Muse née des graines {3}{G}{G}

Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}

Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}

Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Muse née des graines {3}{G}{G}

Créature : esprit R

Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cornu {2}{G}

Créature : slivoïde U

Toutes les créatures Slivoïde ont le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cornu {2}{G}

Créature : slivoïde U

Toutes les créatures Slivoïde ont le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cornu {2}{G}

Créature : slivoïde U

Toutes les créatures Slivoïde ont le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cornu {2}{G}

Créature : slivoïde U

Toutes les créatures Slivoïde ont le piétinement.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 géniteur {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 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 géniteur {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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde géniteur {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 musclé {1}{G}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde géniteur {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 musclé {1}{G}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 rapide {1}{G}

Créature : slivoïde **C**

Flash
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

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 rapide {1}{G}

Créature : slivoïde **C**

Flash
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde rapide {1}{G}

Créature : slivoïde C

Flash
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

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 rapide {1}{G}

Créature : slivoïde C

Flash
N'importe quel joueur peut lancer des sorts de slivoïde comme s'ils avaient le flash.

1/1

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

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 sanguin {1}{R}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

1/1

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 sanguin {1}{R}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde sanguin {1}{R}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

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

Slivoïde sanguin {1}{R}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à piquants {R}{G}

Créature : slivoïde P

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à piquants {R}{G}

Créature : slivoïde P

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 à piquants {R}{G}

Créature : slivoïde P

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 à piquants {R}{G}

Créature : slivoïde P

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

Suzerain slivoïde {W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : slivoïde et mutant R

{3} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de slivoïde, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.
{3} : Acquérez le contrôle d'un slivoïde ciblé. (Cet effet dure indéfiniment.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rudoiement {2}{R}

Rituel U

N'importe quel joueur peut faire que le Rudoiement lui inflige 5 blessures. Si personne ne le fait, le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T} : Ajoutez {W}{U}{B}{R}{G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contreforts boisés

Terrain R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Contreforts boisés : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse

Terrain **R**

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt de Karpluse

Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde métallique {1}

Créature-artefact : slivoïde **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde barbelé {2}{R}

Créature : slivoïde U

Toutes les créatures Slivoïde ont « {2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde métallique {1}

Créature-artefact : slivoïde **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde barbelé {2}{R}

Créature : slivoïde U

Toutes les créatures Slivoïde ont « {2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Influence de fusion {1}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

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

Influence de fusion {1}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion {1}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éveil du Mirari {3}{G}{W}

Enchantement M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.
À chaque fois que vous engagez un terrain pour du mana, ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Influence de fusion {1}{R}

Éphémère R

Contrecarrez un sort ciblé d'éphémère ou de rituel à moins que son contrôleur ne fasse que l'Influence en fusion lui inflige 4 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya {1}{R}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya {1}{R}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya {1}{R}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Feux de la Yavimaya {1}{R}{G}

Enchantement U

Les créatures que vous contrôlez ont la célérité.
Sacrifiez les Feux de la Yavimaya : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast