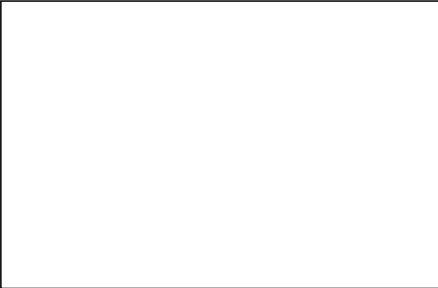


Slivoïde des cryptes {1}{B}



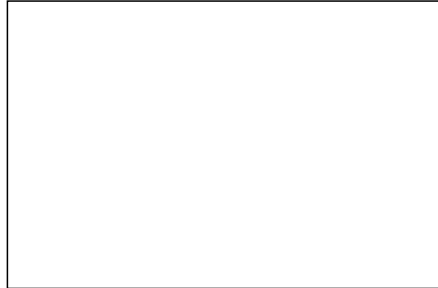
Créature : slivoïde C

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 fouestesprit {2}{B}




Créature : slivoïde U

Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez cette créature : Le joueur ciblé se défausse d'une carte au hasard. N'activez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel. »

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 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

Ancêtre de la tribu Sakura

{1}{G}

Créature :

C

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Oiseaux de paradis

{G}

Créature : oiseau

R

Vol

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

0/1

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 enraciné

{3}{G}



Créature : slivoïde

U

Ce sort ne peut pas être contrecarré.  
Les sorts de slivoïde ne peuvent pas être contrecarrés.

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 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

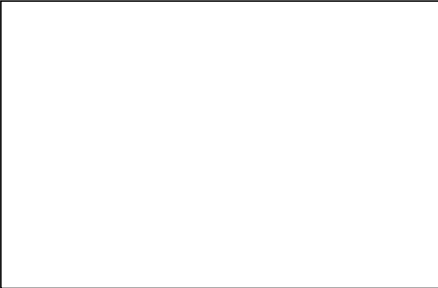
C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde rapide {1}{G}



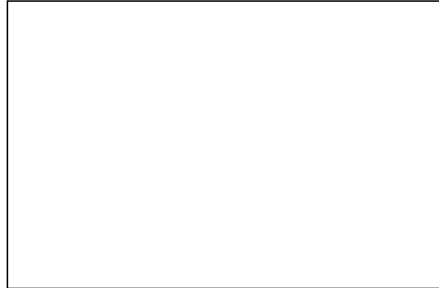
Créature : slivoïde C

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 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 virulent {G}




Créature : slivoïde C

Toutes les créatures slivoïdes ont empoisonnement 1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde des laïches {2}{R}



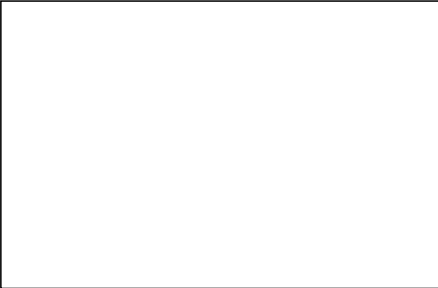
Créature : slivoïde R

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 sanguin** {1}{R}




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

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 ailé** {1}{U}




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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Slivoïde mnésique** {2}{U}



Créature : slivoïde **U**  
Tous les slivoïdes ont « {2}, sacrifiez cette créature : Piochez une carte. »

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde synaptique

{4}{U}

Créature : slivoïde

R

À chaque fois qu'un slivoïde inflige des blessures de combat à un joueur, son contrôleur peut piocher une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Slivoïde de garde

{4}{W}

Créature : slivoïde

U

Au moment où le Slivoïde de garde arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur. Tous les slivoïdes acquièrent la protection contre la couleur choisie.

