

Slivoïde sangsue {1}{B}



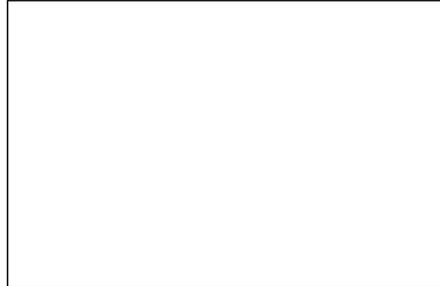
Créature : slivoïde U

À chaque fois qu'un slivoïde que vous contrôlez attaque, le joueur défenseur perd 1 point de vie.

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 sangsue {1}{B}



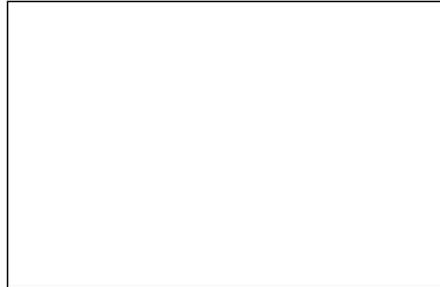
Créature : slivoïde U

À chaque fois qu'un slivoïde que vous contrôlez attaque, le joueur défenseur perd 1 point de vie.

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}

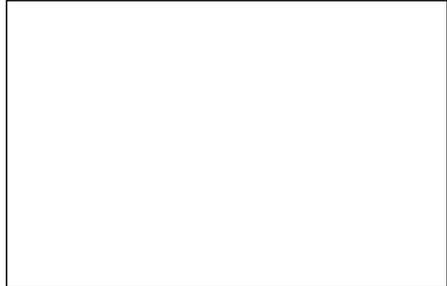


Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde 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 cuirgemme {1}{G}

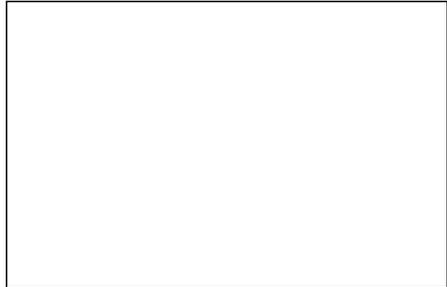


Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde 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 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 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 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}

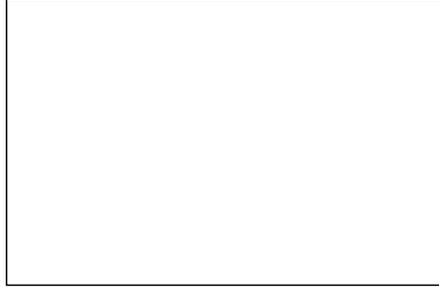


Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde venimeux {1}{G}



Créature : slivoïde U  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde prédateur {1}{G}

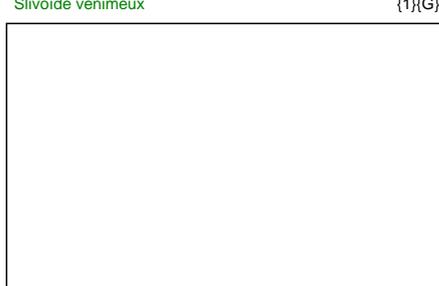


Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde venimeux {1}{G}



Créature : slivoïde U  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le contact mortel.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde venimeux

{1}{G}



Créature : slivoïde

U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le contact mortel.

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 à deux têtes

{1}{R}



Créature : slivoïde

C

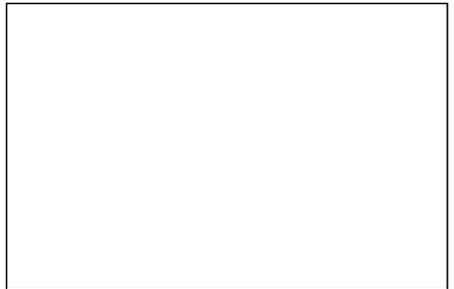
Toutes les créatures Slivoïde ont la menace. (Elles ne peuvent pas être bloquées excepté par deux créatures ou plus.)

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 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 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 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 frappeur {R}

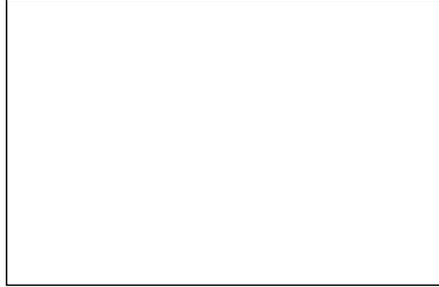


Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'initiative.

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 frappeur {R}

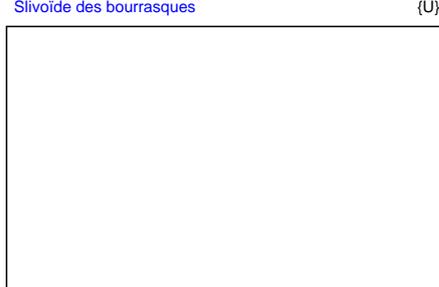


Créature : slivoïde C  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des bourrasques {U}

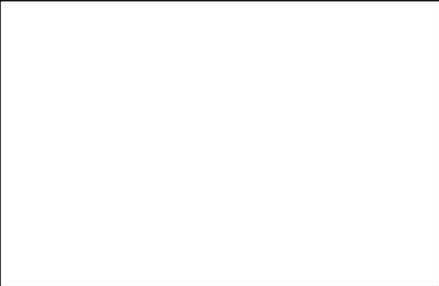


Créature : slivoïde R  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des bourrasques {U}

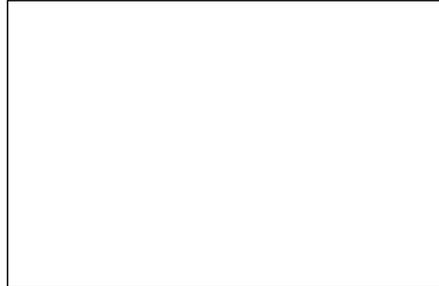


Créature : slivoïde R  
Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

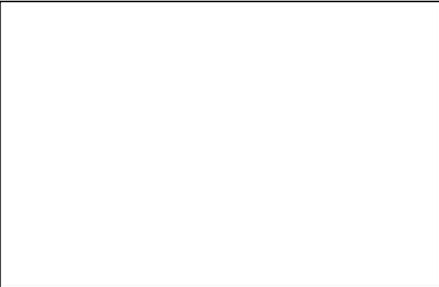


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

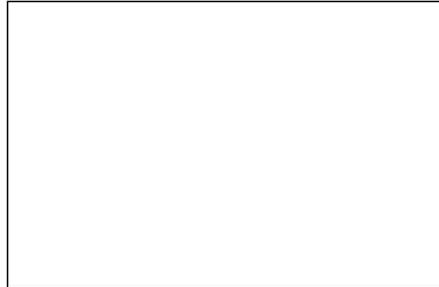


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

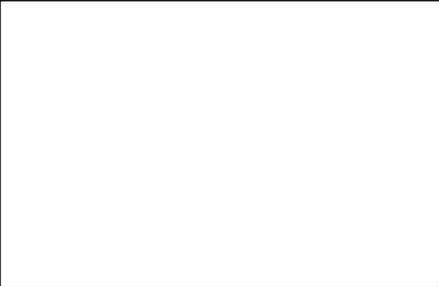


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

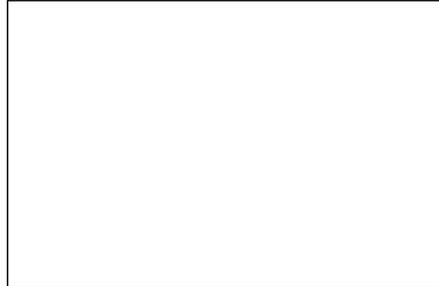


Créature : slivoïde C  
 Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ossefaux {3}{W}

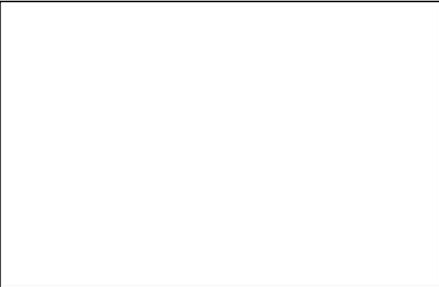


Créature : slivoïde R  
 Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ossefaux {3}{W}

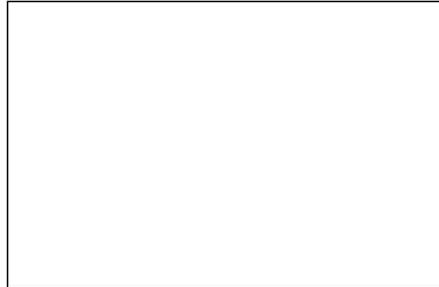


Créature : slivoïde R  
 Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ossefaux {3}{W}



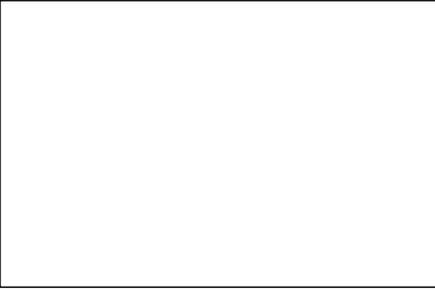
Créature : slivoïde R  
 Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de slivoïdes

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde

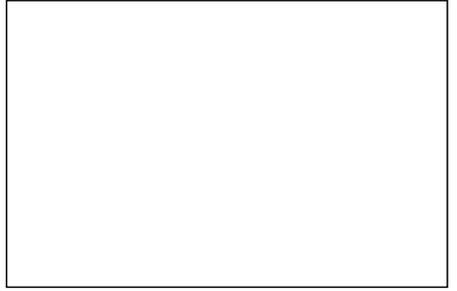
R

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1 pour chaque autre slivoïde sur le champ de bataille.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

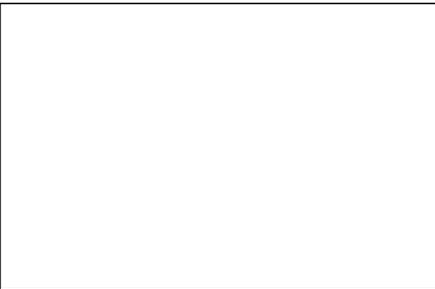
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur d'essaim slivoïde

{W}{U}{B}{R}{G}



Créature légendaire : slivoïde

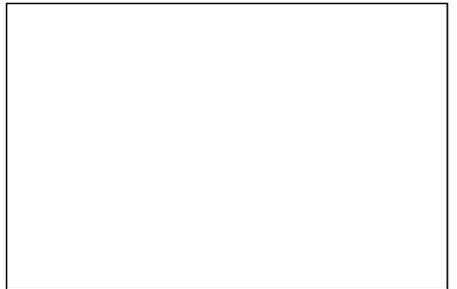
M

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont l'indestructible.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

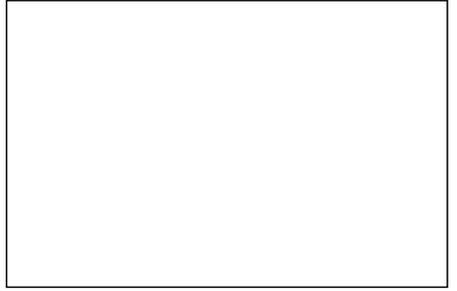
{T} : Ajoutez {C}.

{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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

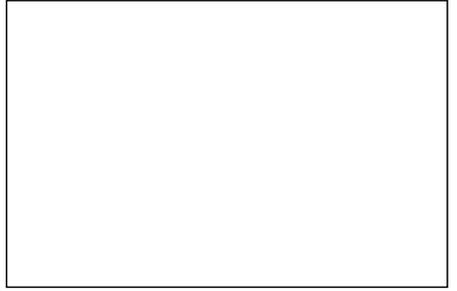


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

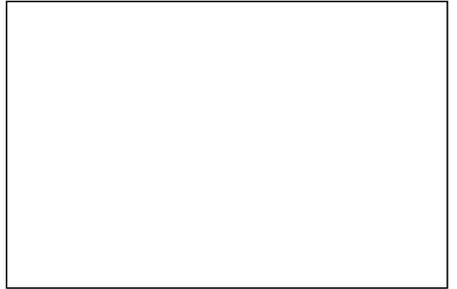


Terrain de base : montagne  
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

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.

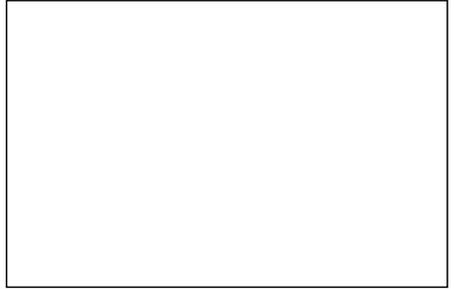
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

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.

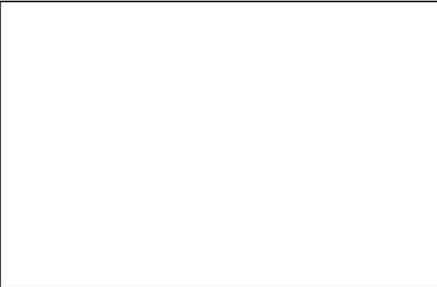
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

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

Porte des Destinées

{4}



Artefact

R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

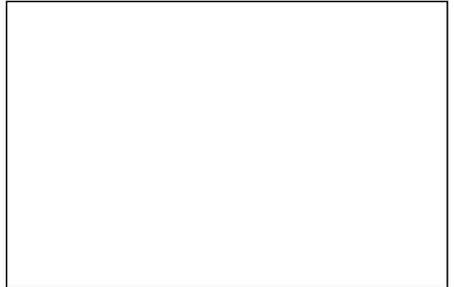
À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

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

