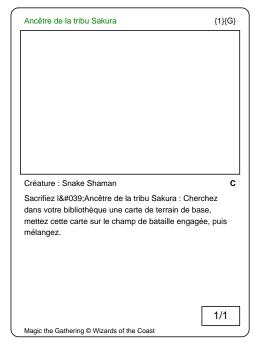
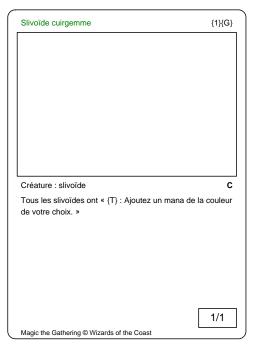
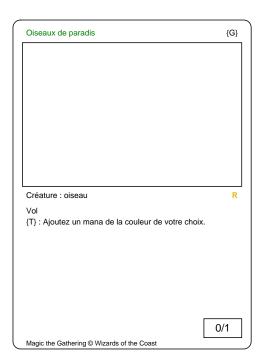
Slivoïde des cryptes	{1}{B}		Slivoïde fouestesprit	{2}{B}
Créature : slivoïde	С		Créature : slivoïde	U
Tous les slivoïdes ont « {T} : Régénérez un slivoïde (La prochaine fois qu'elle devrait être détruite,			Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez cette c joueur ciblé se défausse d'une carte a	
place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui t ses blessures.)	outes		N'activez cette capacité qu'à to vous pourriez lancer un rituel. »	out moment où
ses biessures.)			vous pouriez lancer un rituel. "	
	1/1			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Slivoïde fondamental	{2}{B}
Créature : slivoïde	
Tous les slivoïdes ont « Sacrifiez cette créature : {B}{B}. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Slivoïde toxique	{3}{B}
Créature : slivoïde	R
À chaque fois qu'un slivoïde inf combat à une créature, détruisez cette peut pas être régénérée.	





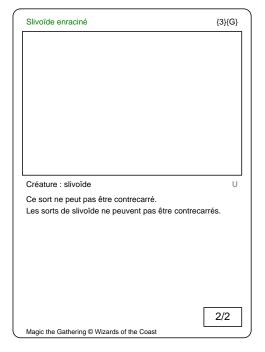


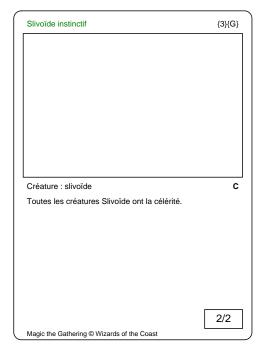
Slivoïde de puissance

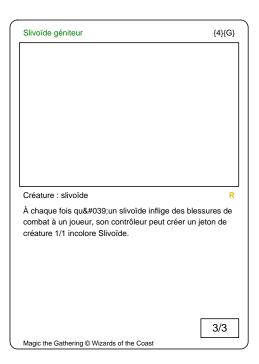
(4){G}

Créature : slivoïde

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+2.



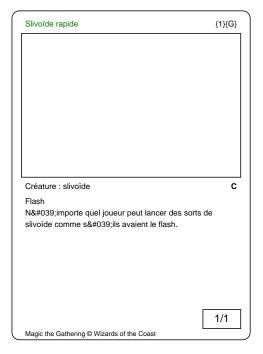


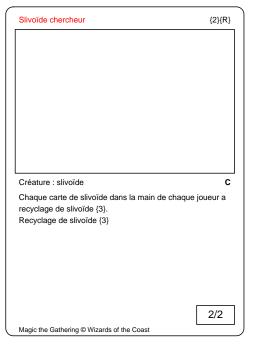


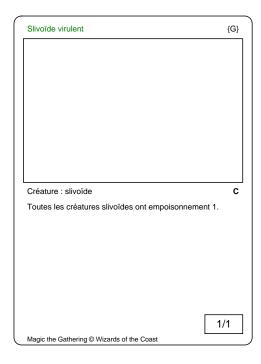
Slivoïde musclé

Créature : slivoïde

C Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.







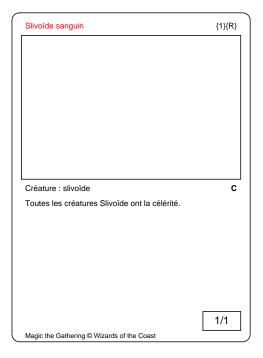
Slivoïde des laîches

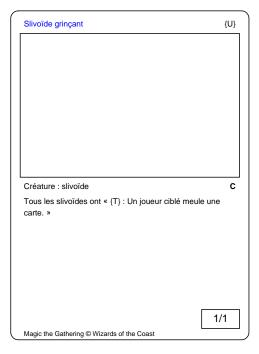
Créature : slivoïde

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.)





Slivoîde ailé

{1}{U}

Créature: slivoïde

Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

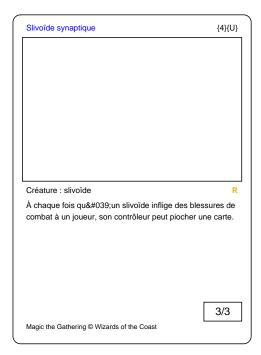
1/1

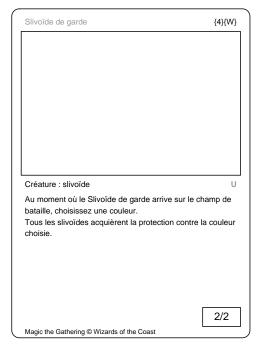
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

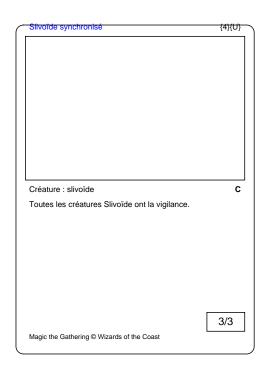
Slivoïde mnésique

Créature : slivoïde

Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez cette créature :
Piochez une carte. »





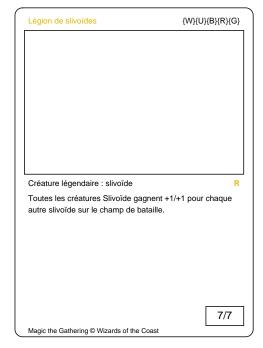


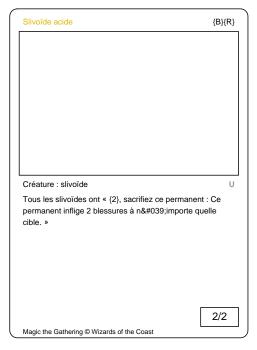
Slivoïde ligamenteux

{1}{W}

Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.





Reine des slivoïdes

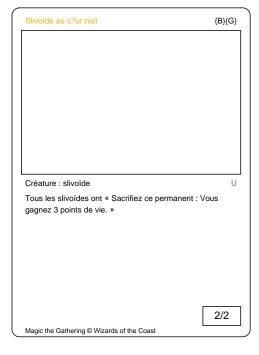
(W){U}{B}{R}{G}

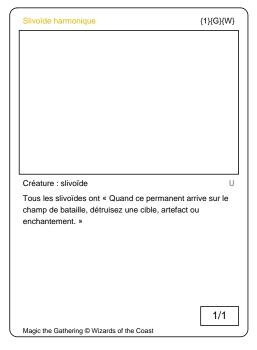
Créature légendaire : slivoïde R
{2} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

Slivoïde assoupi

Créature : slivoïde

Toutes les créatures Slivoïde ont le défenseur.
Tous les slivoïdes ont « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, piochez une carte. »





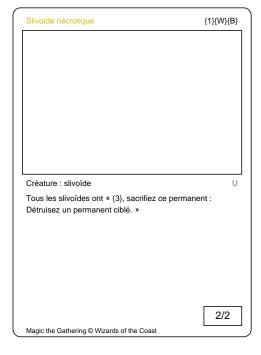
Créature : slivoïde

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

Slivoïde hibernateur

Créature : slivoïde

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



Slivoïde ravitailleur	{G}{W}
Créature : slivoïde	U
Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez co	e permanent : Vous
gagnez 4 points de vie. »	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Slivoïde opalin	{1}{W}{U}
Créature : slivoïde	U
Tous les slivoïdes ont « À chaque fois que ce pe devient la cible d'un sort qu'un adv contrôle, vous pouvez piocher une carte. »	
	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 bibl slivoïde, révélez cette carte, n puis mélangez.	•
{3} : Acquérez le contrôle d&# effet dure indéfiniment.)	039;un slivoïde ciblé. (Cet
	7/7
Magic the Gathering © Wizards of the	7/7

Enterré vivant	$\{2\}\{B\}$	Précepteur diabolique	{1}{B}
Rituel	U	Rituel	R
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois		Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette	
cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière,		carte dans votre main, puis mélangez.	
mélangez.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mort vivante	{3}{B}{B
Rituel	N
Chaque joueur exile toutes les c cimetière, puis sacrifie toutes les	
contrôle, et met ensuite sur le ch cartes qu'il a exilées de c	•
	•
	•
	•

Volonté de Yaugzebul	{2}{B}
Rituel	R
Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer de votre cimetière.	es cartes
Si une carte devrait être mise dans votre cimetièr	•
n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à	ia piace.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bénédiction selon Gaia	{1}{G}	Dent et ongle {5}{	G}{G}
Rituel	U	Rituel	R
Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois car dans son cimetière dans sa bibliothèque. Piochez une carte. Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez v cimetière dans votre bibliothèque.	s votre	Choisissez I'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu cartes de créature, révélez-les, mettez-les dans votre puis mélangez. ? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main. Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bénédiction selon Gaia	{1}{G}
Rituel	U
Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes c dans son cimetière dans sa bibliothèque.	iblées
Piochez une carte. Quand la Bénédiction selon Gaia est mise dans votr	re
cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.	
carriedere dans votte bibliotrieque.	

Ordre naturel	{2}{G	}{G}
Rituel		R
En tant que coût su sacrifiez une créatu	upplémentaire pour lancer ce sort,	
	re bibliothèque une carte de créature	•
verte, mettez-la su	r le champ de bataille, puis mélangez	<u>:</u> .

Parcours de découverte {2}{G}	Portée du kodama {2}{G	}
Rituel C Choisissez I'un ? ? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez. ? Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci. Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)	Rituel : arcane 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Portée du kodama	{2}{G}
Rituel : arcane	С
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deu	
cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez une sur le champ de bataille engagée et l'autr votre main, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réapparition	{1}{G}
D'inst	
Rituel Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière da votre main.	uns
votto main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Espoir renaissant {G}{W}
Rituel
Renvoyez une carte multicolore ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épanouissement // Déclin	{U}{B}
I Rituel	U
Épanouissement	
{U}{B} Renvoyez une carte de créature ciblée dans un cime	etière et
une créature ciblée sur le champ de bataille dans les de leurs propriétaires.	s mains
Déclin {B}{R}	
Un joueur ciblé révèle deux cartes de sa main au ha puis il se défausse de chaque carte non-terrain révél cette manière.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Bayou

Terrain: marais et forêt
({T}: Ajoutez {B} ou {G}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caldeira de Darigaaz		Forêt
Terrain : repaire U		Terrain de base : forêt C
Quand la Caldeira de Darigaaz arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un		{G}
terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {B}, {R} ou {G}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	Forêt	
ľ	Terrain de base : forêt	<u> </u>
	{G}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

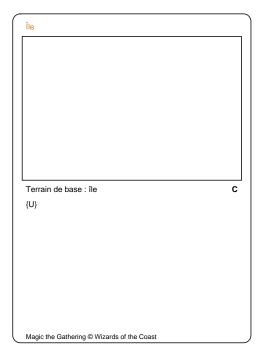
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

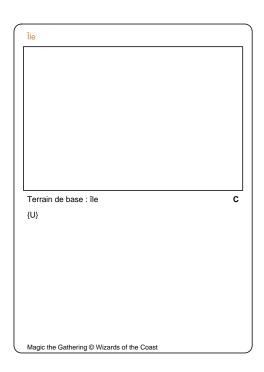
Forêt	Forêt	
Terrain de base : forêt C	Terrain de base : forêt	c
{G}	{G}	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

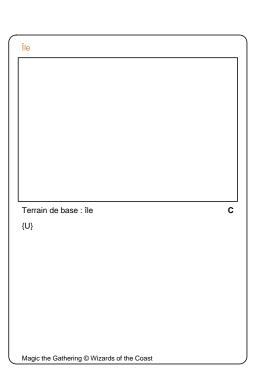
Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