2/2

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 ligamenteux

{1}{W}

Créature : slivoïde

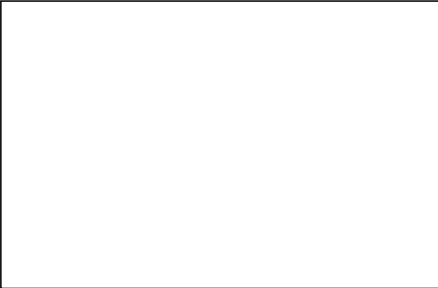
C

Toutes les créatures Slivoïde gagnent +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légion de slivoïdes {W}{U}{B}{R}{G}



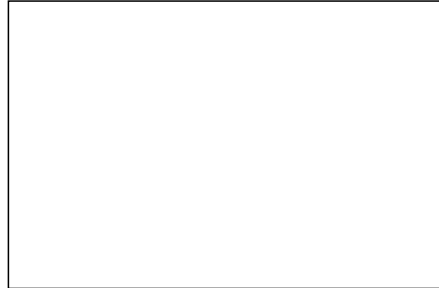
Créature légendaire : slivoïde R

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 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

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 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 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 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. (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

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

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

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

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur diabolique

{1}{B}



Rituel

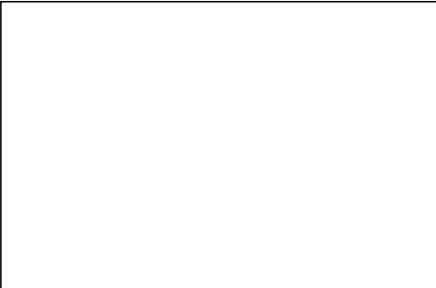
R

Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mettez cette carte dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mort vivante

{3}{B}{B}



Rituel

M

Chaque joueur exile toutes les cartes de créature de son cimetière, puis sacrifie toutes les créatures qu'il contrôle, et met ensuite sur le champ de bataille toutes les cartes qu'il a exilées de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté de Yaugzebul

{2}{B}



Rituel

R

Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière.

Si une carte devrait être mise dans votre cimetière depuis n'importe où ce tour-ci, exilez cette carte à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bénédition 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 Bénédiction selon Gaia est mise dans votre cimetière depuis votre bibliothèque, mélangez votre cimetière dans votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre naturel

{2}{G}{G}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature verte.  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature verte, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dent et ongle

{5}{G}{G}



Rituel

R

Choisissez l'un ?  
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de créature, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.  
? Mettez sur le champ de bataille jusqu'à deux cartes de créature depuis votre main.  
Union {2} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours de découverte

{2}{G}



Rituel

C

Choisissez l'un ?  
? Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz-les, mettez-les dans votre main, puis mélangez.  
? Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires ce tour-ci.  
Union {2}{G} (Choisissez les deux si vous payez le coût d'union.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Portée du kodama

{2}{G}



Rituel : arcane

C

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confluence

{3}{W}{U}{B}{R}{G}



Rituel

M

Cherchez dans votre bibliothèque une carte blanche, une carte bleue, une carte noire, une carte rouge et une carte verte. Révélez ces cartes, mettez-les dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réapparition

{1}{G}



Rituel

U

Renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épanouissement // Déclin

{U}{B}{R}



Rituel

U

**Épanouissement**

Renvoyez une carte de créature ciblée dans un cimetière et une créature ciblée sur le champ de bataille dans les mains de leurs propriétaires.

**Déclin**

Un joueur ciblé révèle deux cartes de sa main au hasard, puis il se défait de chaque carte non-terrain révélée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Espoir renaissant

{G}{W}



Rituel

U

Renvoyez une carte multicolore ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caldeira de Darigaaz



Terrain : repaire

U

Quand la Caldeira de Darigaaz arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bayou



Terrain : marais et forêt

R

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

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

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

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

Glaciers en dégel



Terrain

R

Les Glaciers en dégel arrivent sur le champ de bataille engagés.

{1}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Renvoyez les Glaciers en dégel dans la main de leur propriétaire au début de la prochaine étape de nettoyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse de Wöhlrajh



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{B}, {T} : Mettez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

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  
{U}

**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  
{U}

**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  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île tropicale



Terrain : forêt et île  
{(T) : Ajoutez {G} ou {U}.}

R

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

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

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

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

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
{(T) : Ajoutez {R} ou {W}.}

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruines de Treva



Terrain : repaire

U

Quand les Ruines de Treva arrivent sur le champ de bataille, sacrifiez-les à moins que vous ne renvoyiez un terrain non-repaire que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{(T) : Ajoutez {G}, {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Savane



Terrain : forêt et plaine  
({T} : Ajoutez {G} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ziggourat ancienne



Terrain  
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de créature.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toundra



