

Slivoïde de Venser

{5}

Créature-artefact : slivoïde

C

3/3

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 de Venser

{5}

Créature-artefact : slivoïde

C

3/3

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 de puissance

{4}{G}

Créature : slivoïde

U

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+2.

2/2

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 de puissance

{4}{G}

Créature : slivoïde

U

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde fongoïde

{3}{G}

Créature : fongus et slivoïde

R

Toutes les créatures Slivoïde ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » (Elle doit survivre aux blessures pour gagner le marqueur.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à deux têtes

{1}{R}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde ont la menace. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à deux têtes

{1}{R}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde ont la menace. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par deux créatures ou plus.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde furieux

{5}{R}

Créature : slivoïde

U

Toutes les créatures Slivoïde ont la double initiative.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde furieux

{5}{R}

Créature : slivoïde

U

Toutes les créatures Slivoïde ont la double initiative.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde scinde-os

{3}{R}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde scinde-os

{3}{R}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde scinde-os

{3}{R}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à aiguilles{1}{W}

Créature : slivoïdeU

Tous les slivoïdes ont « {T} : Ce permanent inflige 1 blessure à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à aiguilles{1}{W}

Créature : slivoïdeU

Tous les slivoïdes ont « {T} : Ce permanent inflige 1 blessure à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à aiguilles{1}{W}

Créature : slivoïdeU

Tous les slivoïdes ont « {T} : Ce permanent inflige 1 blessure à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale{W}

Créature : slivoïdeC

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 gardien

{3}{W}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+2.

2/2

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 gardien

{3}{W}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde gardien{3}{W}

Créature : slivoïdeC
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à piquants{R}{G}

Créature : slivoïdeP
À chaque fois qu'un slivoïde devient bloqué, ce slivoïde gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui le bloque.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde pulmonique{3}{W}{W}

Créature : slivoïdeR
Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.
Tous les slivoïdes ont « Si ce permanent devait être mis dans un cimetière, vous pouvez le mettre au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à piquants{R}{G}

Créature : slivoïdeP
À chaque fois qu'un slivoïde devient bloqué, ce slivoïde gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui le bloque.

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

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

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

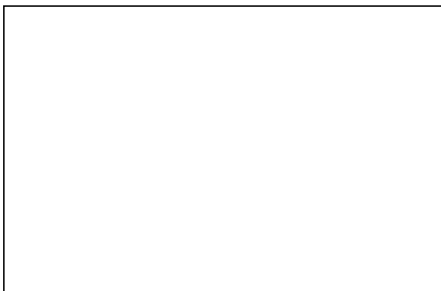
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



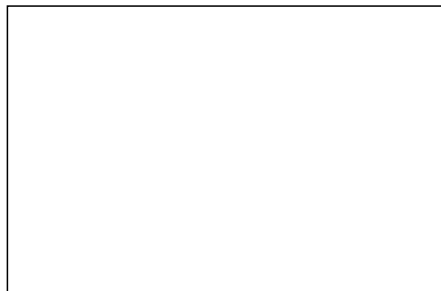
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



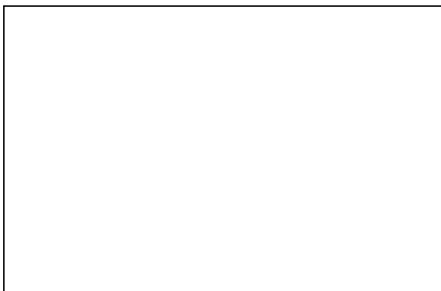
Terrain de base : plaine

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigW.jpg";>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



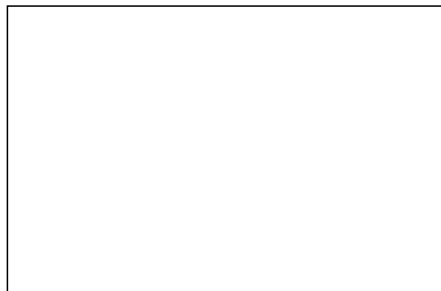
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img /&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img /&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img /&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br/>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br/>&lt;img align=&quot;center&quot;&lt;br/>&lt;img src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&quot;&lt;br/>&lt;img /&lt;center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;
<img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot;center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&
&quot;&amp;gt;&amp;lt;/center&

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquive du destin

 $\{G\}$ 

Éphémère

P

Contrecarrez un sort d'éphémère ou d'aura ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

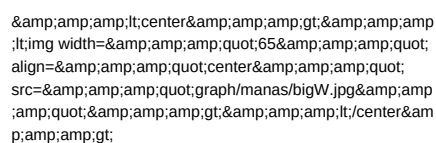
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



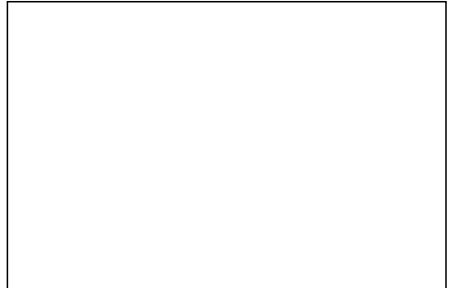
Terrain de base : plaine

C



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'union fait la force

 ~~$\{1\}G$~~ 

Éphémère

C

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne $+X/+X$, X étant le nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'union fait la force{1}{G}

ÉphémèreC

Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée acquiert le piétinement et gagne +X/+X, X étant le nombre de créatures attaquantes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle spirituelle{1}{W}

Enchantement : auraU

Enchantez une créature que vous contrôlez
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.
Quand la Boucle spirituelle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Boucle spirituelle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moisir{X}{G}

ÉphémèreC

Détruisez un artefact ou un enchantement ciblé avec une valeur de mana de X. Il ne peut pas être régénéré. Vous gagnez X points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle spirituelle{1}{W}

Enchantement : auraU

Enchantez une créature que vous contrôlez
À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.
Quand la Boucle spirituelle est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez la Boucle spirituelle dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