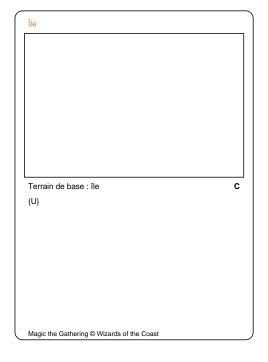
Forteresse de Wöhlrajh		
Terrain légendaire	R	
{T}: Ajoutez {C}.		
{1}{B}, {T}: Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ノ

Glaciers en dégel	
Terrain	R
Les Glaciers en dégel arrivent sur le champ de bataille engagés.	
$\{1\},\{T\}$: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de	
terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille	
engagée, puis mélangez. Renvoyez les Glaciers en dégel dans la main de leur propriétaire au début de la prochaine	
étape de nettoyage.	,
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

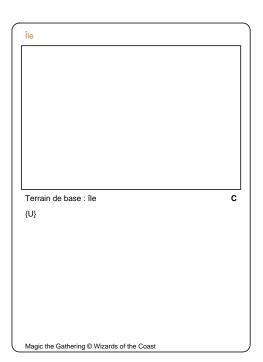


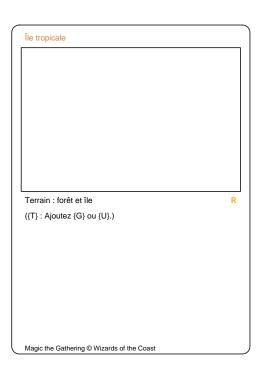












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B) Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B} Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

)	
Marais		Montagne
Tomain de base emperie		Tamaia da basa amandama
Terrain de base : marais C {B}		Terrain de base : montagne C & montagne kamp;amp;lt;center>

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	
<center>& ;lt;img width="65& align="center" src="graph/manas/bigR.jpg& amp;quot;>p;amp;amp;gt;</center>	quot; ot; ;amp;
Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	

Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; lt; center& amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;	Terrain de base : montagne C & mp;amp;amp;lt;center>& mp;amp;amp;lt;mg width=& mp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot;sign=& mp;amp;amp;quot;center& mp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Plaine
Terrain de base : montagne & mp;amp;amp;it;center>	

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plateau		Savane
Terrain : montagne et plaine		Terrain : forêt et plaine
({T}: Ajoutez {R} ou {W}.)		({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	\	
Ruines de Treva		Toundra

Ruines de Treva

Terrain : repaire

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

_		_
	Toundra	
	Terrain : plaine et île	R
	({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	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 créati	ure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	

Autel d'Ashnod	{3}
Artefact	U
Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Blason	{5}
Artefact	R
Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créat sur le champ de bataille qui partage au moins un type créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et cle	de
et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)	1105
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Crypte de Tormod	{0}	Jace, expert en mémoire	{3}{U}{U}
Artefact	U	Planeswalker légendaire : Jace	M
{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.		{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule u	ne carte.
		{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.	
		{-7}: N'importe quel nombre de joueurs cib	olés
		piochent chacun vingt cartes.	
			4/
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Mox de diamant	{0
Artefact	F
Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ of bataille, vous pouvez défausser une carte de terra place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diam champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mette: le cimetière de son propriétaire.	ain à la ant sur le
T): Ajoutez un mana de la couleur de votre choix	<.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur matérialiste {	G}
Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.	

Récupération	{G}		Désenchantement	{1}{W}
Éphémère			Éphémère	
Mettez la carte ciblée de votre cimetière au-dessus d bibliothèque.	le votre		Détruisez une cible, artefact ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Préceptrice mystique	{U}
	Éphémère	R
	Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis	
	mélangez et mettez cette carte au-dessus.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Préceptrice éclairée	{W}
Éphémère	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au de	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Putréfier	{1}{B}{G}		Échardes d'aura	{1}{G}{W}
Éphémère	U		Enchantement	U
Détruisez une cible, artefact ou créature. Ils rêtre régénérés.	ne peuvent pas		À chaque fois qu'une créature bataille sous votre contrôle, vous pou artefact ou un enchantement ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	:

Terminaison	{B}{R}
Éphémère	М
Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.	
•	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	