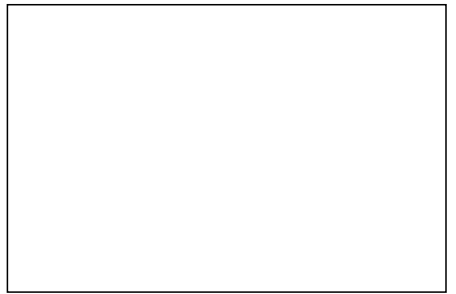
Terrain : plaine et île  
({T} : Ajoutez {W} ou {U}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Autel d'Ashnod

{3}




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

U

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

Mox de diamant {0}



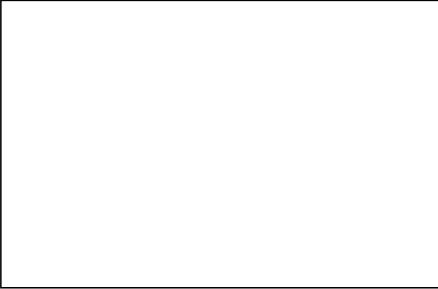
Artefact R

Si la Mox de diamant devait arriver sur le champ de bataille, vous pouvez défausser une carte de terrain à la place. Si vous faites ainsi, mettez la Mox de diamant sur le champ de bataille. Si vous ne le faites pas, mettez-la dans le cimetière de son propriétaire.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crypte de Tormod {0}

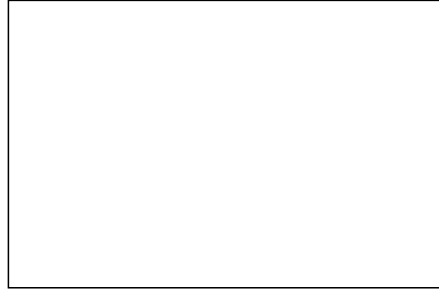


Artefact U

{T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace, expert en mémoire {3}{U}{U}



Planeswalker légendaire : Jace M

{+1} : Piochez une carte. Un joueur ciblé meule une carte.

{+0} : Un joueur ciblé meule dix cartes.

{-7} : N'importe quel nombre de joueurs ciblés piochent chacun vingt cartes.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Précepteur matérialiste

{G}



Éphémère

R

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature, révélez-la, puis mélangez et mettez la carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Préceptrice mystique

{U}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère ou de rituel, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupération

{G}



Éphémère

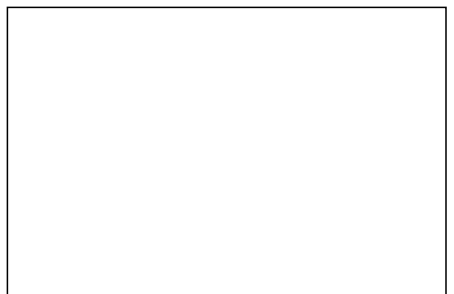
C

Mettez la carte ciblée de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Préceptrice éclairée

{W}



Éphémère

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact ou d'enchantement, révélez-la, puis mélangez et mettez cette carte au dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terminaison

{B}{R}



Éphémère

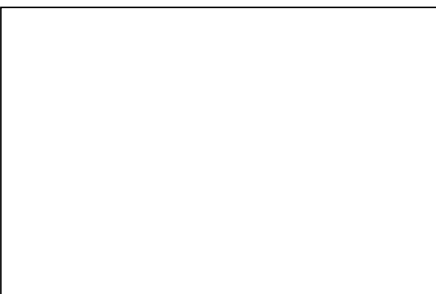
U

Détruisez une créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Putréfier

{1}{B}{G}



Éphémère

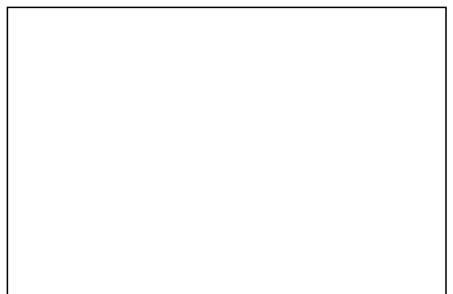
U

Détruisez une cible, artefact ou créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échardes d'aura

{1}{G}{W}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez détruire un artefact ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

