

Slivoïde cuirgemme {1}{G}



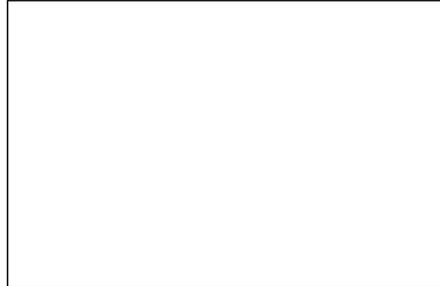
Créature : slivoïde **C**

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 cuirgemme {1}{G}



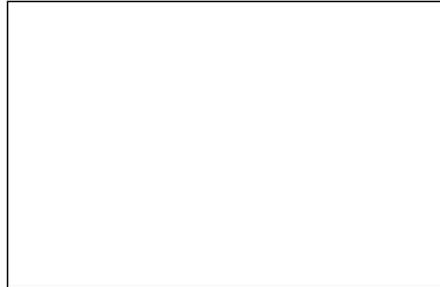
Créature : slivoïde **C**

Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde 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 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 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 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 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 des bourrasques {U}

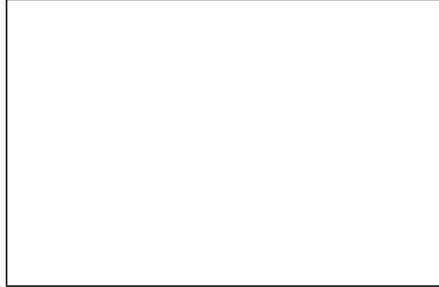


Créature : slivoïde R
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}



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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}



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

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

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. (They can't be the targets of spells or abilities.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}



Créature : slivoïde U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}



Créature : slivoïde U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin

{W}{U}



Créature : slivoïde

U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



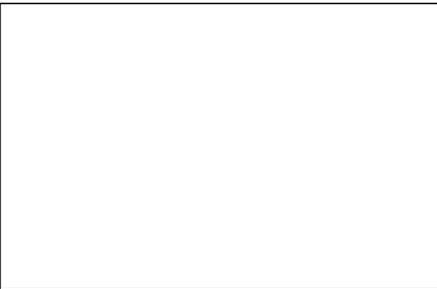
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bassin d'élevage



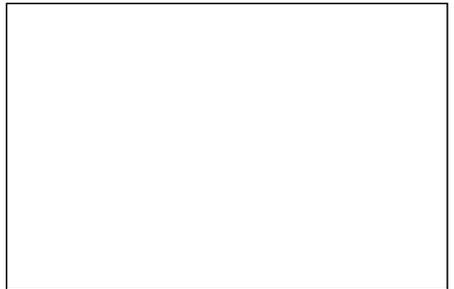
Terrain : forêt et île

R

Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de slivoïdes



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

Essaim de slivoïdes



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

Essaim de slivoïdes



Terrain

R

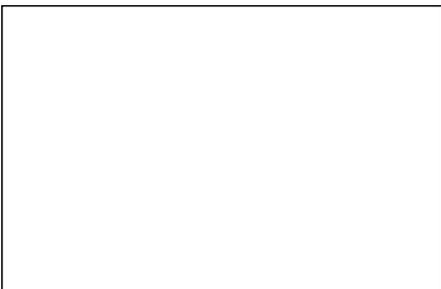
{T} : Ajoutez {C}.

{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

Essaim de slivoïdes



Terrain

R

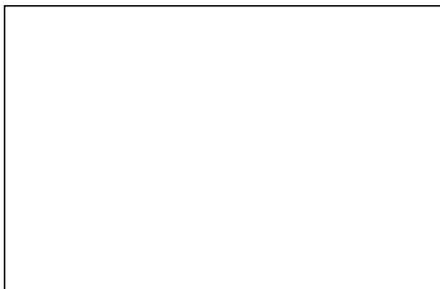
{T} : Ajoutez {C}.

{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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fontaine sacrée



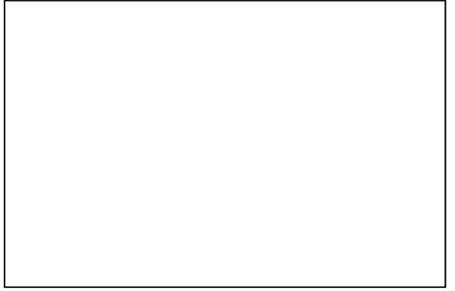
Terrain : plaine et île

R

Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



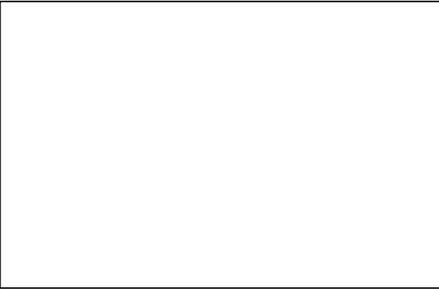
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



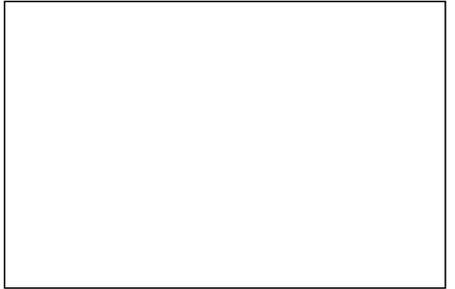
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

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

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

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

Mutecaveau



Terrain

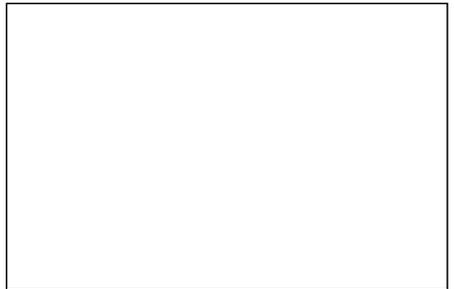
R

{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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

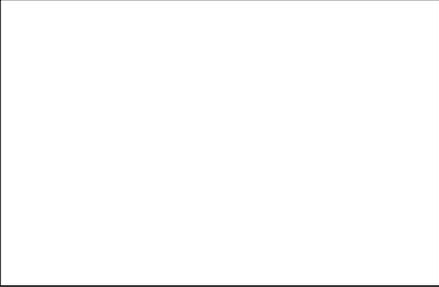


Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}

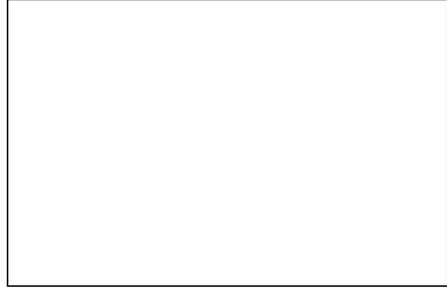


Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther {1}



Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.
{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fiole d'Éther

{1}



Artefact

R

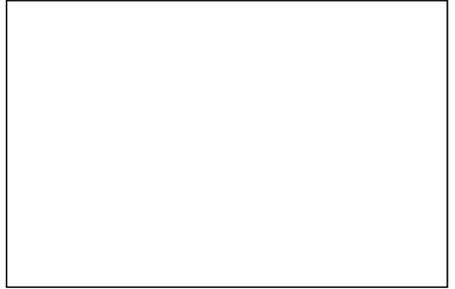
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fiole d'Éther.

{T} : Vous pouvez mettre une carte de créature avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur la Fiole d'Éther depuis votre main sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}



Éphémère

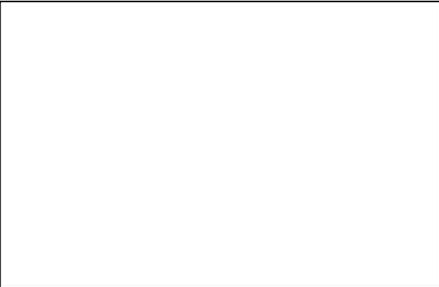
U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}



Éphémère

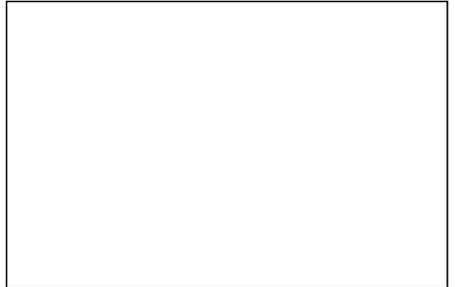
U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Collet à sorts

{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé avec une valeur de mana de 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hébétude

{1}{U}



Éphémère

C

Vous pouvez renvoyer une île que vous contrôlez dans la main de son propriétaire à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {1}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Remue-méninges

{U}



Éphémère

C

Piochez trois cartes et mettez ensuite deux cartes de votre main au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

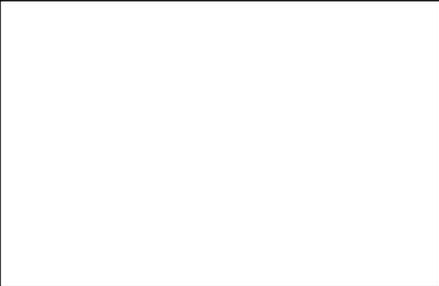
Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde enraciné {3}{G}



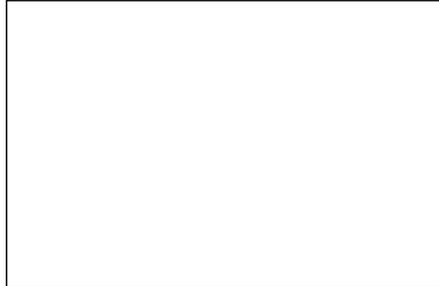
Créature : slivoïde U

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 enraciné {3}{G}



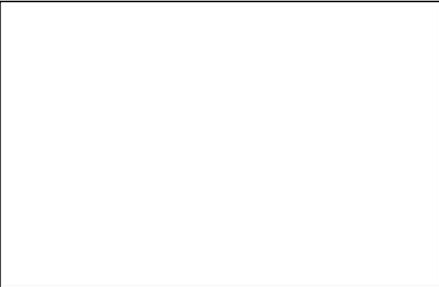
Créature : slivoïde U

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 enraciné {3}{G}



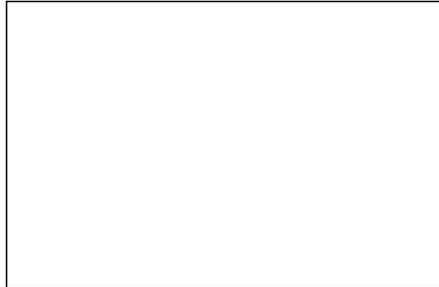
Créature : slivoïde U

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 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 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

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

Slivoïde harmonique {1}{G}{W}



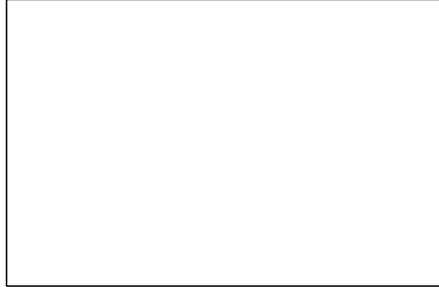
Créature : slivoïde U

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

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

