

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction **R**

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

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 métallique {1}



Créature-artefact : slivoïde **C**

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cracheur {4}{B}



Créature : slivoïde **C**

Toutes les créatures Slivoïde ont l'initiative.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde spectral {2}{B}



Créature : slivoïde et esprit U  
 Tous les slivoïdes ont « {2} : Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin piste-gibier {3}{G}{G}



Créature : changeforme C  
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 Piétinement

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin des sylves {1}{G}



Créature : changeforme C  
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)

2/2

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 de puissance

{4}{G}

Créature : slivoïde

U

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +2/+2.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde généteur

{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 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 instinctif

{3}{G}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

2/2

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 virulent {G}



Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 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 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 bélier** {5}{R}



Créature : slivoïde **C**  
Toutes les créatures Slivoïde ont le piétinement.

4/4

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

**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 sanguin** {1}{R}



Créature : slivoïde **C**  
Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

1/1

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 ailé {1}{U}



Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Changelin bruinephalène {U}



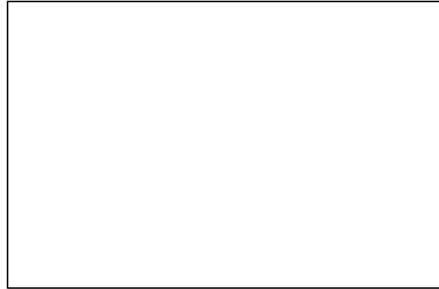
Créature : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Le Changelin bruinephalène acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde de distorsion {2}{U}



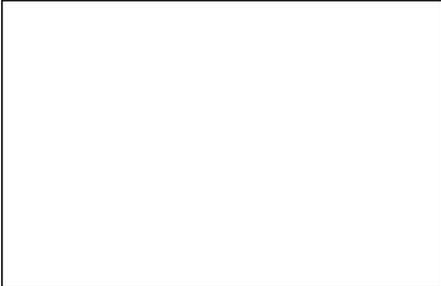
Créature : slivoïde C

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 grinçant {U}



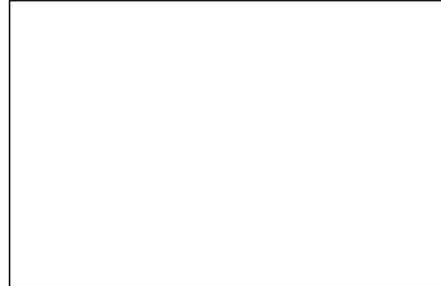
Créature : slivoïde C

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde synchronisé {4}{U}



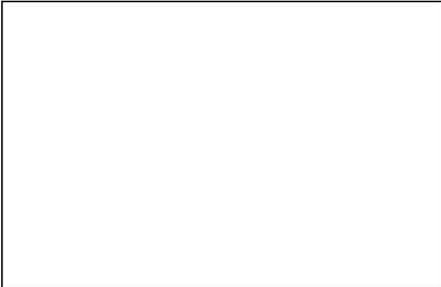
Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde ont la vigilance.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde mesmérien {3}{U}



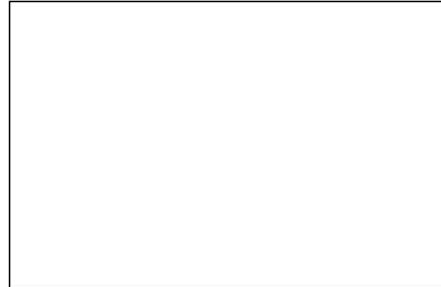
Créature : slivoïde C

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

Slivoïde crotale {W}



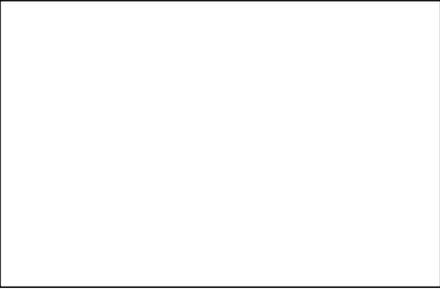
Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cuirassé {2}{W}



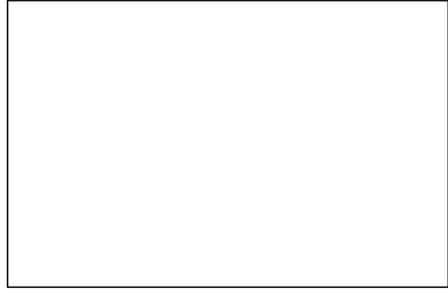
Créature : slivoïde U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}



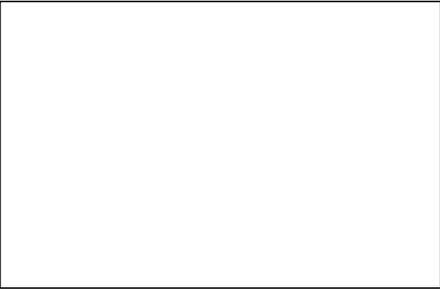
Créature légendaire : slivoïde R

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

Slivoïde gardien {3}{W}



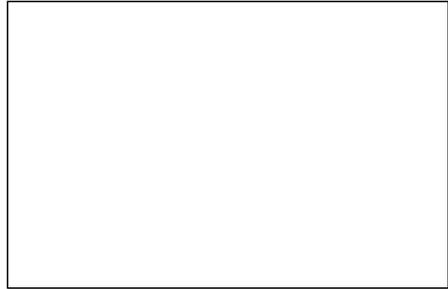
Créature : slivoïde C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+2.

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 acide

{B}{R}



Créature : slivoïde

U

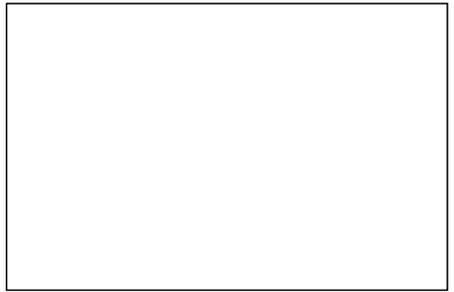
Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez ce permanent : Ce permanent inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ectoflamme

{B}{R}



Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes sont incolores.

2/2

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 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

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 opalin

{1}{W}{U}

Créature : slivoïde

U

Tous les slivoïdes ont « À chaque fois que ce permanent devient la cible d'un sort qu'un adversaire contrôle, vous pouvez piocher une carte. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ravitailleur

{G}{W}



Créature : slivoïde

U

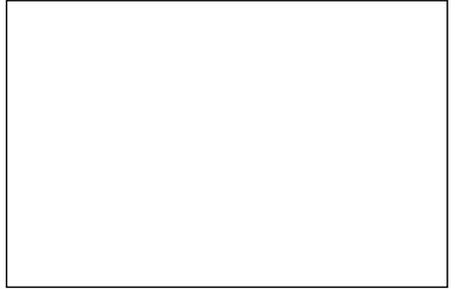
Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez ce permanent : Vous gagnez 4 points de vie. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre du patriarche

{3}{B}{B}



Rituel

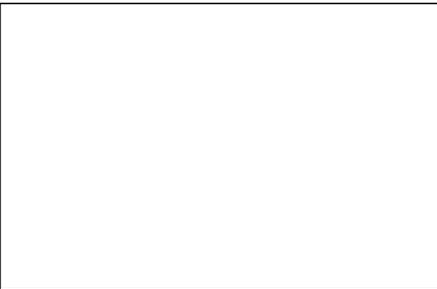
R

Chaque joueur choisit un type de créature. Chaque joueur renvoie sur le champ de bataille toutes les cartes de créature du type choisi de cette manière depuis son cimetière.

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.

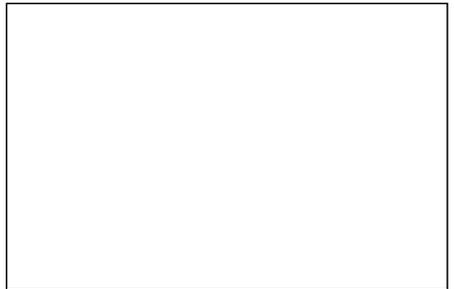
{3} : Acquérez le contrôle d'un slivoïde ciblé. (Cet effet dure indéfiniment.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédictio selon Gaia

{1}{G}



Rituel

U

Le joueur ciblé mélange jusqu'à trois cartes ciblées dans son cimetière dans sa bibliothèque.

Piochez une carte.

Quand la Bénédictio selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchuloain

{1}{G}



Rituel

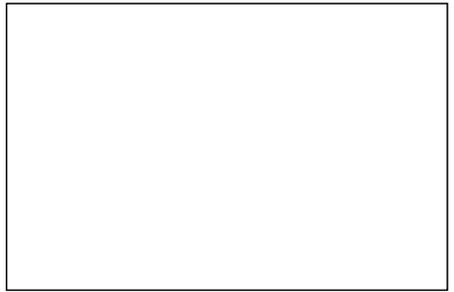
U

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

Croissance luxuriante

{1}{G}



Rituel

C

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

Convergence d'éclats

{3}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, une carte d'île, une carte de marais et une carte de montagne. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rugissement de foule

{3}{R}



Rituel

C

Choisissez un type de créature. Le Rugissement de foule inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de permanents que vous contrôlez du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}



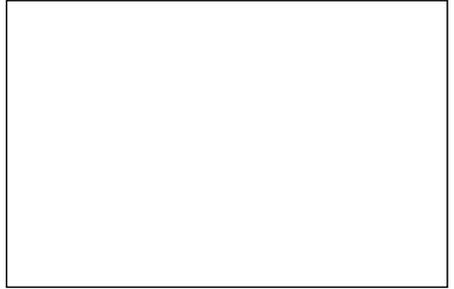
Rituel

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

Bassin réfléchissant



Terrain

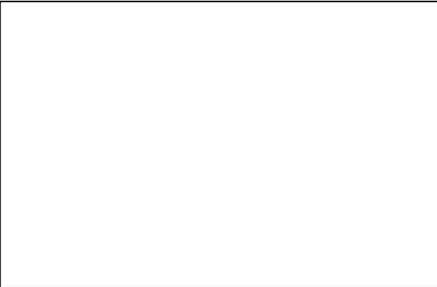
M

{T} : Ajoutez un mana de n'importe quel type qu'un terrain que vous contrôlez pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum titanesque

{R}{R}{G}{G}{W}{W}



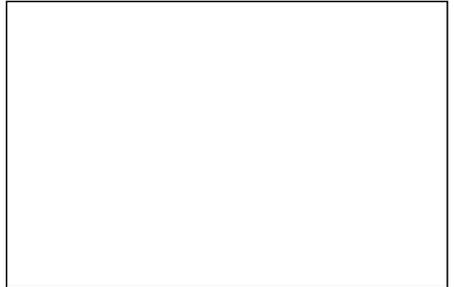
Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5 et acquièrent l'initiative, le lien de vie et le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cairns sculptés



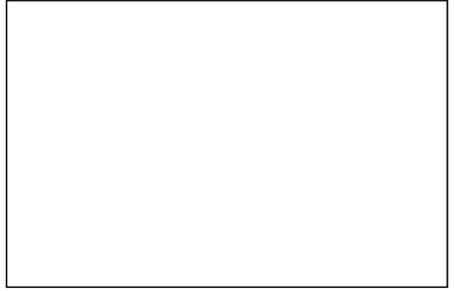
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Forêt

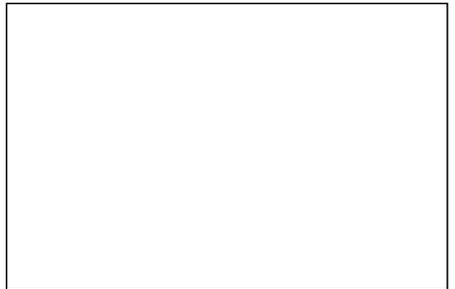


Terrain de base : forêt

C

{G}

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

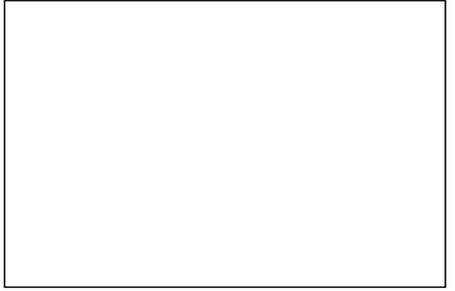


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

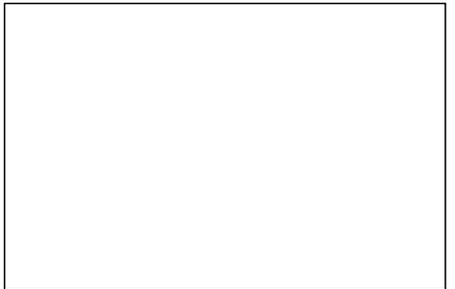


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



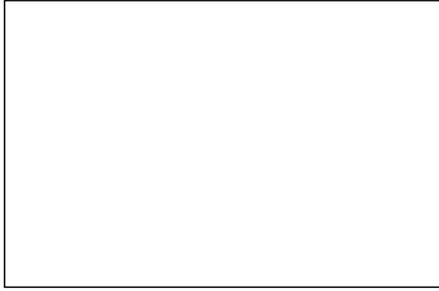
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



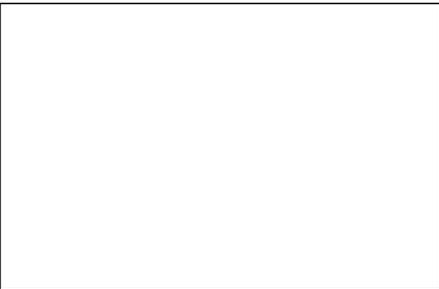
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



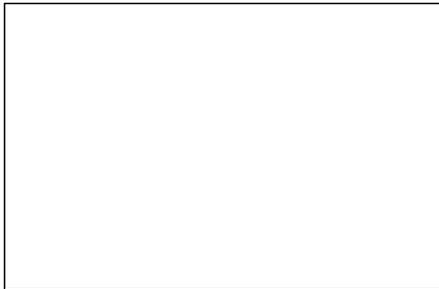
Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

**C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



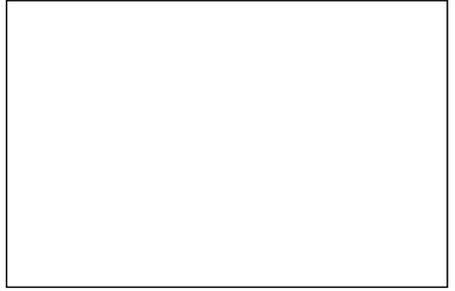
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



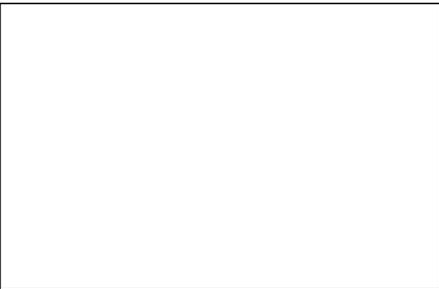
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



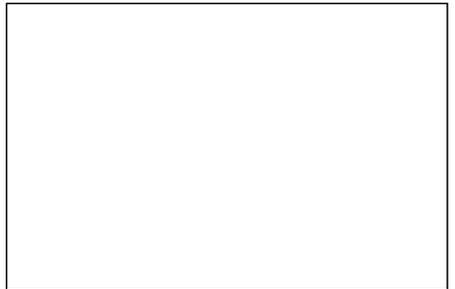
Terrain

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

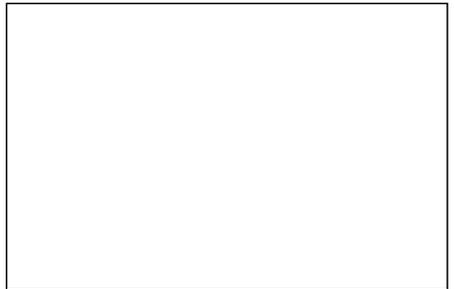


Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

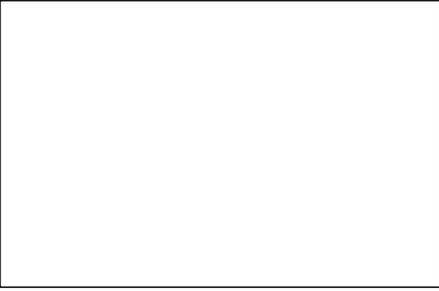
R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



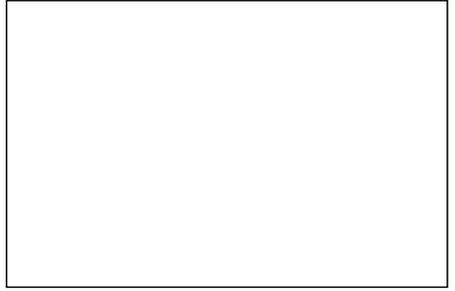
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



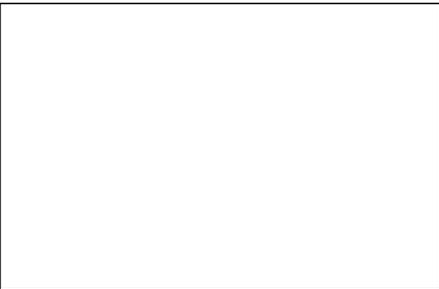
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



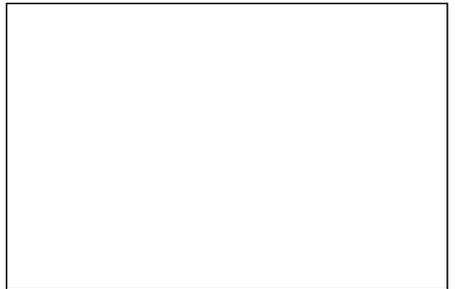
Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

**C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

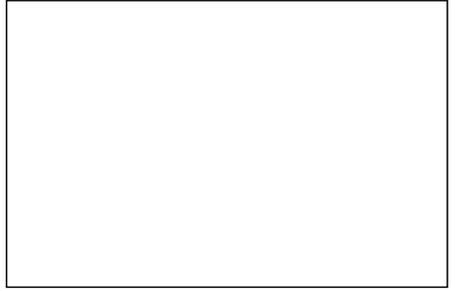


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

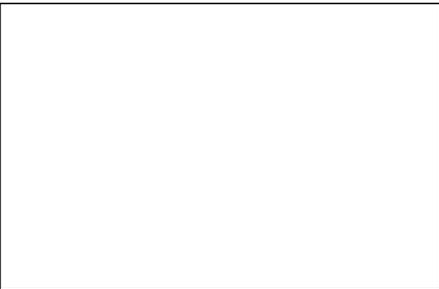


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

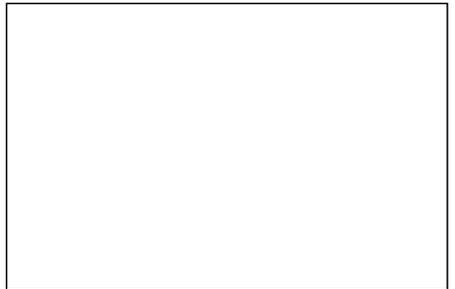


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

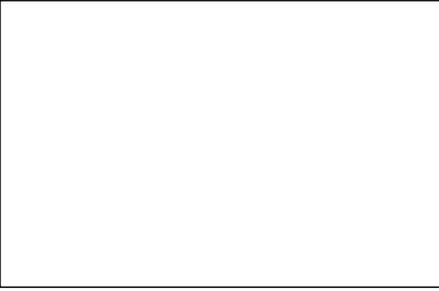


Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

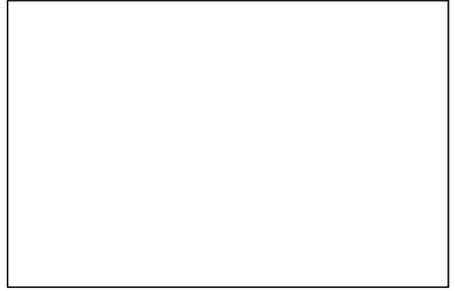


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

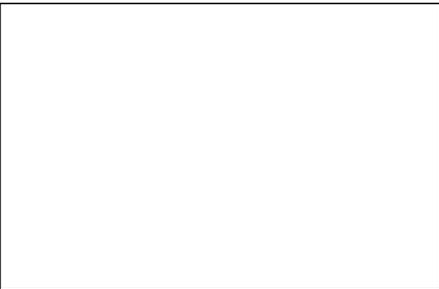


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

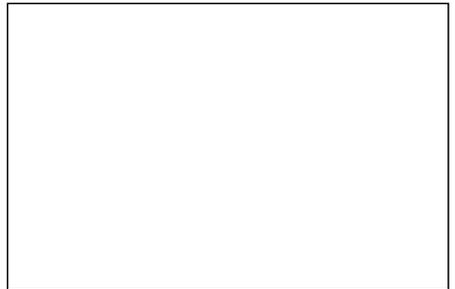


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

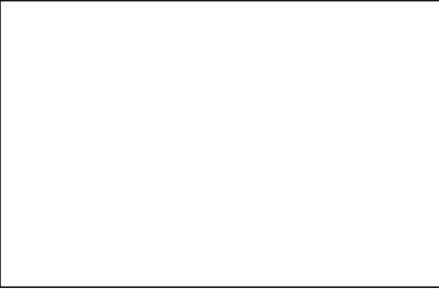


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

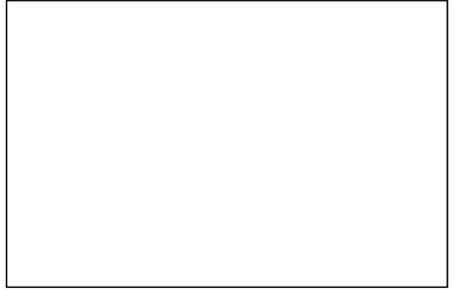


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire de la jungle



Terrain

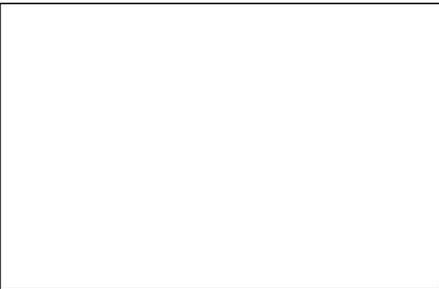
U

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

Plaine

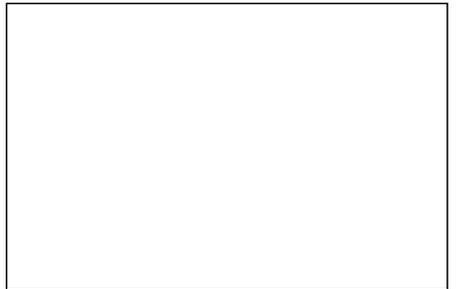


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire ésotérique



Terrain

U

Le Sanctuaire ésotérique arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne payiez {1}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

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

Brindille du vagabond

{1}



Artefact

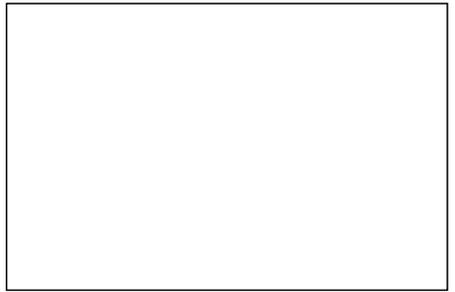
C

{1}, sacrifiez la Brindille du vagabond : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paire sauvage

{4}{G}{G}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancée depuis votre main, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec le même total de force et d'endurance, la mettre sur le champ de bataille, puis mélangez.

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

Animosité partagée

{2}{R}



Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre créature attaquante qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

