

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 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 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 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 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 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 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 virulent

{G}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

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 virulent

{G}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

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 sanguin

{1}{R}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

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 sanguin

{1}{R}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde ont la célérité.

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 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 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 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

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 pulmonique

{3}{W}{W}

Créature : slivoïde

R

Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.
Tous les slivoïdes ont « Si ce permanent devait être mis dans un cimetière, vous pouvez le mettre au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire à la place. »

3/3

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

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 assoupi

{2}{G}{U}

Créature : slivoïde

U

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

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 au cœur 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

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 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 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

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

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

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature
verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X,
mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de
son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Vertsoleil

{X}{G}

Rituel

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. Mélangez le Zénith de Vertsoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de Rakdos

{X}{B}{R}

Rituel

M

Le Retour de Rakdos inflige X blessures à une cible, adversaire ou planeswalker. Ce joueur ou le contrôleur de ce planeswalker se défait de X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise temporelle

{5}{U}{U}

Rituel

M

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez la Maîtrise temporelle.
Miracle {1}{U} (Vous pouvez lancer cette carte pour son coût de miracle quand vous la piochez si c'est la première carte que vous avez piochée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de slivoïdes

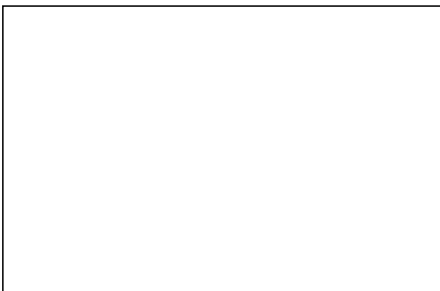
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde.
{5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde. N'activez que si vous contrôlez un slivoïde.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de slivoïdes



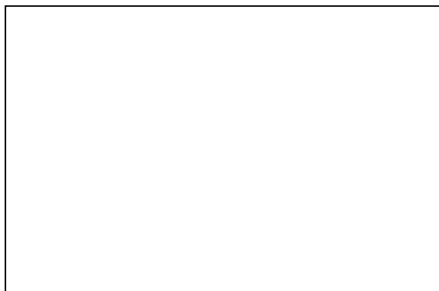
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde.
{5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde. N'activez que si vous contrôlez un slivoïde.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de slivoïdes



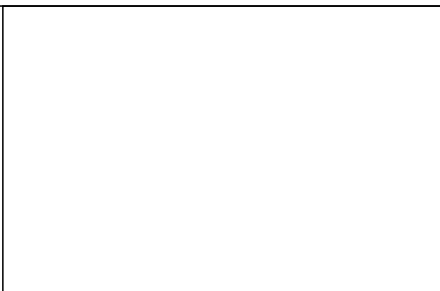
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde.
{5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde. N'activez que si vous contrôlez un slivoïde.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de slivoïdes



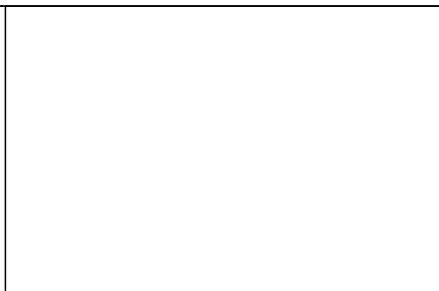
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de slivoïde.
{5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde. N'activez que si vous contrôlez un slivoïde.

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

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine de gemmes



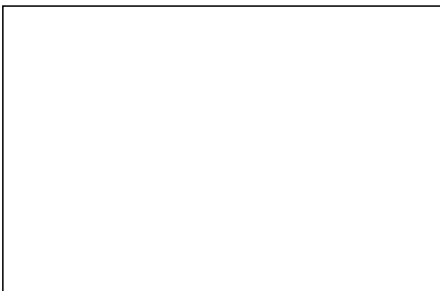
Terrain

P

La mine de gemmes arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « minage » sur elle.
{T}, retirez un marqueur « minage » de la Mine de gemmes : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. S'il n'y a pas de marqueur « minage » sur la Mine de gemmes, sacrifiez-la.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



Terrain

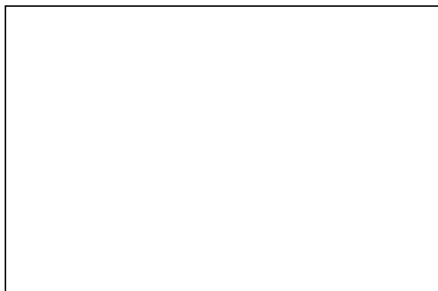
R

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

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

Sommet du Crânedragon



Terrain

R

Le Sommet du Crânedragon arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une montagne.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de la Rupture



Terrain

C

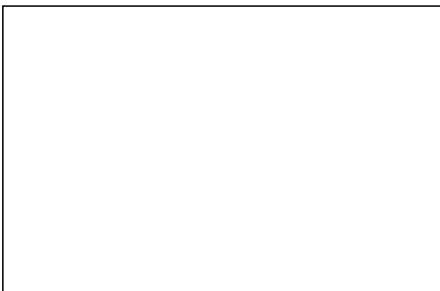
La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Tour de la Rupture



Terrain

C

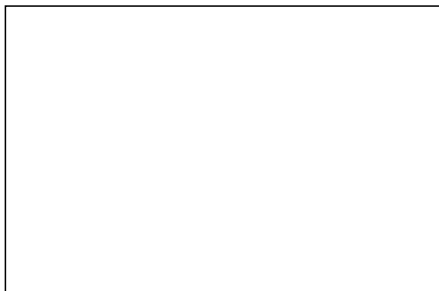
La Tour de la Rupture arrive sur le champ de bataille engagée.

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

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

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

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

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

Autel d'Ashnod

{3}



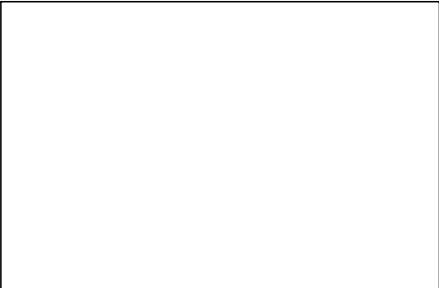
Artefact

U

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

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

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 créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

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

Blason

{5}

Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

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

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

Précepteur vampirique

{B}

Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

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

Précepteur vampirique

{B}

Éphémère

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus. Vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dons non-donnés

{3}{U}

Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes avec des noms différents et révélez-les. Un adversaire ciblé choisit deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et le reste dans votre main. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pandémonium

{3}{R}

Enchantement

P

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, le contrôleur de cette créature peut faire qu'elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à n'importe quelle cible de son choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échos de mana

{2}{R}{R}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez ajouter une quantité de {C} égale au nombre de créatures que vous contrôlez qui partage un type de créature avec elle.

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 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 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 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 béliér

{5}{R}

Créature : slivoïde

C

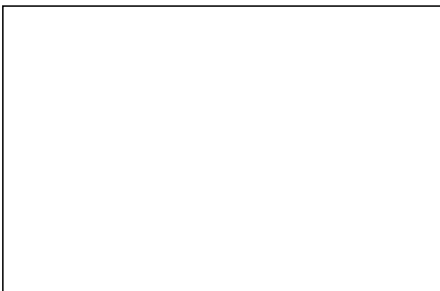
Toutes les créatures Slivoïde ont le piétinement.

4/4

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