

Mère des tombes slivoïde

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

Créature légendaire : slivoïde

M

La « règle de légende » ne s'applique pas aux slivoïdes que vous contrôlez.

Chaque carte de créature Slivoïde dans votre cimetière a encore {X}, X étant sa valeur de mana.

Encore {5}

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde coagulé

{1}{B}

Créature : slivoïde

C

Tous les slivoïdes ont « {2} : Régénérez ce permanent. ».

(La prochaine fois que ce permanent devrait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et soignez toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 de lazotèpe

{3}{B}

Créature : zombie et slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont affliction 2.

À chaque fois qu'un slivoïde non-jeton que vous contrôlez meurt, amassez des slivoïdes 2.

4/4

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 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

Marcheroyaume

{2}{G}

Créature : changeforme

R

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
 Au moment où le Marcheroyaume arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
 Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
 Vous pouvez lancer les sorts de créature du type choisi depuis le dessus de votre bibliothèque.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde de puissance

{4}{G}

Créature : slivoïde

U

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde du couvoir

{1}{G}

Créature : slivoïde

R

Duplication {1}{G}
 Chaque sort de slivoïde que vous lancez a la duplication.
 Le coût de duplication est égal à son coût de mana.

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 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 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 rapide

{1}{G}

Créature : slivoïde

C

Flash

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

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 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 tête creuse

{2}{R}

Créature : slivoïde

U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « {T}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte ».

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 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 capricieux

{3}{R}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. »

3/3

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 malveillant

{2}{R}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde tranchant

{3}{R}

Créature : slivoïde

C

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde scinde-us

{3}{R}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+0.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde allié

{1}{U}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde changeant

{3}{U}

Créature : slivoïde

U

Les slivoïdes ne peuvent pas être bloqués excepté par des slivoïdes.

2/2

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 de diffusion

{1}{U}

Créature : slivoïde

U

À chaque fois qu’une créature Slivoïde que vous contrôlez devient la cible d’un sort ou d’une capacité qu’un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que son contrôleur ne paie {2}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde moqueur

{3}{U}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, incitez une créature ciblée qu’un adversaire contrôle. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde synaptique

{4}{U}

Créature : slivoïde

R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut piocher une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde constricteur

{5}{W}

Créature : slivoïde

U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que cette créature quitte le champ de bataille. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Titan de Littjara

{4}{U}{U}

Créature : illusion

R

Au moment où le Titan de Littjara arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Le Titan de Littjara a le type choisi en plus de ses autres types.
À chaque fois que le Titan de Littjara arrive sur le champ de bataille ou attaque, vous pouvez piocher une carte pour chaque autre créature que vous contrôlez qui partage un type de créature avec lui. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.

6/6

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 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 royal

{3}{W}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, les slivoïdes que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour si vous êtes le monarque. Sinon, vous devenez le monarque. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rukarumel, biologiste

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

Créature légendaire : humain et sorcier

M

Au moment où Rukarumel, biologiste arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les slivoïdes que vous contrôlez et les créatures non-jeton que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types de créature. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

{3}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

3/3

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

Slivoïde déchiqueteur de nuage {R}{W}

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}

Créature : slivoïde U
Tous les slivoïdes ont le linceul. (Ils ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités.)

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 hibernateur

{U}{B}

Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « Payez 2 points de vie : Renvoyez ce permanent dans la main de son propriétaire. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde nécrotique

{1}{W}{B}

Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « {3}, sacrifiez ce permanent : Détruisez un permanent ciblé. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde houachefeu

{1}{R}{G}

Créature : slivoïde

U

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.
Tous les slivoïdes ont « {1}, sacrifiez ce permanent : Une créature Slivoïde ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ventrelave

{1}{R}{W}

Créature : slivoïde

U

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, elle inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker, et vous gagnez 1 point de vie. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peur paralysante

{2}{B}{B}

Rituel

R

Choisissez un type de créature. Les créatures qui ne sont pas du type choisi gagnent -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}

Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapience naturaliste

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez cette carte sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubaine

