

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 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 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 généteur {4}{G}



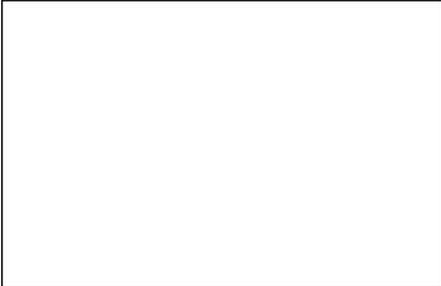
Créature : slivoïde **R**

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 aiguisé {2}{R}

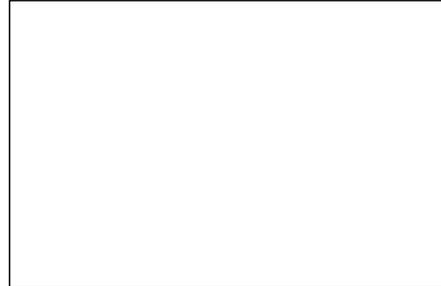


Créature : slivoïde U
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde aiguisé {2}{R}

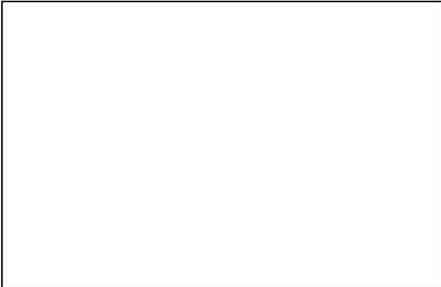


Créature : slivoïde U
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde aiguisé {2}{R}

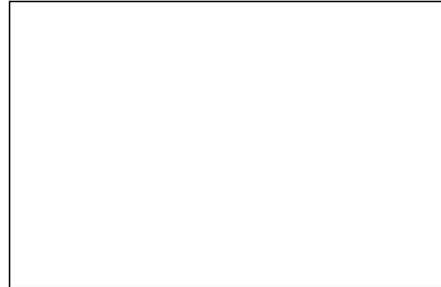


Créature : slivoïde U
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde aiguisé {2}{R}

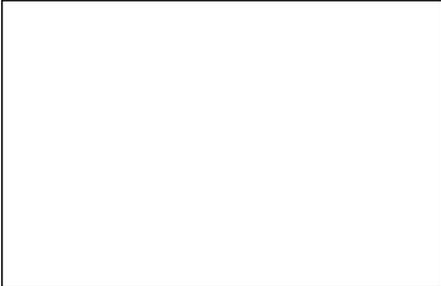


Créature : slivoïde U
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde chasseur {1}{R}

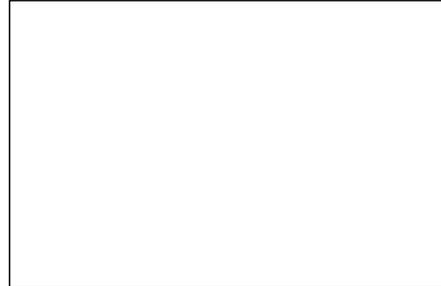


Créature : slivoïde C
 Toutes les créatures Slivoïde ont la provocation.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde chasseur {1}{R}

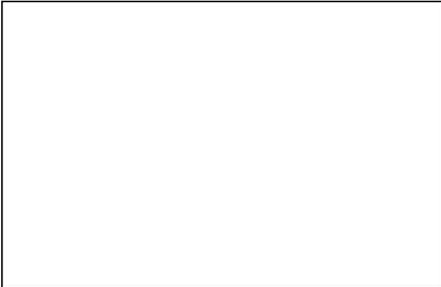


Créature : slivoïde C
 Toutes les créatures Slivoïde ont la provocation.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde chasseur {1}{R}

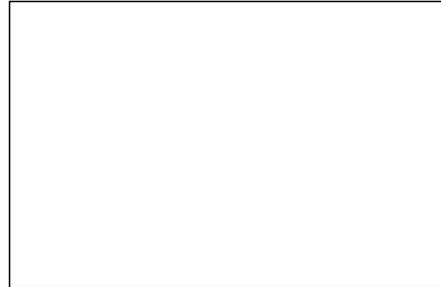


Créature : slivoïde C
 Toutes les créatures Slivoïde ont la provocation.

