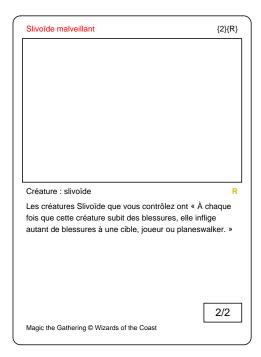
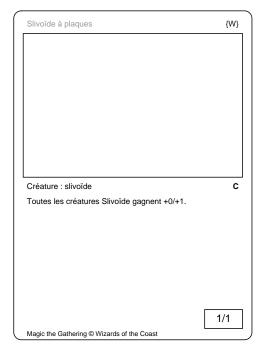
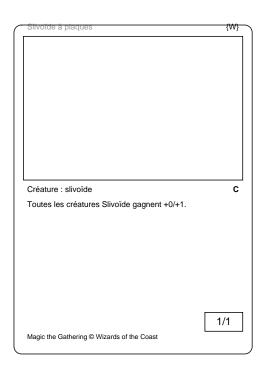
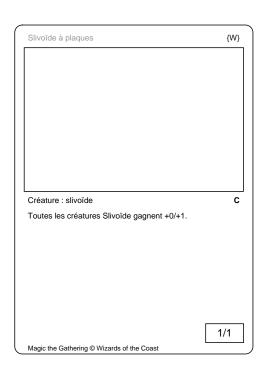


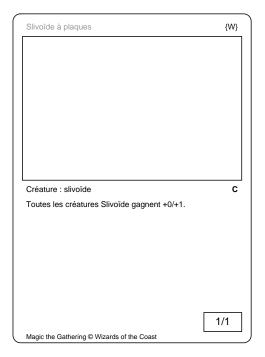
Créature : slivoïde Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. » 2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Slivoïde malveillant	{2}{R}
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »		
fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »	Créature : slivoïde	R
autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »	•	
2/2		
	,,,	
		0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Maria da Orda da Olda da Orda	2/2
- •	magic the Gathering © wizards of the Coast	