{2}{U}

Rituel

U

Chaque joueur se défausse de sa main, puis il pioche un nombre de cartes égal au plus grand nombre de cartes dont un joueur s'est défaussé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois visites

{1}{G}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cruelle miséricorde

{2}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit un type de créature. Détruisez toutes les créatures qui ne sont pas de l'un des types choisis de cette manière. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décimation

{2}{R}{G}

Rituel

R

Détruisez un artefact ciblé, une créature ciblée, un enchantement ciblé et un terrain ciblé. (Vous ne pouvez pas lancer ce sort à moins que vous n'ayez des choix légaux pour toutes ses cibles.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nova purificatrice

{3}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ?
? Détruisez toutes les créatures.
? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste nomade

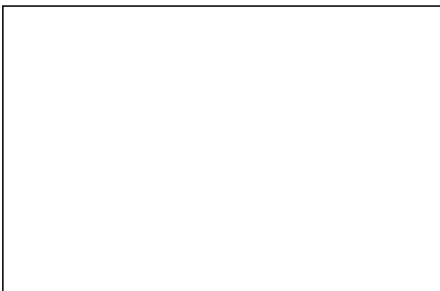
Terrain

U

L'Avant-poste nomade arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière



Terrain

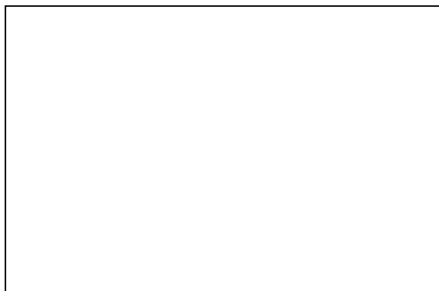
U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars



Terrain : forêt et plaine

R

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

Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

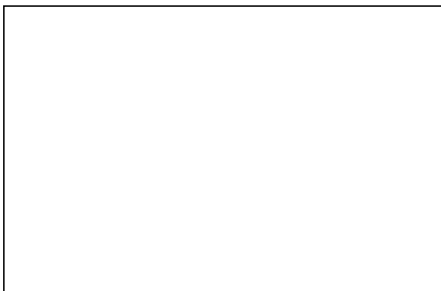
U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



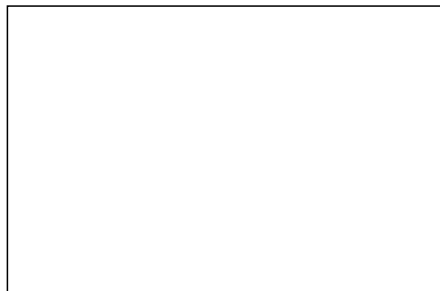
Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépression engloutie



Terrain : île et marais

R

{T} : Ajoutez {U} ou {B}.)

La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée



Terrain

U

Au moment où ce terrain arrive, 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 ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

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

Fosse d'huile de roche



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés



Terrain : montagne et forêt

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbages



Terrain

U

Les Herbages arrivent sur le champ de bataille engagés.
{T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses



Terrain

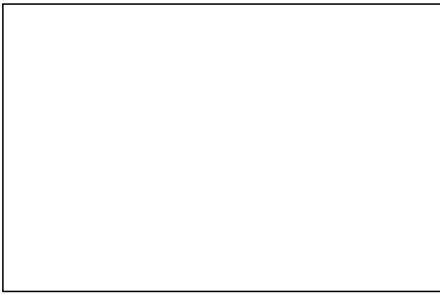
C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



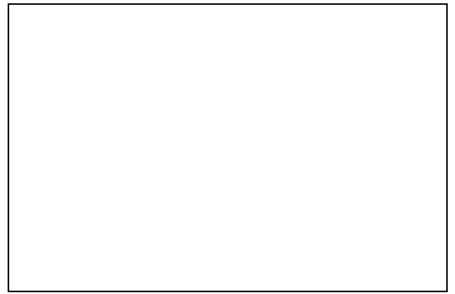
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage fumant



Terrain : marais et montagne

R

Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br>&lt;align=&quot;center&quot;&lt;br>&lt;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&lt;br>&quot;&gt;&lt;/center&lt;br>&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais opulent



Terrain

U

Le Palais opulent arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br>&lt;align=&quot;center&quot;&lt;br>&lt;src=&quot;graph/manas/bigR.jpg&lt;br>&quot;&gt;&lt;/center&lt;br>&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



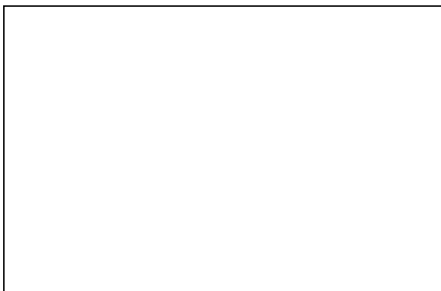
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br>&lt;align=&quot;center&quot;&lt;br>&lt;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&lt;br>&quot;&gt;&lt;/center&lt;br>&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



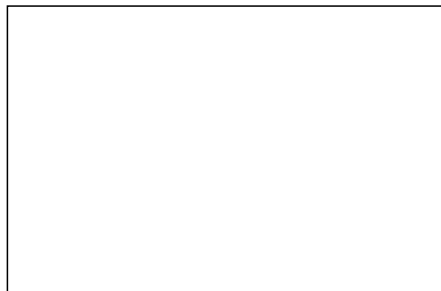
Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br><img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

La Prairie ruisselante arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine inondée



Terrain

U

La Plaine inondée arrive sur le champ de bataille engagée. {T}, sacrifiez la Plaine inondée : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou d'île, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

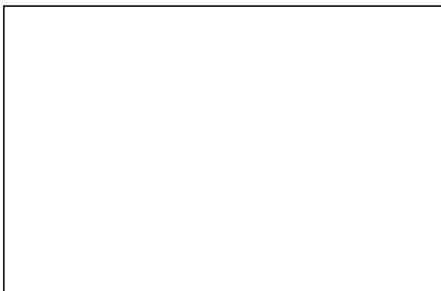
U

Le Reliquaire de la jungle arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

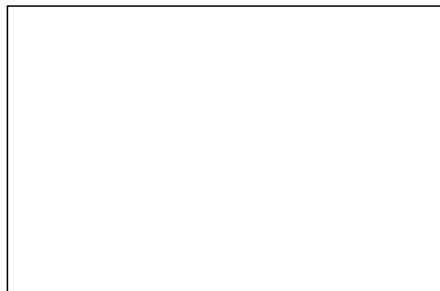
Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres sauvages



Terrain

U

Les Terres sauvages arrivent sur le champ de bataille engagées.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vallée forestière



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : sacrifiez ce terrain : 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

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}

Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière du vainqueur

{5}

Artefact

R

Au moment où la Bannière du vainqueur arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que vous lancez un sort de créature du type choisi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du héraut

{3}

Artefact

U

Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Au début de votre entretien, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature du type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Icône de l'Ascendance

{3}

Artefact

R

Au moment où l'Icône de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{3}, {T} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature du type choisi parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier des origines

{2}

Artefact

U

Au moment où le Pilier des origines arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de Guermont

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pour les ancêtres

{2}{G}

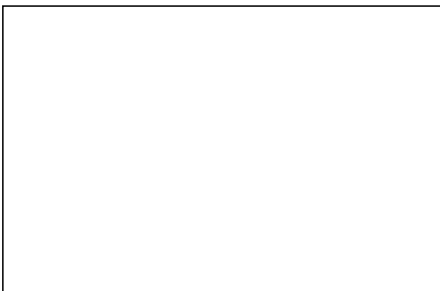
Éphémère

R

Choisissez un type de créature. Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler n'importe quel nombre de cartes du type choisi parmi elles et mettre les cartes révélées dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Flashback {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez sacrifier l'une d'elles. Si vous faites ainsi, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature qui partage un type de créature avec la créature sacrifiée. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.