

Slivoïde de la Bourbière

{1}{B}

Créature : slivoïde

U

Chaque carte de créature Slivoïde de votre cimetière a
exhumation {2}.

Exhumation {2}

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 de la Bourbière

{1}{B}

Créature : slivoïde

U

Chaque carte de créature Slivoïde de votre cimetière a
exhumation {2}.

Exhumation {2}

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 musclé

{1}{G}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde malveillant

{2}{R}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »

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 malveillant

{2}{R}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde malveillant

{2}{R}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont « À chaque fois que cette créature subit des blessures, elle inflige autant de blessures à une cible, joueur ou planeswalker. »

2/2

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 à plaques

{W}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

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 à plaques{W}

Créature : slivoïdeC
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale{W}

Créature : slivoïdeC
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale{W}

Créature : slivoïdeC
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale{W}

Créature : slivoïdeC
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde griffu{1}{W}

Créature : slivoïdeC
Toutes les créatures Slivoïde ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux{1}{W}

Créature : slivoïdeC
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde griffu{1}{W}

Créature : slivoïdeC
Toutes les créatures Slivoïde ont l'initiative.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux{1}{W}

Créature : slivoïdeC
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

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

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 ligamenteux

{1}{W}

Créature : slivoïde

C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

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 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 déchiqueteur de nuage

{R}{W}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol et la célérité.

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 déchiqueteur de nuage

{R}{W}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol et la célérité.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde déchiqueteur de nuage

{R}{W}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol et la célérité.

1/1

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 déchiqueteur de nuage

{R}{W}

Créature : slivoïde

R

Les créatures Slivoïde que vous contrôlez ont le vol et la célérité.

1/1

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 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 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 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 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

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le
champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne
dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du
type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

Caverne des âmes

Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le
champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne
dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du
type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



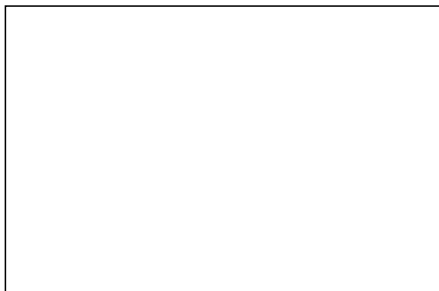
Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

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

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Essaim de slivoïdes



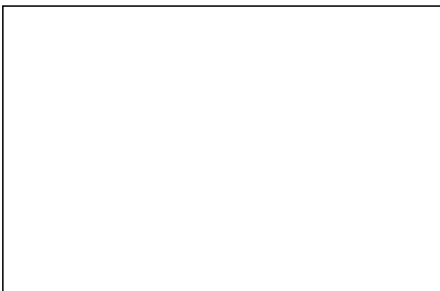
Terrain

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

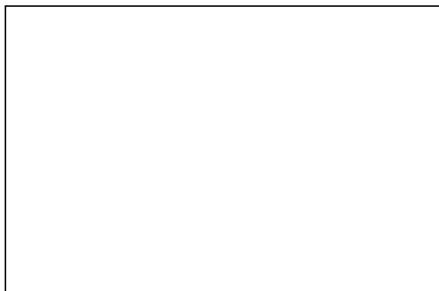
{T} : Ajoutez {C}.

{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

Karakas



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {W}.

{T} : Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire.

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

Labyrinthe d'ith



Terrain

U

{T} : Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

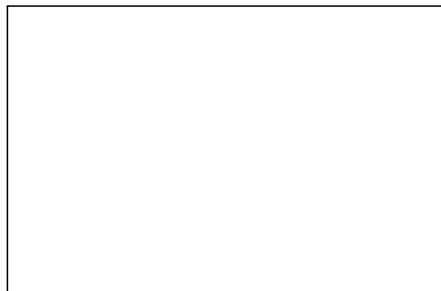
Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terra nullius



Terrain

U

Au moment où la Terra nullius arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi.

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



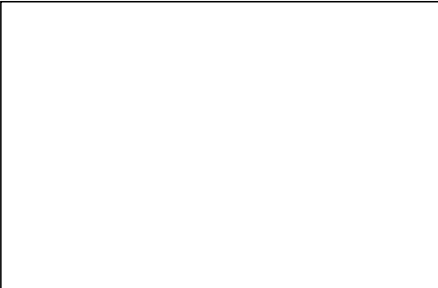
Terrain

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

Ziggourat ancienne



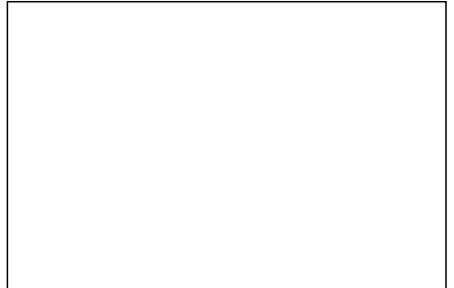
Terrain

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

Calice du vide

{X}{X}

Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}

Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}

Artefact

M

Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Calice du vide

{X}{X}

Artefact

M

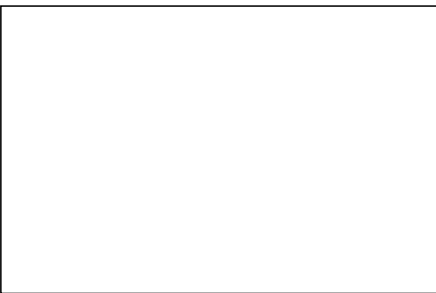
Le Calice du vide arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort avec une valeur de mana égale au nombre de marqueurs « charge » sur le Calice du vide, contrecarrez ce sort.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

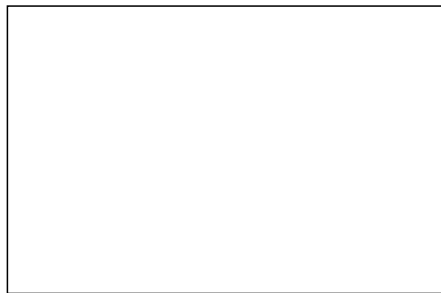
(({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

(({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

(({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Extraction chirurgicale

{BP}



Éphémère

R

(({BP} peut être payé au choix avec {B} ou 2 points de vie.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'un terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}

Éphémère

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}

Éphémère

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnie rassemblée

{3}{G}

Éphémère

R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Parmi elles, mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force de volonté

{3}{U}{U}

Éphémère

U

Vous pouvez payer 1 point de vie et exiler une carte bleue de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast