

Slivoïde des cryptes {1}{B}



Créature : slivoïde **C**

Tous les slivoïdes ont « {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »
 (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde spectral {2}{B}



Créature : slivoïde et esprit **U**

Tous les slivoïdes ont « {2} : Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des cryptes {1}{B}



Créature : slivoïde **C**

Tous les slivoïdes ont « {T} : Régénérez un slivoïde ciblé. »
 (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde spectral {2}{B}



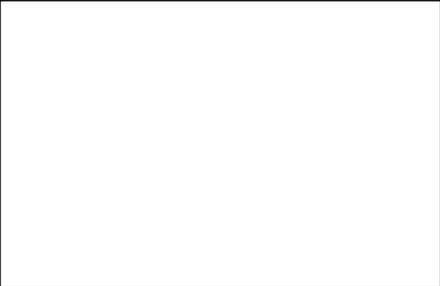
Créature : slivoïde et esprit **U**

Tous les slivoïdes ont « {2} : Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde toxique {3}{B}



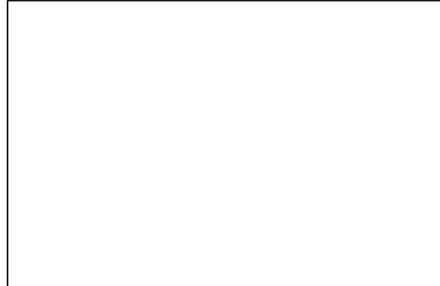
Créature : slivoïde R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde enraciné {3}{G}



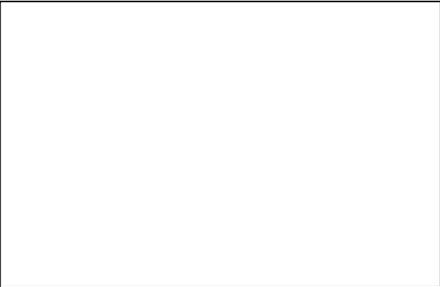
Créature : slivoïde U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.
Les sorts de slivoïde ne peuvent pas être contrecarrés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde toxique {3}{B}



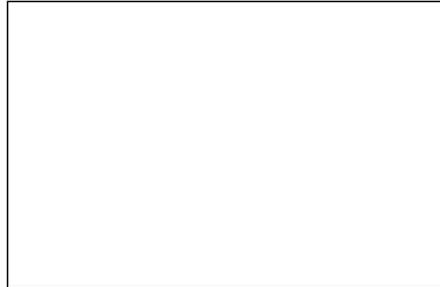
Créature : slivoïde R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

3/3

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 généiteur {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 rapide {1}{G}



Créature : slivoïde **C**

Flash
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde rapide {1}{G}



Créature : slivoïde **C**

Flash
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde magmatique {3}{R}



Créature : slivoïde **R**

Tous les slivoïdes ont « {T} : Une créature Slivoïde ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de slivoïdes sur le champ de bataille. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde magmatique {3}{R}



Créature : slivoïde **R**

Tous les slivoïdes ont « {T} : Une créature Slivoïde ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de slivoïdes sur le champ de bataille. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sanguin {1}{R}



Créature : slivoïde **C**

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sanguin {1}{R}

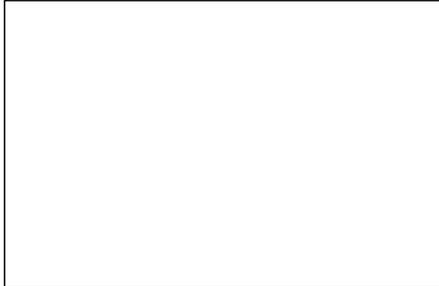


Créature : slivoïde C
Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ailé {1}{U}



Créature : slivoïde C
Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ailé {1}{U}

