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 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 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 géniteur {4}{G}

Créature : slivoïde **R**

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut créer un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde géniteur {4}{G}

Créature : slivoïde R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut créer un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde 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 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 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

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 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 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 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

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

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

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

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

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

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

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

Suzerain slivoïde {W}{U}{B}{R}{G}

Créature légendaire : slivoïde et mutant R

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

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Carrière de cristal

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de cristal

Terrain R

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

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

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

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

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

Désolation

Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désolation

Terrain : marais et montagne R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

Terrain : île et marais R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

Terrain : forêt et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

Terrain : forêt et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

Terrain : forêt et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane

Terrain : forêt et plaine R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taïga

Terrain : montagne et forêt R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra

Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Toundra

Terrain : plaine et île R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod {3}

Artefact U

Sacrifiez une créature : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clé voltaïque {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierrec?ur {3}

Artefact U

Les capacités activées de créatures coûtent {1} 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

Clé voltaïque {1}

Artefact U

{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierrec?ur {3}

Artefact U

Les capacités activées de créatures coûtent {1} 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierrec?ur {3}

Artefact U

Les capacités activées de créatures coûtent {1} 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

Portail prototype {4}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype {4}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portail prototype {4}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? Quand le Portail prototype arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'artefact de votre main.
{X}, {T} : Créez un jeton qui est une copie de la carte exilée. X est la valeur de mana de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Lotus noir {0}

Artefact R

{T}, sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement {4}{G}

Enchantement M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement {4}{G}

Enchantement M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saison de dédoublement {4}{G}

Enchantement M

Si un effet devait créer au moins un jeton sous votre contrôle, il crée deux fois ce nombre de jetons à la place. Si un effet devait mettre au moins un marqueur sur un permanent que vous contrôlez, il met deux fois ce nombre de marqueurs sur ce permanent à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres du sang {3}{R}{R}

Enchantement U

{1}{R}, sacrifiez une créature : Les Sacres du sang infligent 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres du sang {3}{R}{R}

Enchantement U

{1}{R}, sacrifiez une créature : Les Sacres du sang infligent 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacres du sang {3}{R}{R}

Enchantement U

{1}{R}, sacrifiez une créature : Les Sacres du sang infligent 2 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme {2}{U}

Enchantement R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme {2}{U}

Enchantement R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

Créature-artefact : myr U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Signal d'alarme {2}{U}

Enchantement R

Les créatures ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leur contrôleur.
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

Créature-artefact : myr U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

Créature-artefact : myr U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde fondamental {2}{B}

Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {B}{B}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde fondamental {2}{B}

Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {B}{B}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde fondamental {2}{B}

Créature : slivoïde C

Tous les slivoïdes ont « Sacrifiez cette créature : Ajoutez {B}{B}. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 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 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

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

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

Prisme prophétique {2}

Artefact C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Prisme prophétique {2}

Artefact C

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prisme prophétique {2}

Artefact **C**

Quand le Prisme prophétique arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
{1}, {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast