisez une cible, artefact ou enchantement. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suzerain slivoïde {W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde et mutant R

{3} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de slivoïde, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

{3} : Acquérez le contrôle d'un slivoïde ciblé. (Cet effet dure indéfiniment.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière Thran



Terrain

R

Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas de créature, sacrifiez la Carrière Thran.
{T} : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

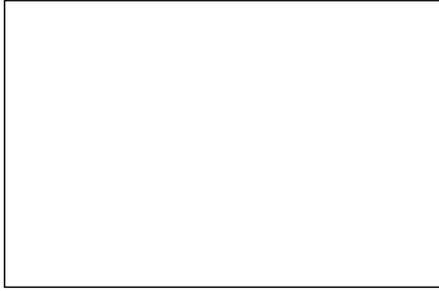
R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

{(T)} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cité d'airain



Terrain

R

À chaque fois que la Cité d'airain devient engagée, elle vous inflige 1 blessure.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île tropicale



Terrain : forêt et île

R

{(T)} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

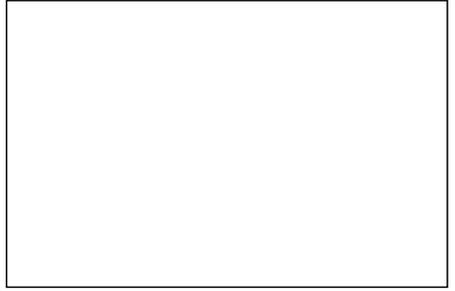
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

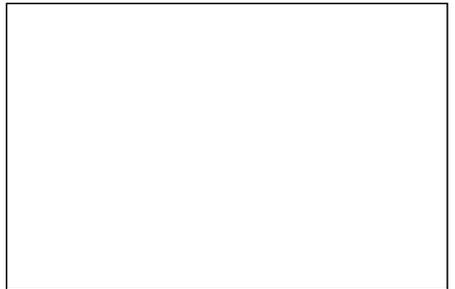
R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

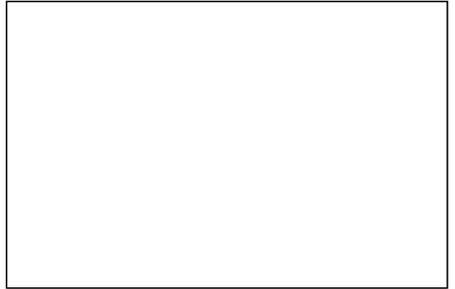


Terrain : forêt et plaine
(T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



Terrain : plaine et île
(T) : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