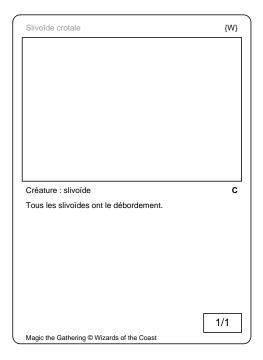


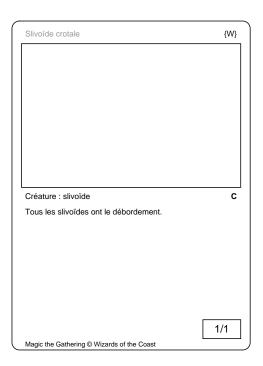


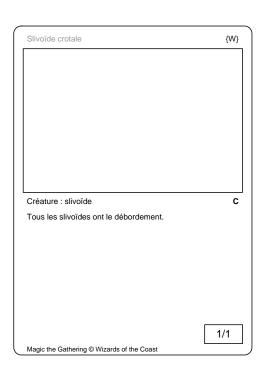


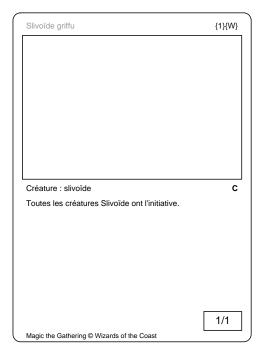








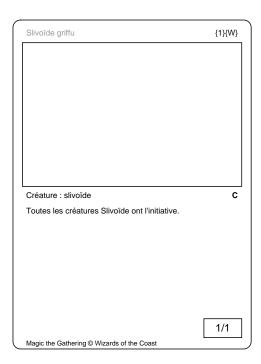


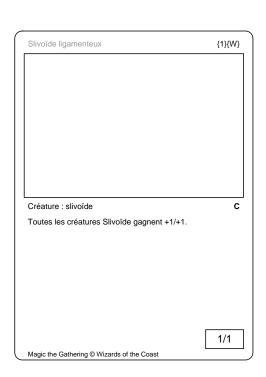


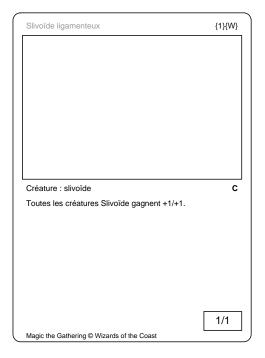
Slivoïde ligamenteux

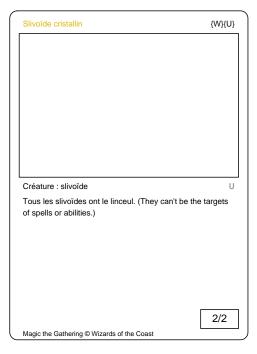
{1}{W}

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









Slivoïde ligamenteux

{1}{W}

Créature: slivoïde

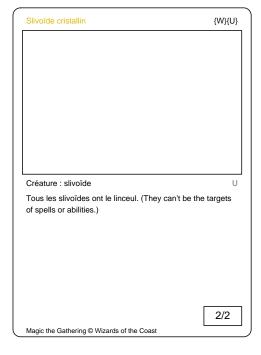
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

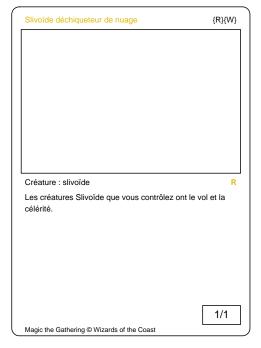
Slivoïde cristallin

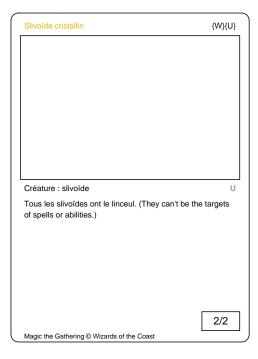
Créature : slivoïde

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







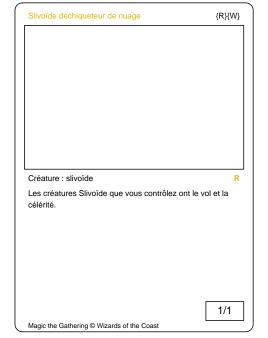
Slivoïde déchiqueteur de nuage

(R){W}

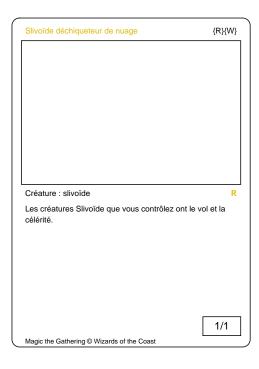
Créature : slivoïde R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol et la célérité.

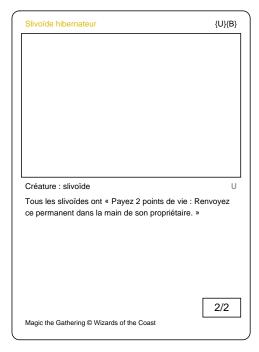
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

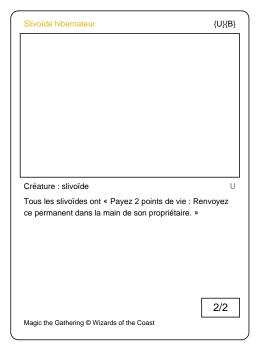


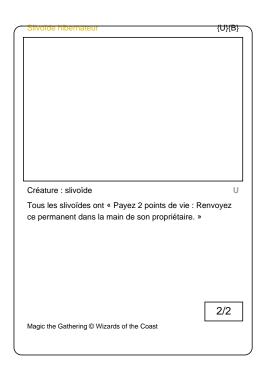
Slivoïde harmonique	{1}{G}{W}
Créature : slivoïde	U
Tous les slivoïdes ont « Quand ce champ de bataille, détruisez une ci enchantement. »	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	



Slivoïde harmonique	{1}{G}{W}
Créature : slivoïde	U
Tous les slivoïdes ont « Quand ce permanent champ de bataille, détruisez une cible, artefac enchantement. »	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

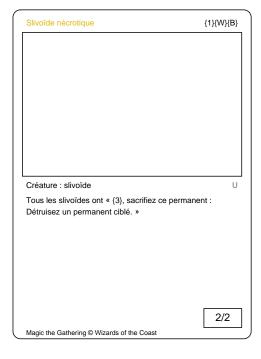


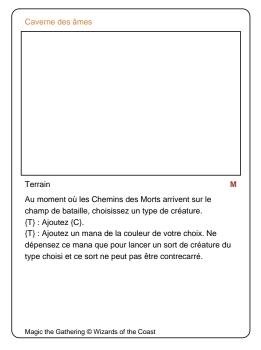


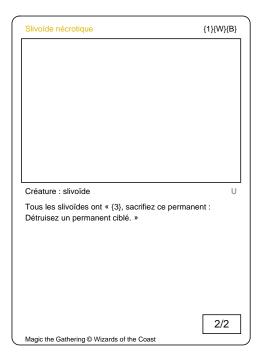


Créature : slivoïde

Tous les slivoïdes ont « Payez 2 points de vie : Renvoyez ce permanent dans la main de son propriétaire. »







Caverne des âmes

Terrain

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	Essaim de slivoïdes
Terrain M	Terrain R
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.	 {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde. {5}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde. N'activez que si vous contrôlez un slivoïde.
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Terrain 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.			
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			
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			
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			
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			
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			
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			
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			
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	Torrein		
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		No amaina alaa Maan	
{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			
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du		noisissez un type	, de creature.
dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du		na de la couleur d	le votre choix. Ne
type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.			
	type choisi et ce so	t ne peut pas être	e contrecarré.
	type choisi et ce so	t ne peut pas être	contrecarré.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

_	Essaim de silvoïdes	
	Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde. {5}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde. N'activez que si vous contrôlez un slivoïde.	R
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde.	
{5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.	
N'activez que si vous contrôlez un slivoïde.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Karakas	
Terrain légendaire	M
{T}: Ajoutez {W}.	
{T}: Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la ma de son propriétaire.	in
de 3011 proprietaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Essaim de silvoïdes	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde. {5}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.	
N'activez que si vous contrôlez un slivoïde.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Labyrinthe d'Ith	
]
Terrain U	_
{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce	
tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

•	`	
Mutecaveau		Mutecaveau
Terrain {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.		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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mutecaveau		Mutecaveau

Ividiecaveau	
Terrain	R
 {T}: Ajoutez {C}. {1}: Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tot types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours terrain. 	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Terrain

{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

Terra nullius	Terra nullius
Terrain Au moment où la Terra nullius arrive 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.	Terrain Au moment où la Terra nullius arrive 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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terra nullius	Terra nullius

Terrain

Au moment où la Terra nullius arrive 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

		ì
		ì
		ì
		ì
		ì
Terrain	U	
Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de		
bataille, choisissez un type de créature.		
{T}: Ajoutez {C}.{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne	9	
dépensez ce mana que pour lancer un sort de créatur type choisi.		
, ypo 6.16.6.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		,

Ziggourat ancienne		Ziggourat ancienne
Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.		Terrain (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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ziggourat ancienne)	Ziggourat ancienne
Terrain {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.		Terrain (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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide {	X}{X}		Calice du vide	{X}{X}
Artefact	М		Artefact	М
Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec : marqueurs « charge » sur lui. À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une vale de mana égale au nombre de marqueurs « charge » s Calice du vide, contrecarrez ce sort.	eur		Le Calice du vide arrive sur le champ de bata marqueurs « charge » sur lui. À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec de mana égale au nombre de marqueurs « ci Calice du vide, contrecarrez ce sort.	c une valeur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Calice du vide {	X}{X}
Artefact	M
Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec 2 marqueurs « charge » sur lui.	X
À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une vale	ur
de mana égale au nombre de marqueurs « charge » si	
Calice du vide, contrecarrez ce sort.	

{X}{X}
M
taille avec X
rec une valeur charge » sur le
•

Extraction chirurgicale	{BP}	_	Extraction chirurgicale	{BP}
Éphémère	R	l	Éphémère	R
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de	e vie.)		({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de v	vie.)
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre eterrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nomb cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-le Puis ce joueur mélange. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	et la re de		Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre que terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les Puis ce joueur mélange. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t la e de
Extraction chirurgicale	{BP}		Extraction chirurgicale	{BP}

Éphémère R
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémère
({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée {3}{G}	Compagnie rassemblée	{3}{G}
Éphémère Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.	Éphémère Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèce Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à d cartes de créature avec une valeur de mana inférieur égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.	R que. leux
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Compagnie rassemblée {3}{G}	Force de volonté {3}	

Éphémère

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque.

Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Éphémère

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté	{3}{U}{U}		Force de volonté {3}{U	J}{U}
Énhámára	U		Éphémère	U
Éphémère Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler ur			Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte ble	
vous pouvez payer i point de vie et exiler ur de votre main à la place de payer le coût de sort. Contrecarrez un sort ciblé.			de votre main à la place de payer le coût de mana de cr sort. Contrecarrez un sort ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Force de volonté	{3}{U}{U
Éphémère	ı
Vous pouvez payer 1 point de vie et e de votre main à la place de payer le c sort.	exiler une carte bleue
Contrecarrez un sort ciblé.	