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

Dragage d'Aphetto

{3}{B}

Rituel

C

Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées du type de créature de votre choix depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caldeira de Darigaaz

Terrain : repaire

U

Quand la Caldeira de Darigaaz arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragage d'Aphetto

{3}{B}

Rituel

C

Renvoyez jusqu'à trois créatures ciblées du type de créature de votre choix depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



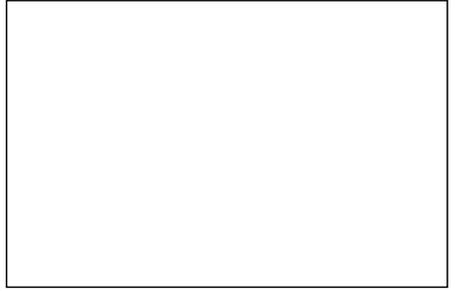
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



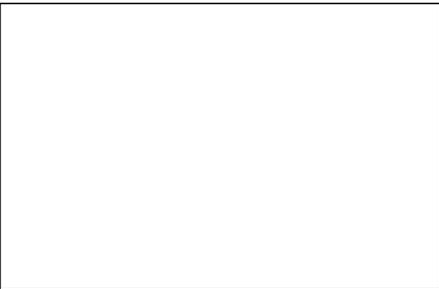
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



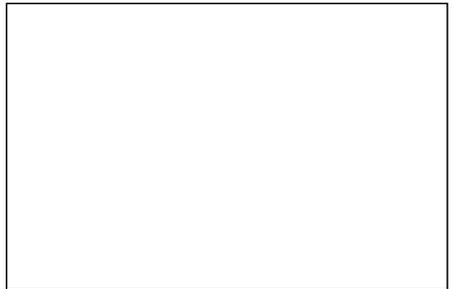
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



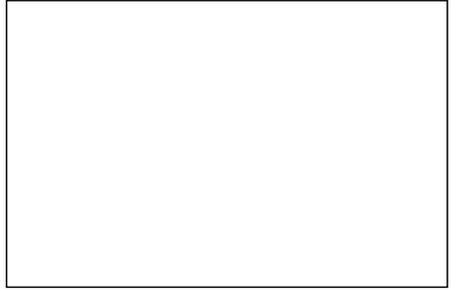
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



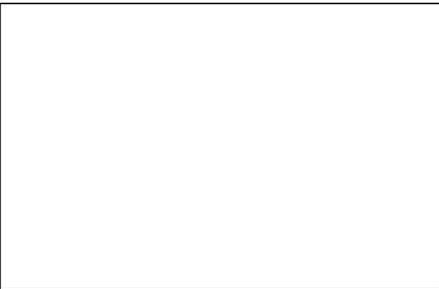
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



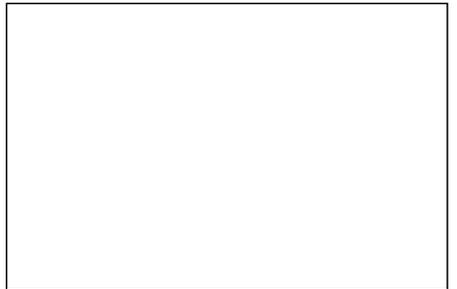
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

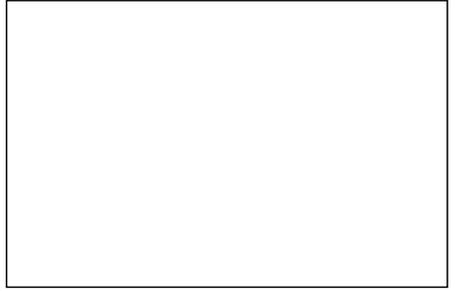
C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement

{2}{B}



Éphémère

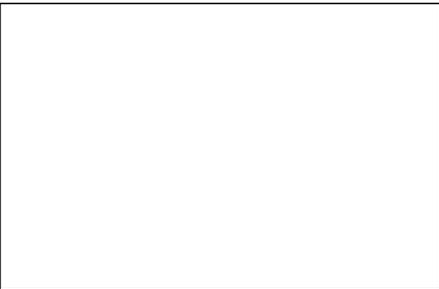
C

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obscur bannissement

{2}{B}



Éphémère

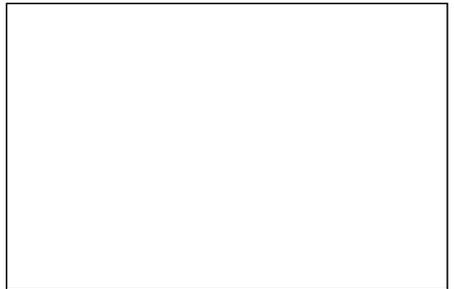
C

Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation

{1}{G}



Éphémère

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Senteur de sang

{3}{G}

Éphémère

U

Toutes les créatures capables de bloquer une créature ciblée ce tour-ci le faire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Darigaaz

{B}{R}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- ? Le Charme de Darigaaz inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flammes enveloppantes

{R}

Éphémère

U

Ces Flammes enveloppantes infligent 1 blessure à la créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée ce tour-ci.
Flashback {3}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de Darigaaz

{B}{R}{G}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

- ? Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
- ? Le Charme de Darigaaz inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
- ? Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture de ténèbres

{1}{B}

Enchantement

R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manteau kelde

{1}{R}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{B} : Régénérez la créature enchantée.

{R} : La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{G} : La créature enchantée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couronne de vigueur

{1}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1. Sacrifiez

la Couronne de vigueur : La créature enchantée et les autres créatures partageant un type de créature avec elle gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast