

Slivoïde métallique {1}



Créature-artefact : slivoïde C

1/1

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}

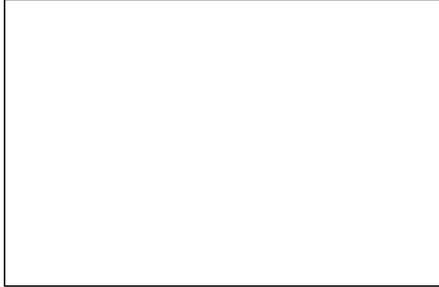


Créature-artefact : slivoïde C

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin de la Toile de vie {6}{G}{G}{G}



Créature légendaire : esprit R

La Myojin de la Toile de vie arrive en jeu avec un marqueur « divinité » sur elle si vous l'avez lancée depuis votre main. La Myojin des Confins de la nuit a l'indestructible tant qu'elle a un marqueur « divinité » sur elle. Retirez un marqueur « divinité » de la Myojin de la Toile de vie : Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature depuis votre main sur le champ de bataille.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à filière {1}{G}



Créature : slivoïde C

Toutes les créature Slivoïde ont la portée.

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 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 musclé {1}{G}



Créature : slivoïde C  
 Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

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

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}

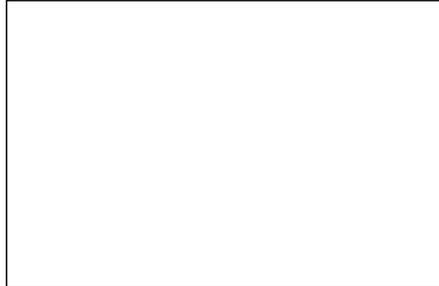


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde virulent {G}



Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde virulent {G}

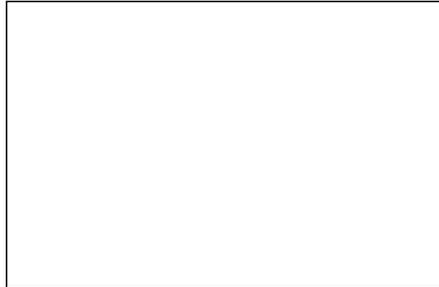


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ailé {1}{U}

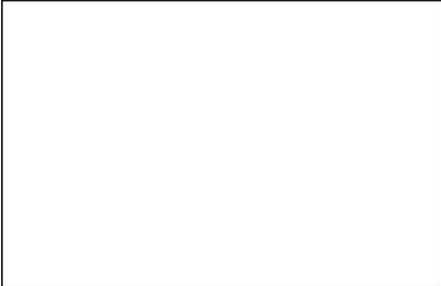


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde ont le vol.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myojin du Feu purificateur {5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : esprit **R**

Le Myojin du Feu purificateur arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « divinité » sur lui si vous l'avez lancé depuis votre main.

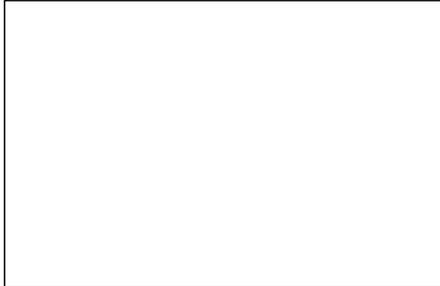
Le Myojin du Feu purificateur a l'indestructible tant qu'il a un marqueur « divinité » sur lui.

Retirez un marqueur « divinité » du Myojin du Feu purificateur : Détruisez chaque autre créature.

4/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à plaques {W}



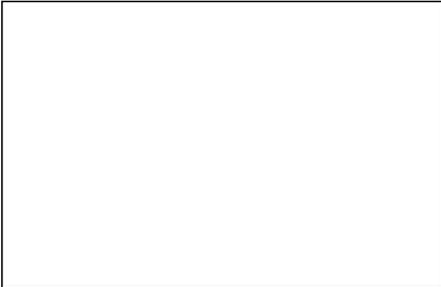
Créature : slivoïde **C**

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde à plaques {W}



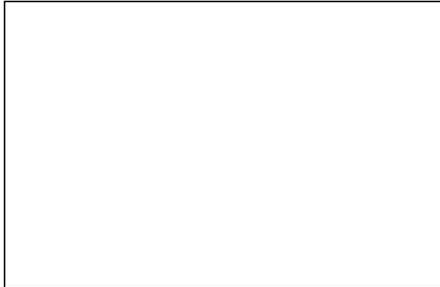
Créature : slivoïde **C**

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +0/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}



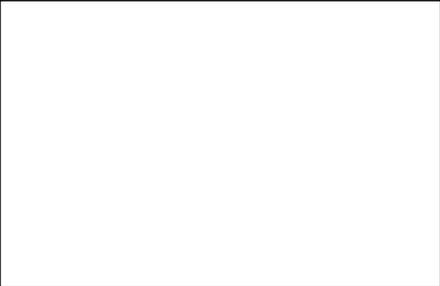
Créature : slivoïde **C**

Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}

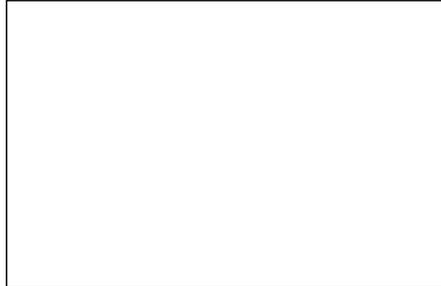


Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}

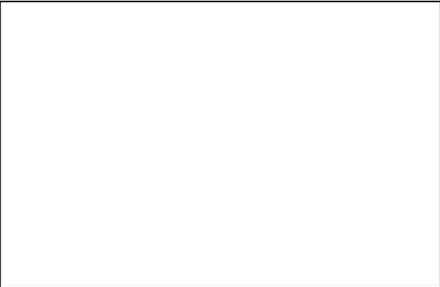


Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde crotale {W}

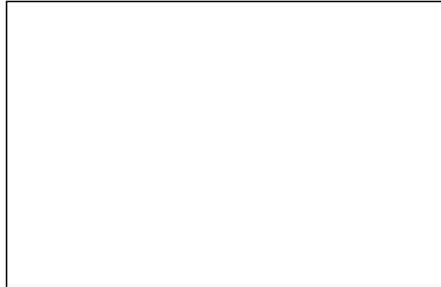


Créature : slivoïde C  
Tous les slivoïdes ont le débordement.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde d'essence {3}{W}

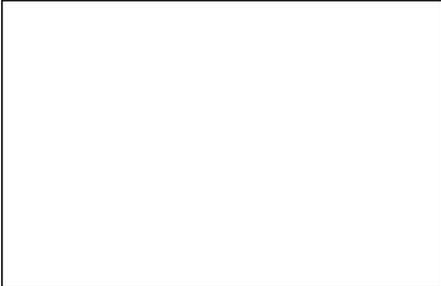


Créature : slivoïde P  
À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures, son contrôleur gagne autant de points de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

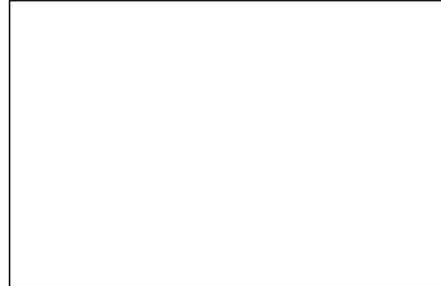


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}

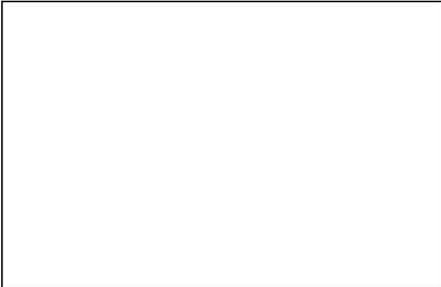


Créature légendaire : slivoïde R  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1 pour chaque autre slivoïde sur le champ de bataille.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ligamenteux {1}{W}

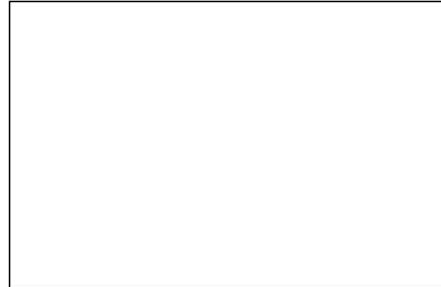


Créature : slivoïde C  
Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}

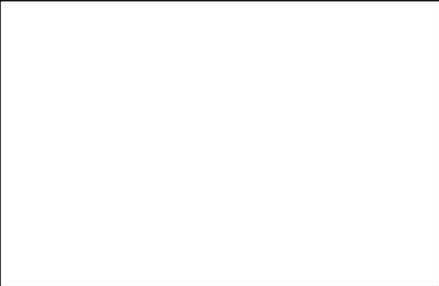


Créature légendaire : slivoïde R  
{2} : Créez un jeton de créature 1/1 incolore Slivoïde.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde acide {B}{R}



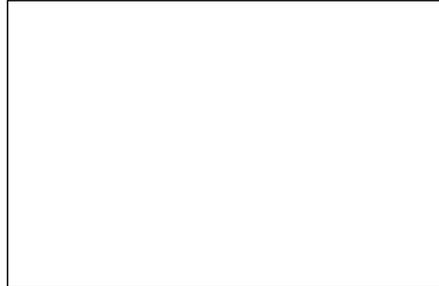
Créature : slivoïde U

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 cristallin {W}{U}



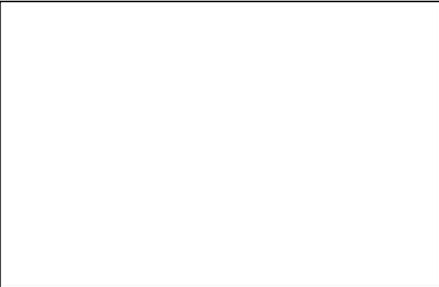
Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (They can't be the targets of spells or abilities.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde cristallin {W}{U}



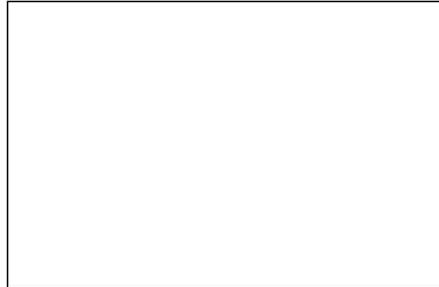
Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont le linceul. (They can't be the targets of spells or abilities.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde hibernateur {U}{B}



Créature : slivoïde U

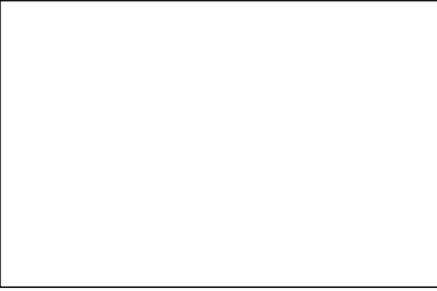
Tous les slivoïdes ont « Payez 2 points de vie : Renvoyez ce permanent dans la main de son propriétaire. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde nécrotique

{1}{W}{B}



Créature : slivoïde

U

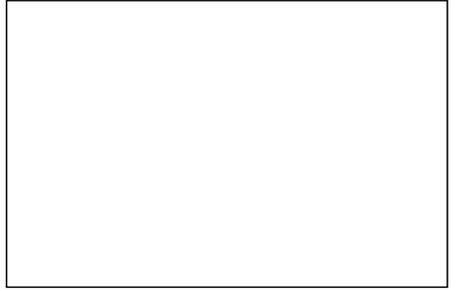
Tous les slivoïdes ont « {3}, sacrifiez ce permanent :  
Détruisez un permanent ciblé. »

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.

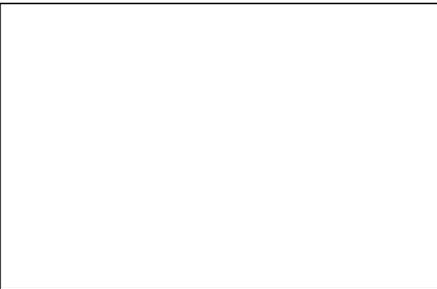
{3} : Acquérez le contrôle d'un slivoïde ciblé. (Cet effet dure  
indéfiniment.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde ravitailleur

{G}{W}



Créature : slivoïde

U

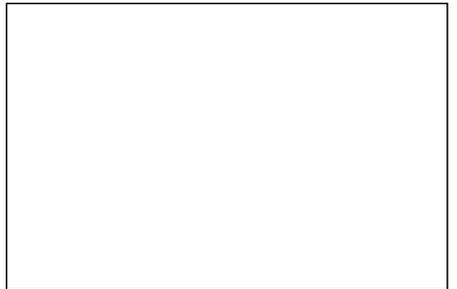
Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez ce permanent : Vous  
gagnez 4 points de vie. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Bosquet éclatant



Terrain

U

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

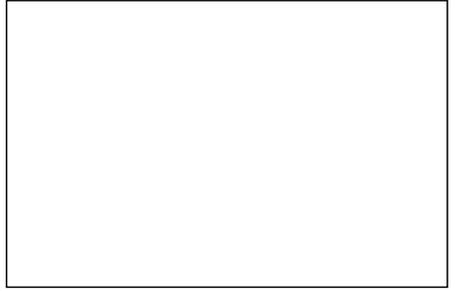
{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant :

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



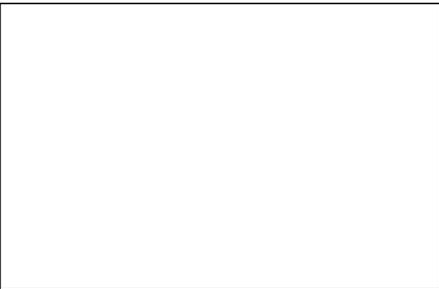
Terrain de base : forêt

C

{G}

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.

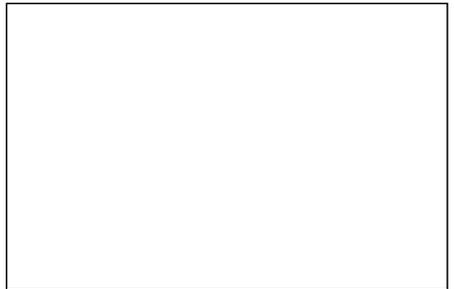
{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant :

Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

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

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

Prairie éclatante



Terrain

U

La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle.

{T} : Ajoutez {W}.

{T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

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

Ziggourat ancienne



Terrain

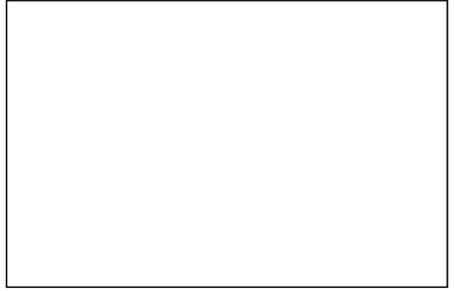
U

{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

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

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

Panache de paradis

{4}



Artefact

U

Au moment où le Panache de paradis arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

À chaque fois qu'un joueur lance un sort de la couleur choisie, vous pouvez gagner 1 point de vie.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

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

Honden des Vents témoins

{4}{U}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, piochez une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden de la Toile de vie

{4}{G}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honden du Feu purificateur

{3}{W}

Enchantement légendaire : reliquaire

U

Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

