

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 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 manaduite {1}{G}



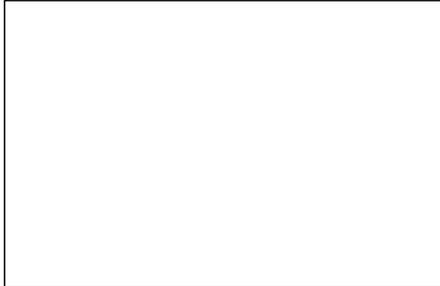
Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}



Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}



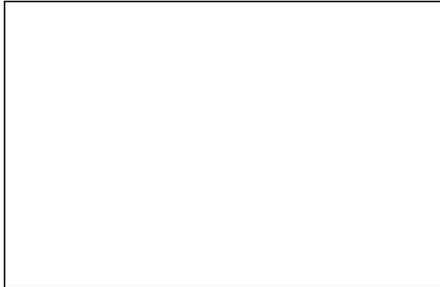
Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}



Créature : slivoïde U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} :  
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde prédateur {1}{G}



Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde prédateur {1}{G}



Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde prédateur {1}{G}



Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde prédateur {1}{G}



Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde virulent {G}

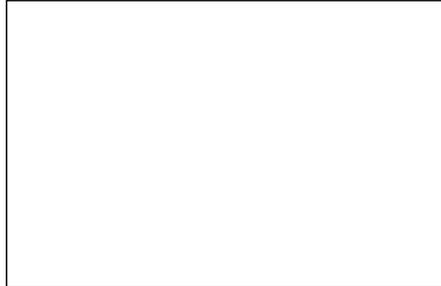


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

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}

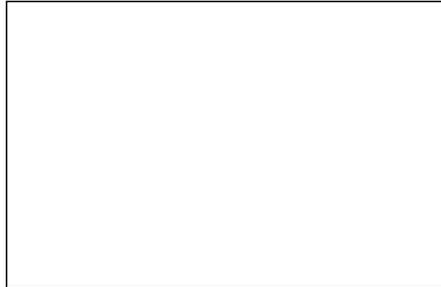


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

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 flou

{2}{R}



Créature : slivoïde

C

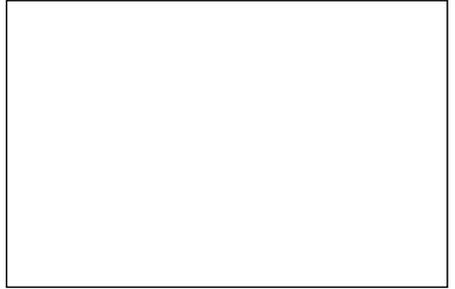
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde flou

{2}{R}



Créature : slivoïde

C

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde flou

{2}{R}



Créature : slivoïde

C

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde flou

{2}{R}



Créature : slivoïde

C

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la célérité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde frappeur {R}

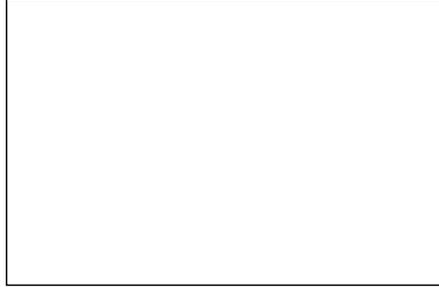


Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde frappeur {R}



Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde frappeur {R}



Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde frappeur {R}



Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des bourrasques {U}

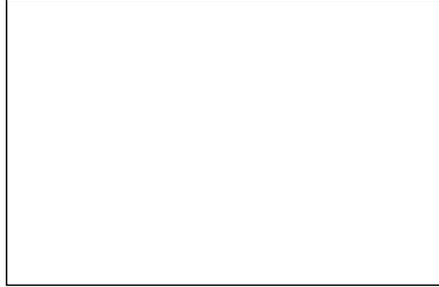


Créature : slivoïde R  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des bourrasques {U}



Créature : slivoïde R  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des bourrasques {U}

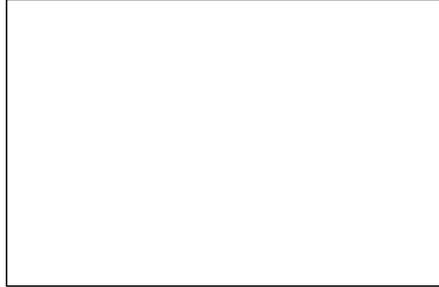


Créature : slivoïde R  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des bourrasques {U}

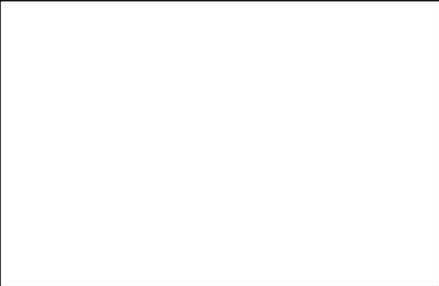


Créature : slivoïde R  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}

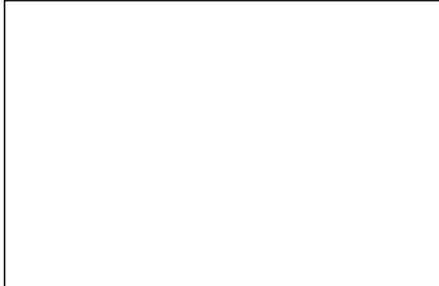


Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}

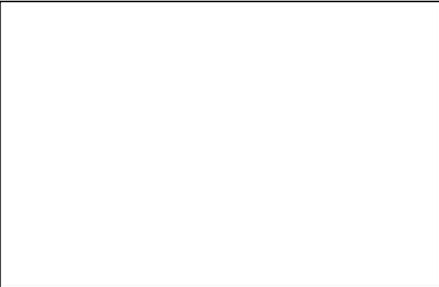


Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}

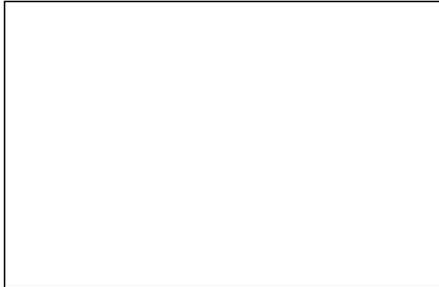


Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}



Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont le débordement.

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

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}

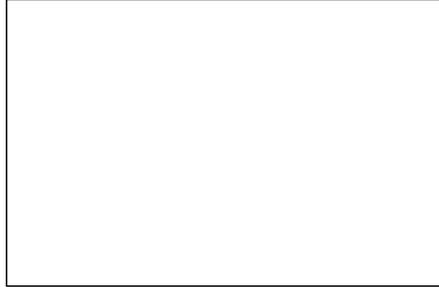


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

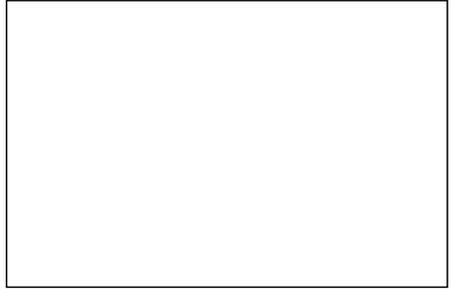
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1 pour chaque autre slivoïde sur le champ de bataille.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de slivoïdes

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde

R

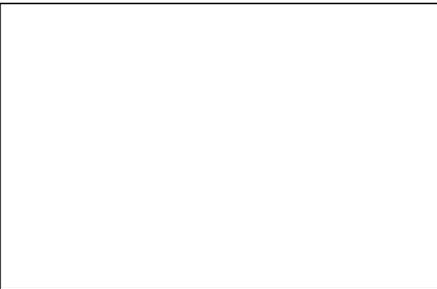
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1 pour chaque autre slivoïde sur le champ de bataille.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de slivoïdes

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde

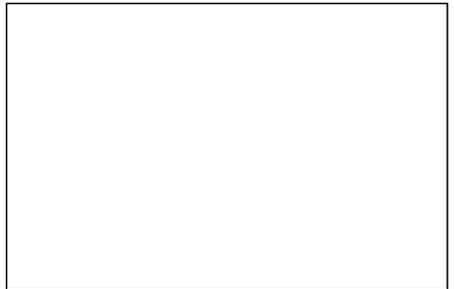
R

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

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conduits de vapeur



Terrain : île et montagne

R

Au moment où les Conduits de vapeur arrivent sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, ils arrivent sur le champ de bataille engagés.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

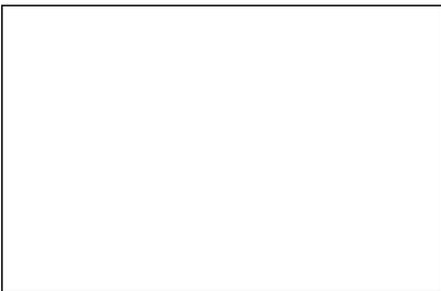
R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jardin du temple



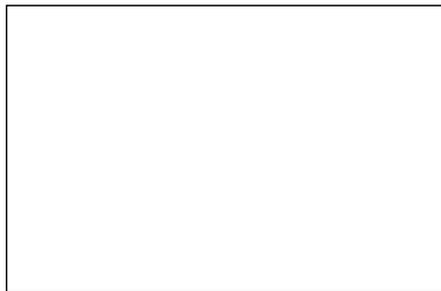
Terrain : forêt et plaine

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

Mont enraciné



Terrain

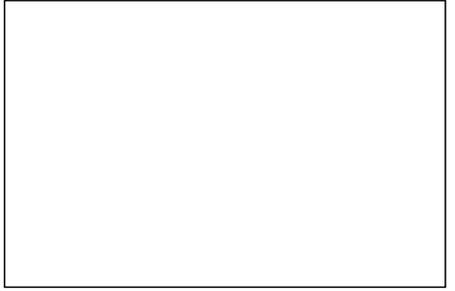
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

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



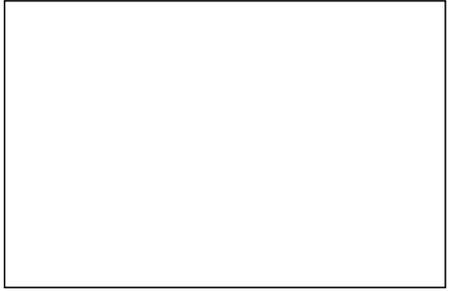
Terrain

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

Porte des Destinées

{4}



Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.  
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}



Artefact

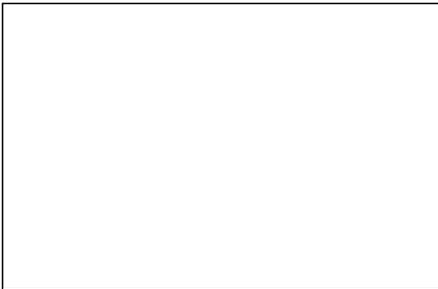
R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.  
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées

{4}



Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.  
Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

