Slivorfèvre {2}

Créature-artefact : sortisan U

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Slivoïde appelé Slivoïde métallique.

1/1

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

?il du pèlerin {3}

Créature-artefact : mécanoptère C

Vol
Quand l'?il du pèlerin arrive sur la champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

1/1

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde toxique {3}{B}

Créature : slivoïde R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à filière {1}{G}

Créature : slivoïde C

Toutes les créature Slivoïde ont la portée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde vampirique {3}{B}

Créature : slivoïde U

Toutes les créatures Slivoïde ont « À chaque fois qu'une créature blessée par cette créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature. »

3/3

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

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 fongoïde {3}{G}

Créature : fongus et slivoïde R

Toutes les créatures Slivoïde ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. » (Elle doit survivre aux blessures pour gagner le marqueur.)

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 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 musclé {1}{G}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

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 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 chasseur {1}{R}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont la provocation.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des laîches {2}{R}

Créature : slivoïde R

Toutes les créatures Slivoïde ont « Cette créature gagne +1/+1 tant que vous contrôlez au moins un marais. »
Tous les slivoïdes ont « {B} : Régénérez ce permanent. » (La prochaine fois qu'il devait être détruit, à la place, engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde chercheur {2}{R}

Créature : slivoïde C

Chaque carte de slivoïde dans la main de chaque joueur a recyclage de slivoïde {3}.
Recyclage de slivoïde {3}

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde furieux {5}{R}

Créature : slivoïde U

Toutes les créatures Slivoïde ont la double initiative.

3/3

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

Changelin amiboïde {1}{U}

Créature : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
{T} : Une créature ciblée acquiert tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.
{T} : Une créature ciblée perd tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

1/1

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 ailé {1}{U}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 grinçant {U}

Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « {T} : Un joueur ciblé meule une carte. »

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde de distorsion {2}{U}

Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont la distorsion. (Ils ne peuvent bloquer ou être bloqués que par des créatures avec la distorsion.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde mesmérien {3}{U}

Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, vous pouvez appliquer destin 1. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 à plaques {W}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde synchronisé {4}{U}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}

Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde de garde {4}{W}

Créature : slivoïde U

Au moment où le Slivoïde de garde arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Tous les slivoïdes acquièrent la protection contre la couleur choisie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde lymphatique {4}{W}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures slivoïdes ont absorption 1. (Si une source devait infliger des blessures à un slivoïde, prévenez 1 de ces blessures.)

3/3

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pâle recluse {4}{G}{W}

Créature : araignée C

Portée (Cette créature peut bloquer les créatures avec le vol.)
Recyclage de forêt {2}, recyclage de plaine {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

4/5

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

Rannet des vallées {4}{R}{G}

Créature : bête C

Recyclage de montagne {2}, recyclage de forêt {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne ou de forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde au c?ur noir {B}{G}

Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont « Sacrifiez ce permanent : Vous gagnez 3 points de vie. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 frénétique {1}{U}{R}

Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont « {0} : Si ce permanent est sur le champ de bataille, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, exilez ce permanent et renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin. Si vous perdez, sacrifiez-le. »

2/2

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

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

Sortir de terre {B}

Rituel C

Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de créature ciblée avec une valeur de mana inférieur ou égal à 3.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

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

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel C

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bois sauvage en éveil

Terrain R

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}{G}{W} : Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution

Terrain C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

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

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

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe

Terrain **C**

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

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

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Babiole du voyageur {1}

Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez la Babiole du voyageur : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brindille du vagabond {1}

Artefact **C**

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : 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

Bombe à sortilèges d'horizon {1}

Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'horizon : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Quand la Bombe à sortilèges d'horizon est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {G}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carte d'expédition {1}

Artefact **C**

{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Héritage {7}

Artefact légendaire R

{W}{U}{B}{R}{G} : Exilez un permanent ciblé.
Si L'Héritage devait être mis dans un cimetière depuis n'importe où, révélez L'Héritage et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

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

Lingot de sombracier {3}

Artefact U

Indestructible (Les effets qui disent « détruisez » ne détruisent pas cet artefact.)
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi {5}

Artefact M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Source de mycosynthèse {2}

Artefact C

Quand la Source de mycosynthèse arrive sur le champ de bataille ou est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.

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

Sphère armillaire {2}

Artefact C

{2}, {T}, sacrifiez la Sphère armillaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saccagement de mémoire {UB}{UB}{UB}{UB}

Éphémère R

Vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée dans le cimetière d'un adversaire sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Augure prismatique {1}{G}

Enchantement R

Les terrains que vous contrôlez ont chaque type de terrain de base en plus de leurs autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière surpeuplé {1}{B}

Enchantement R

Au début de votre entretien, si vous avez au moins quatre cartes de créature dans votre cimetière, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quête du Renouveau {1}{G}

Enchantement U

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devient engagée, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur la Quête du Renouveau.
Tant qu'il y a au moins quatre marqueurs « quête » sur la Quête du Renouveau, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flamboiement de mana {2}{R}

Enchantement R

À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoutez un mana de n'importe quel type que ce terrain a produit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrains d'entraînement {U}

Enchantement R

Les capacités activées des créatures que vous contrôlez coûtent jusqu'à {2} de moins à activer. Cet effet ne peut pas réduire le mana dans ce coût à moins d'un mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nexus du Maelstrom {W}{U}{B}{R}{G}

Enchantement M

Le premier sort que vous lancez à chaque tour a la cascade. (Quand vous lancez votre premier sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast