

Slivoïde aspireur {2}{B}



Créature : slivoïde R
 Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le lien de vie.

2/2

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}

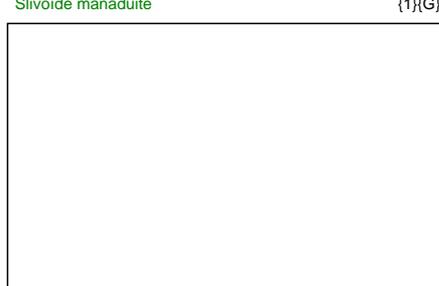


Créature : slivoïde U
 Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} :
 Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite {1}{G}



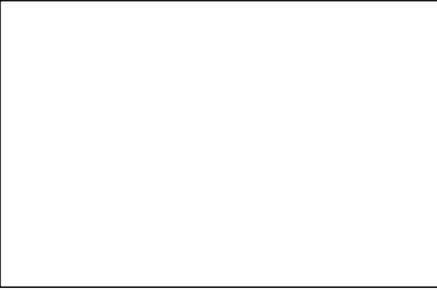
Créature : slivoïde U
 Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} :
 Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde manaduite

{1}{G}



Créature : slivoïde

U

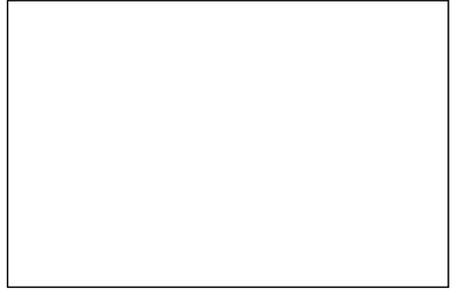
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T} :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde mégantique

{5}{G}



Créature : slivoïde

R

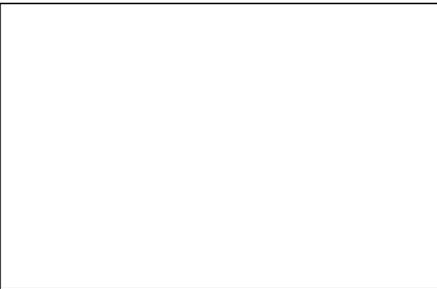
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde mégantique

{5}{G}



Créature : slivoïde

R

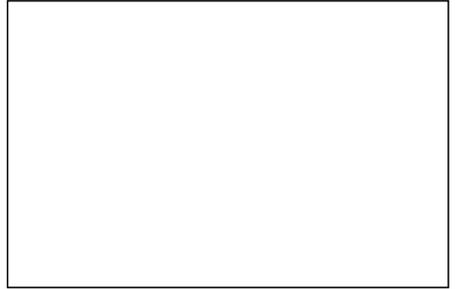
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde mégantique

{5}{G}



Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +3/+3.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde mégantique

{5}{G}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +3/+3.

3/3

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 de combat

{4}{R}

Créature : slivoïde

U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde tembloterre

{6}{G}

Créature : slivoïde

C

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le piétinement. (Si un slivoïde que vous contrôlez assigne suffisamment de blessures à ses bloqueurs pour les détruire, vous pouvez faire qu'il assigne le reste de ses blessures au joueur ou au planeswalker défenseur.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde de combat

{4}{R}

Créature : slivoïde

U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde de combat

{4}{R}



Créature : slivoïde

U

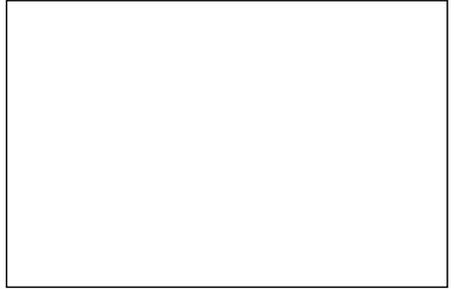
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/3

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 de combat

{4}{R}



Créature : slivoïde

U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +2/+0.

3/3

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 lancépine

{4}{R}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature attaque, elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible. »

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 des bourrasques

{U}

Créature : slivoïde

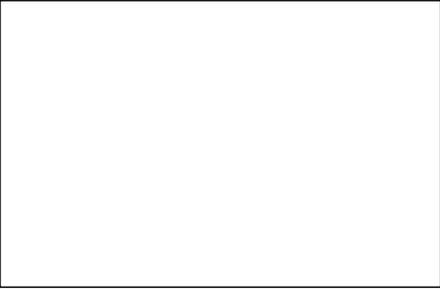
R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à forme d'acier {2}{W}

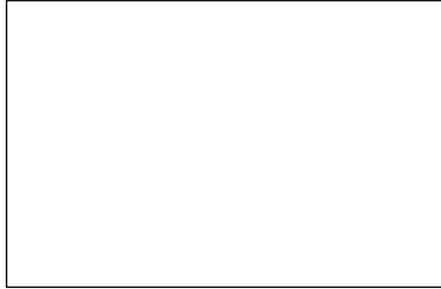


Créature : slivoïde U
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ossefaux {3}{W}



Créature : slivoïde R
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ossefaux {3}{W}



Créature : slivoïde R
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sentinelle {1}{W}



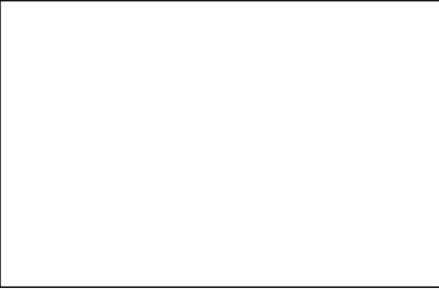
Créature : slivoïde C
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sentinelle

{1}{W}



Créature : slivoïde

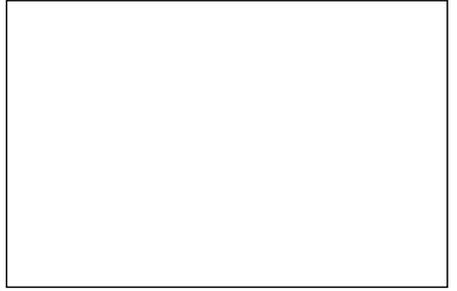
C

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



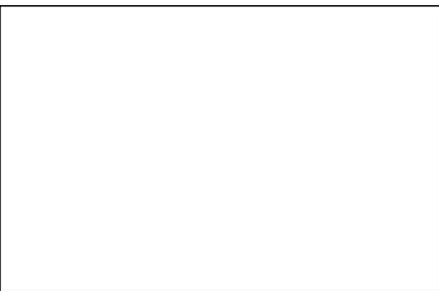
Terrain de base : forêt

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

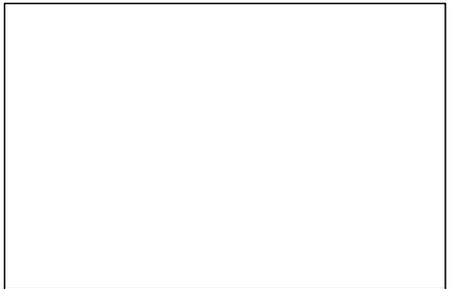


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

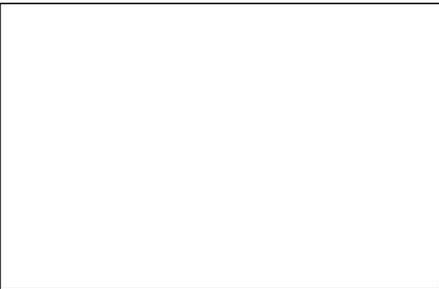
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



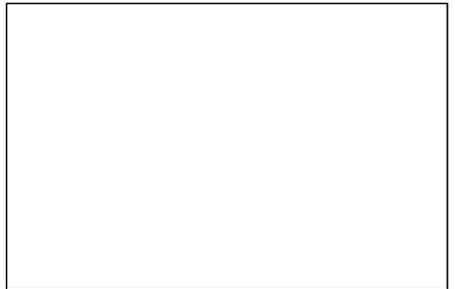
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grotte chatoyante



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



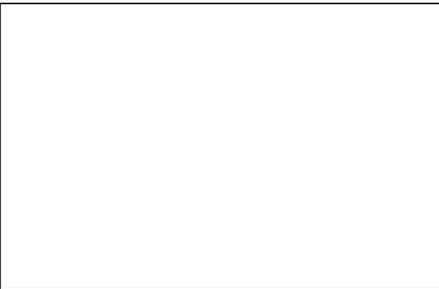
Terrain

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

Montagne

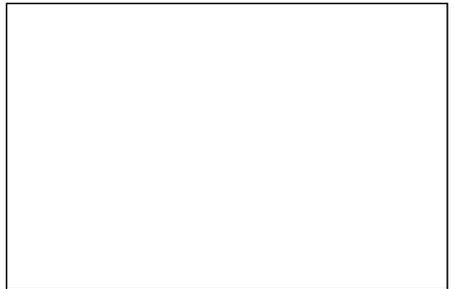


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}

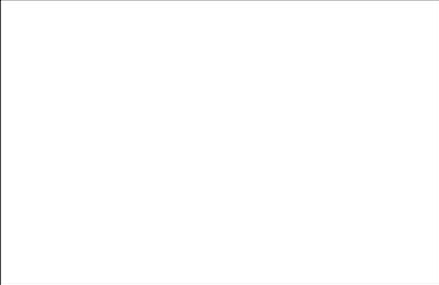


Artefact R

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}

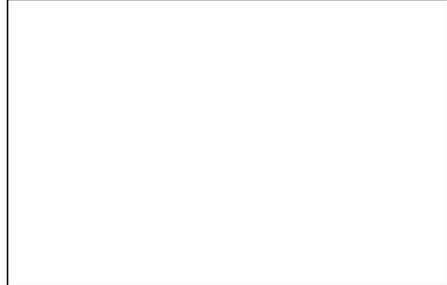


Artefact R

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

Garruk, meneur de bêtes {4}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk M

{+1} : Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créatures révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature verte de votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, meneur de bêtes

{4}{G}{G}

Planeswalker légendaire : Garruk

M

{+1} : Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créatures révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature verte de votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. »

4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assemblée des fidèles

{3}{W}

Éphémère

U

Le joueur ciblé gagne 2 points de vie pour chaque créature sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Geyser volcanique

{X}{R}{R}

Éphémère

U

Le Geyser volcanique inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre verdoyant

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Enchanter : terrain

Quand le Havre verdoyant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