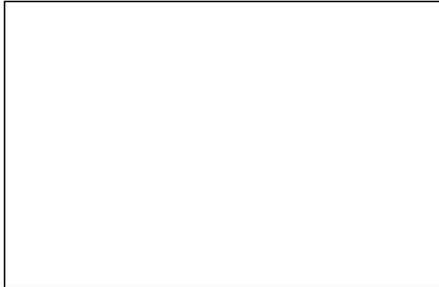


Créature : slivoïde C
Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde changeant {3}{U}

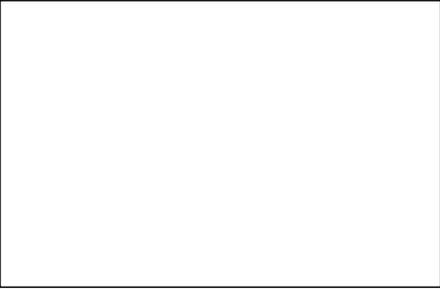


Créature : slivoïde U
Les slivoïdes ne peuvent pas être bloqués excepté par des slivoïdes.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde synaptique {4}{U}



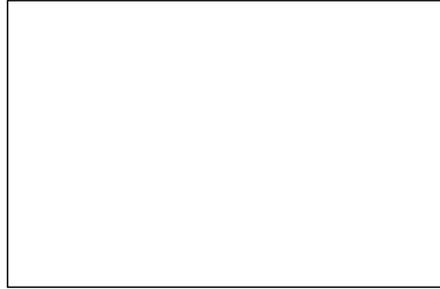
Créature : slivoïde R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut piocher une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à plaques {W}



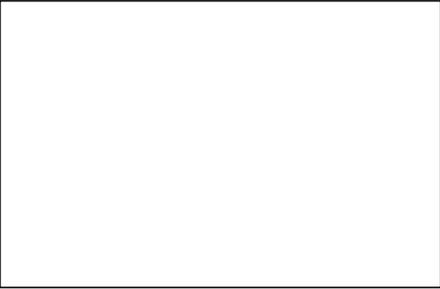
Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à plaques {W}



Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde d'essence {3}{W}



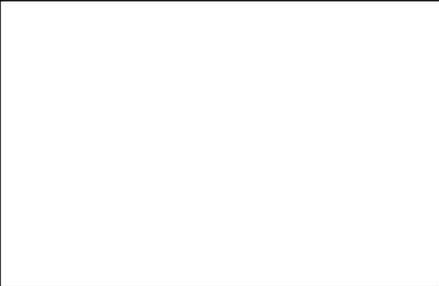
Créature : slivoïde P

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde d'essence {3}{W}



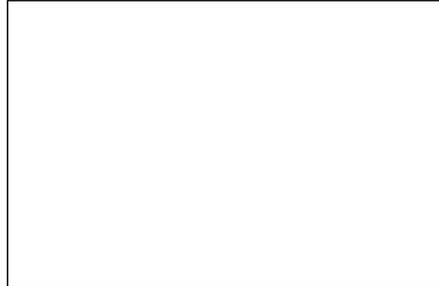
Créature : slivoïde **P**

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde griffu {1}{W}



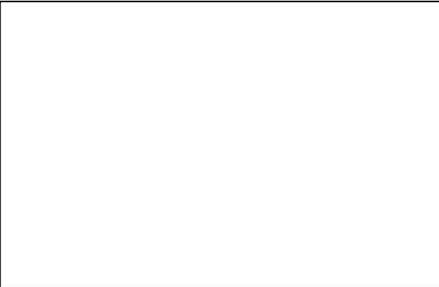
Créature : slivoïde **C**

Toutes les créatures Slivoïde ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde griffu {1}{W}



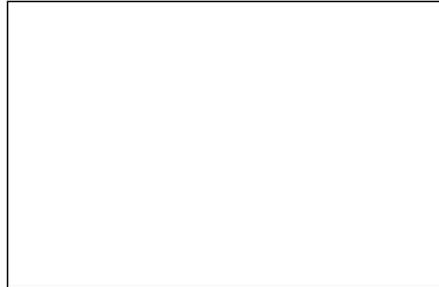
Créature : slivoïde **C**

Toutes les créatures Slivoïde ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde **R**

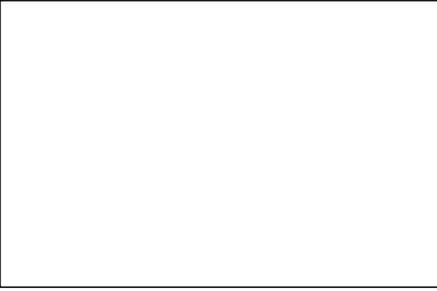
{2} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin

{W}{U}



Créature : slivoïde

U

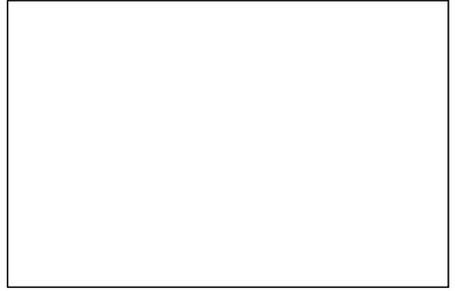
Tous les slivoïdes ont le linceul. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin

{W}{U}



Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin

{W}{U}



Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.)

2/2

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

Bois souillé



Terrain

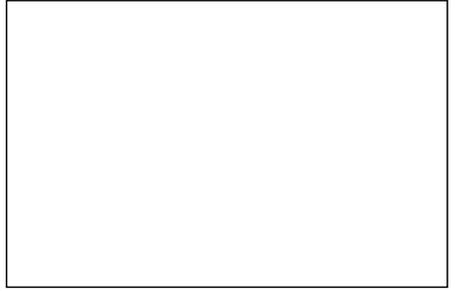
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

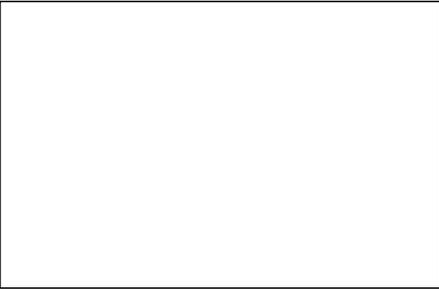
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois souillé



Terrain

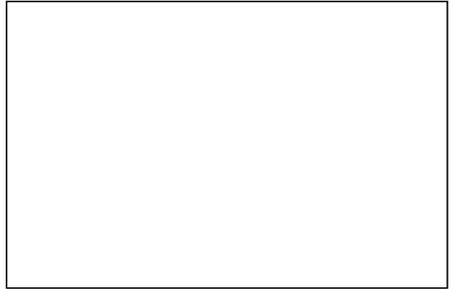
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} or {G}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

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

Champ souillé



Terrain

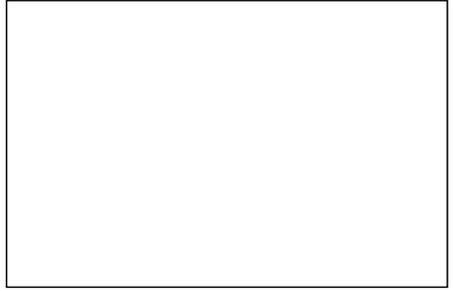
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

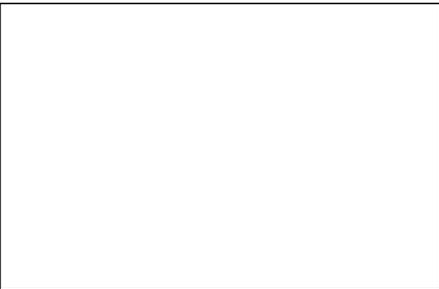
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champ souillé



Terrain

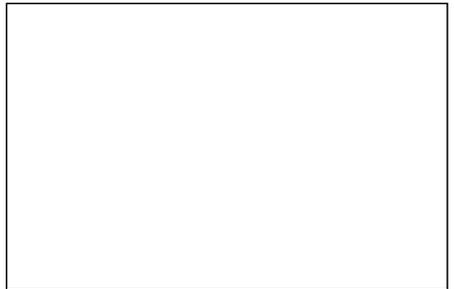
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île souillée



Terrain U

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

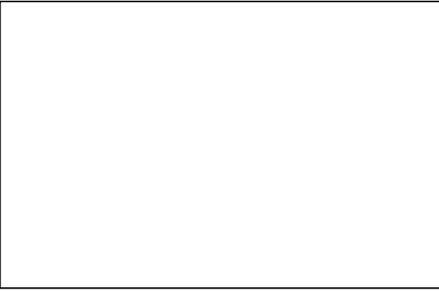
Marais



Terrain de base : marais C

{B}

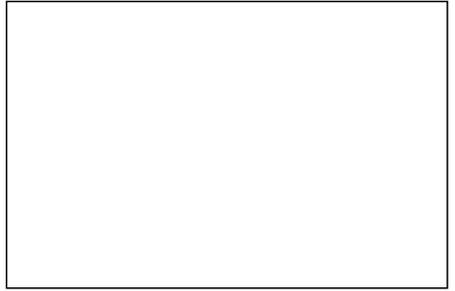
Île souillée



Terrain U

{T}: Ajoutez {C}.
{T}: Ajoutez {U} or {B}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Marais



Terrain de base : marais C

{B}

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic souillé



Terrain

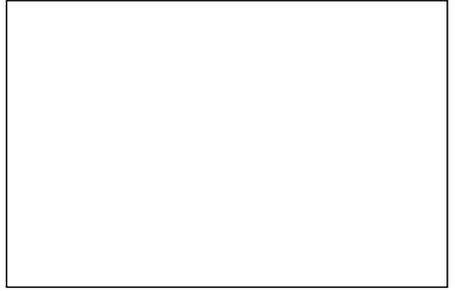
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic souillé



Terrain

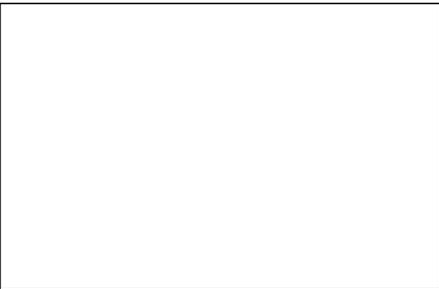
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pic souillé



Terrain

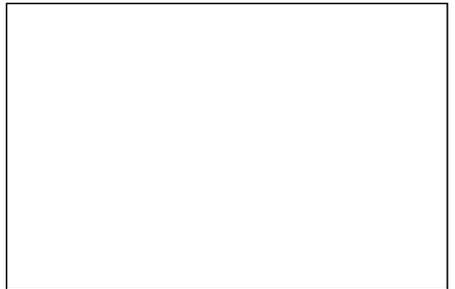
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}. N'activez que si vous contrôlez un marais.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail de pierrebrèche



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Tant que le Portail de pierrebrèche est dans votre cimetière, les terrains que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G} ou {W}. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallon des lotus



Terrain

R

Si le Vallon des lotus arrive sur le champ de bataille, sacrifiez deux terrains dégagés à la place. Si vous faites ainsi, mettez le Vallon des lotus sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-le dans le cimetière de son propriétaire.

{T} : Ajoutez trois manas d'une seule couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}



Artefact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur d'Urza

{3}

Artefact

R

Au moment où l'Incubateur d'Urza arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les sorts de créature du type choisi coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladāmi

{G}{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladāmi

{G}{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladāmi

{G}{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel d'Éladâmi

{G}{W}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast