



RAVNICA : LA CITÉ DES GUILDES : LA LISTE COMPLÈTE

Magic the gathering, Magic : l'assemblée ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible en libre téléchargement sur le site de la Secte des Magiciens Fous : www.smfcorp.net

Nombre de cartes : 306

Date de sortie : Octobre 2005

Artefact

Bibelot De Pierrenuage 3 R
Artefact

À chaque fois qu'un permanent non-artefact arrive en jeu sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire un autre permanent que vous contrôlez qui partage un type de permanent avec lui.

Bouclier Du Paria 5 R
Artefact - Equipement

Toutes les blessures qui devraient vous être infligées sont infligées à la créature équipée à la place. Equipement 3.

Bâton De Pérégrin 1 U
Artefact

2, sacrifiez le Bâton de pérégrin : Retirez la créature ciblée de la partie. Renvoyez cette créature en jeu sous le contrôle de son propriétaire à la fin du tour.

Cachet De Boros 2 C
Artefact

1, T : Ajoutez RW à votre réserve.

Cachet De Golgari 2 C
Artefact

1, T : Ajoutez BG à votre réserve.

Cachet De Selesnya 2 C
Artefact

1, T : Ajoutez GW à votre réserve.

Cachet de Dimir 2 C
Artefact

1, T : Ajoutez UB à votre réserve.

Chaudière à Peste 3 R
Artefact

Au début de votre entretien, mettez un marqueur «peste» sur la Chaudière à peste. 1BG : Mettez un marqueur «peste» sur la Chaudière à peste ou retirez un marqueur «peste» de la Chaudière à peste. Quand il y a trois marqueurs «peste» ou plus sur la Chaudière à peste, sacrifiez-la. Si vous faites ainsi, détruisez tous les permanents non-terrains.

Cloître En Bouteille 4 R
Artefact

Au début de l'entretien de chaque adversaire, retirez votre main de la partie face cachée. Au début de votre entretien, renvoyez dans votre main les cartes retirées de la partie avec le Cloître en bouteille, puis piochez une carte.

Collet Cyclopéen 2 U
Artefact

3, T : Engagez la créature ciblée, et renvoyez ensuite le Collet cyclopéen dans la main de son propriétaire.

Couronne De Convergence 2 R
Artefact

Jouez avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée. Tant que la carte du dessus de votre bibliothèque est une carte de créature, les créatures que vous contrôlez qui partagent une couleur avec cette carte gagnent +1/+1. GW : Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque en dessous de votre bibliothèque.

Forgeur De Soleil 3 R
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +4/+0. RW, détachez le Forgeur de soleil : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'éphémère rouge ou blanche avec un coût converti de mana de 4 ou moins et jouez cette carte sans payer son coût de mana. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Equipement 3.

Gargouille D'annul pierre 9 R
Créature Artefact - Gargouille 4/5

Vol À chaque fois que, chaque tour, le premier sort non-créature est joué, contrecarrez ce sort.

Golem De Verre 5 U
Créature Artefact - Golem 6/2

Laisselin 6 U
Créature Artefact - Golem 3/3

Mettez une carte de votre main au dessus de votre bibliothèque : Renvoyez le Laisselin dans la main de son propriétaire.

Lame Du Filou 3 U
Artefact - Equipement

Vous pouvez jouer la Lame du filou à n'importe quel moment où pourriez jouer un éphémère. La Lame du filou arrive en jeu attachée à la créature de votre choix que vous contrôlez. La créature équipée gagne +1/+1. Equipement 1.

Masque Du Faucon Pèlerin 1 U
Artefact - Equipement

La créature équipée a le défenseur, le Vol et l'Initiative. Equipement 2.

Penne De Gravesang 3 R
Artefact

2, T, mettez un marqueur «sang» sur le Penne de gravesang : Piochez une carte, puis vous perdez 1 point de vie pour chaque marqueur «sang» sur le Penne de gravesang. UB : Retirez un marqueur «sang» du Penne de gravesang.

Projecteur Spectral 3 U
Artefact

T : Choisissez un joueur. Ce joueur ajoute un mana de la couleur de son choix à sa réserve de mana.

Ramasseur De Ferrailles 4 U
Créature Artefact - Golem

Défenseur T : Mettez la carte ciblée d'un cimetière en dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Terrarion 1 C
Artefact

Le Terrarion arrive en jeu engagé. 2, T, sacrifiez le Terrarion : Ajoutez deux manas de n'importe quelle combinaison de couleurs à votre réserve. Quand le Terrarion est mis dans un cimetière depuis le jeu, piochez une carte.

Blanc

Apothicaire Wojek Créature - Humain et Cleric	2WW	U 1/1
Irradiance - T : Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à la créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle.		
Archiatre Créature - Humain et Cleric	W	C 1/1
W, sacrifiez une créature : Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à une cible, créature ou joueur.		
Archonte Brûlant Créature - Archonte	6WWW	R 5/6
Vol Les créatures ne peuvent pas vous attaquer.		
Armurier Vétéran Créature - Humain et Soldat	1W	C 2/2
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1.		
Aïeul Bienveillant Créature - Esprit	2W	C
Défenseur T : Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à une cible, créature ou joueur.		
Bain De Lumière Ephémère	1W	U
Irradiance - Choisissez une couleur. La créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle acquièrent la protection contre la couleur choisie jusqu'à la fin du tour.		
Bouclier-furie De Boros Ephémère	2W	C
Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si R a été dépensé pour jouer le Bouclier-furie de Boros, il inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force de la créature.		
Bouvier Du Crépuscule Créature - Esprit	2W	R 1/1
À chaque fois qu'un jeton de créature quitte le jeu, mettez un marqueur +1/+1 sur le Bouvier du crépuscule. 2W, retirez un marqueur +1/+1 du Bouvier du crépuscule : Mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le Vol.		
Bénédictio selon le Conclave Enchantement - Aura	3W	C
Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1. ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Enchanter : créature La créature enchantée gagne +0/+2 pour chaque autre créature que vous contrôlez.		
Cantique De Vitu-Ghazi Ephémère	6WWW	U
Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1. ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque blessure prévenue de cette manière.		
Cerbère Créature - Chien	2W	C 1/1
Les créatures que vous contrôlez ont la vigilance tant que le Cerbère est enchanté.		
Champ De Suppression Enchantement	1W	U
Les capacités activées coûtent 2 de plus à jouer à moins qu'elles ne soit des capacités de mana.		
Danseforme Enchantement - Aura	1W	R

Enchanter : créature 2WW : Retirez de la partie la créature enchantée et toutes les auras attachées à elle. À la fin du tour, renvoyez cette carte en jeu sous le contrôle de son propriétaire. Si vous le faites, renvoyez ces auras en jeu sous le contrôle de leurs propriétaires attachés à cette créature.

Dromade de Race
Créature - Bête
 4W | C 1/5 || À chaque fois que le Dromade de race subit des blessures, vous gagnez 1 point de vie. | | |

Effort Concerté
Enchantement
 2WW | R || Au début de l'entretien de chaque joueur, toutes les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour si une créature que vous contrôlez a le vol. C'est vrai aussi pour la peur, l'initiative, la double initiative, la traversée de terrain, la protection, le piétinement et la vigilance. | | |

Exalté Du Conclave
Créature - Humain et Soldat
 W | C 1/1 || 2G : Régénérez l' Exalté du Conclave. | | |

Fantômes des Innocents
Créature - Esprit
 5WW | R 4/5 || Si une source doit infliger des blessures à une créature ou à un joueur, elle inflige à la place la moitié de ces blessures, arrondie à l'inférieur, à cette créature ou à ce joueur. | | |

Faucon Messenger
Créature - Oiseau
 1W | C 1/2 || Vol, vigilance | | |

Fers de la Foi
Enchantement - Aura
 3W | C || Enchanter : permanent Quand les Fers de la foi arrivent en jeu, vous gagnez 4 points de vie. Les capacités activées du permanent enchanté ne peuvent pas être jouées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana. Si le permanent enchanté est une créature, il ne peut ni attaquer, ni bloquer. | | |

Festival du Pacte des Guildes
Ephémère
 XW | U || Prévenez les prochaines X blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Piochez une carte. | | |

Gardien De La Porte Loxodon
Créature - Eléphant et Soldat
 2WW | R 2/3 || Les artefacts, les créatures et les terrains que vos adversaires contrôlent arrivent en jeu engagés. | | |

Graine D'étincelle
Ephémère
 3W | U || Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé. Si G a été dépensé pour jouer la Graine d'étincelle, mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte. | | |

Griffon Bombardier
Créature - Griffon
 3WW | U 3/2 || Vol T, Sacrifiez le Griffon bombardier : Le Griffon bombardier inflige 3 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée. | | |

Griffon Grinçant
Créature - Griffon
 3W | C 2/2 || Vol R : La créature ciblée ne peut pas bloquer le Griffon grinçant ce tour-ci. | | |

Géant Assermenté
Créature - Géant et Soldat
 4WW | U 3/4 || Vigilance Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +0/+2 et ont la Vigilance. | | |

Heure du Jugement
Rituel
 4WWW | R || Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1. ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Détruisez toutes les créatures non-jetons. | | |

Lamassu Au Rabais
Créature - Lamassu
 2WW | R 5/5 || Vol Quand le Lamassu au rabais arrive en jeu, mettez en jeu, sous le contrôle de l'adversaire ciblé, un jeton de créature 4/4 noire Horreur. | | |

Lumière De Condamnation
Enchantement
 1WW | R || Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à des créatures que vous contrôlez par des sources que vous contrôlez. | | |

Lumière Dévorante
Ephémère
 1WW | U || Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1. ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Retirez la créature attaquante ou bloqueuse ciblée de la partie. | | |

Mage Auraltéré
Créature - Humain et Sorcier
 5W | U 3/3 || Quand le Mage auraltéré arrive en jeu, cherchez dans votre bibliothèque une carte d'Aura qui pourrait l'enchanter. Si le Mage auraltéré est toujours en jeu, attachez-lui cette Aura. Sinon, révéléz la carte d'Aura et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. | | |

Patrouille Veillennit
Créature - Humain et Soldat
 2W | C 2/1 || Initiative, Vigilance. | | |

Phalange Du Conclave
Créature - Humain et Soldat
 4W | U 2/4 || Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1. ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Quand la Phalange du Conclave arrive en jeu, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez. | | |

Sans Laisser De Traces
Ephémère
 1W | C || Irradiance - Détruisez l'enchantement ciblé et chaque autre enchantement qui partage une couleur avec lui. | | |

Semur De Sable
Créature - Esprit
 3W | U 1/3 || Engagez trois créatures dégagées que vous contrôlez : Engagez la créature ciblée. | | |

Sirène Wojek
Ephémère
 W | C || Irradiance - La créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. | | |

Trois Rêves
Rituel
 4W | R || Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois carte d'aura avec des noms différents, révéléz-les, et mettez-les dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. | | |

Équenaute Du Conclave
Créature - Humain et Soldat
 4WW | C 3/3 || Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de . ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Vol. | | |

Bleu

Cellule de stase
Enchantement - Aura
 4U | C || Enchanter : créature La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. 3U : Attachez Cellule de stase à la créature ciblée. | | |

Circonvolution	2U	C		
Ephémère				
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie 4.				
Congédeur vedalken	5U	C		
Créature - Vedalken et Sorcier		2/2		
Quand Congédeur vedalken arrive en jeu, mettez la créature ciblée au dessus de la bibliothèque de son propriétaire.				
Copie d'enchantement	2U	R		
Enchantement				
Au moment où Copie d'enchantement arrive en jeu, vous pouvez choisir un enchantement en jeu. Si vous le faites, Copie d'enchantement arrive en jeu comme une copie de cet enchantement.				
Courtier en engeances	2U	R		
Créature - Humain et Sorcier		1/1		
Quand Courtier en engeances arrive en jeu, vous pouvez échanger le contrôle de la créature ciblée que vous contrôlez avec celui de la créature ciblée qu'un adversaire contrôle avec une force inférieure ou égale à la force de votre créature.				
Courtier en sapience	1U	U		
Créature - Humain et Gredin		1/2		
T : Chaque jouer pioche une carte, puis se défausse d'une carte.				
Danse des atours	1U	C		
Ephémère				
La couleur de la créature ciblée devient la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.				
Drakôn en lambeaux	4U	C		
Créature - Zombie et Drakôn		2/2		
Vol B : Régénérez le Drakôn en lambeaux.				
Drakôn happeur	3U	C		
Créature - Drakôn		3/2		
Vol				
Déférence	1U	U		
Ephémère				
Contrecarrez le sort ciblé. Si vous le faites, renvoyez cette carte de sort dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.				
Dérive de phantasmes	2U	C		
Créature - Esprit				
Défenseur Vol Transmutation 1UU				
Effet tunnel	5U	R		
Rituel				
Nommez une carte. Le joueur ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce que la carte nommée soit révélée. Si la carte nommée est révélée, ce joueur met le reste des cartes révélées dans son cimetière et met la carte nommée au dessus de sa bibliothèque. Sinon, ce joueur mélange sa bibliothèque.				
Enjôleur vedalken	3U	C		
Créature - Vedalken et Sorcier		1/4		
U, T : Le joueur ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.				
Esprit du zéphyr	5U	C		
Créature - Esprit				
Quand Esprit du zéphyr bloque, renvoyez-le dans la main de son propriétaire.				
Essor de la foi	3U	C		
Enchantement - Aura				
Enchanter : créature Quand Essor de la foi arrive en jeu, piochez deux cartes. La créature enchantée a le vol.				
Familier drakôn	1U	C		
Créature - Drakôn		2/1		
Vol Quand Familier drakôn arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez un enchantement en jeu dans la main de son propriétaire.				
Farfadet épieur	1U	C		
Créature - Peuple-fée et Gredin		1/1		
Vol Quand Farfadet épieur est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez piocher une carte.				
Flot d'idées	5U	U		
Rituel				
Piochez une carte pour chaque île que vous contrôlez.				
Gavial à écailles grises	U	C		
Créature - Crocodile		1/1		
Traversée des îles.				
Grozoth	6UUU	R		
Créature - Leviathan		9/9		
Défenseur Quand Grozoth arrive en jeu, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes ayant un coût de mana converti de 9. Révélez ces cartes et mettez-les dans votre main. Mélangez votre bibliothèque après cela. 4 : Grozoth perd le Défenseur jusqu'à la fin du tour. Transmutation 1UU				
Heure révélatrice	1U	U		
Ephémère				
Regardez les trois premières cartes de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main, une sur le dessus de votre bibliothèque, et une en dessous de votre bibliothèque.				
Imbroglia de mixture	UU	C		
Ephémère				
Contrecarrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Transmutation 1UU				
Invitation à la paranoïa	2UU	C		
Ephémère				
Contrecarrez le sort ciblé. Si B a été payé pour jouer Invitation à la paranoïa, le contrôleur de ce sort met les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, où X est le coût converti de mana de ce sort				
Laisse onirique	3UU	R		
Enchantement - Aura				
Enchanter : Permanent Vous ne pouvez jouer Laisse onirique que sur un permanent engagé. Vous contrôlez le permanent enchanté.				
Majordome éthéré	5U	U		
Créature - Esprit		2/3		
U, T : La créature ciblée est imblocable ce tour. Transmutation 1UU				
Malaise	U	C		
Ephémère				
La créature ciblée gagne -3/-0 jusqu'à la fin du tour. Transmutation 1UU				
Marque d'expulsion	U	U		
Enchantement - Aura				
Enchanter : Créature Au début de votre entretien, renvoyez la créature enchantée et tous les auras attachés à cette créature dans la main de leurs propriétaires.				
Mignon des marées	3UU	C		
Créature - Elemental		4/4		
Défenseur 4 : Mignon des marées perd le défenseur jusqu'à la fin du tour. T : Dégagez le permanent ciblé.				
Mouchards desséchés	3U	U		
Créature - Peuple-fée et Gredin		1/3		
Vol Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leur bibliothèque face visible.				
Nexus mnésique	3U	U		
Ephémère				
Chaque joueur mélange son cimetière dans sa bibliothèque				
Phantasme au rabais	1UU	R		
Créature - Esprit		4/6		
Phantasme au rabais est imblocable. Quand Phantasme au rabais arrive en jeu, mettez en jeu cinq jetons de créature 1/1 rouge gobelin en jeu sous le contrôle de l'adversaire ciblé.				
Poursuite des bruits de pas	3UU	R		
Enchantement - Aura				
Enchanter : créature Au début de votre entretien, mettez en jeu un jeton de créature qui est une copie de la créature enchantée.				
Recherche compulsive	2U	C		
Rituel				
Le joueur ciblé pioche trois cartes. Ce joueur se défausse ensuite de deux cartes ou d'une carte de terrain.				
Sphinx céruléen	4UU	R		
Créature - Sphinx		5/5		
Vol U : Le propriétaire de Sphinx céruléen le mélange dans sa bibliothèque.				
Sphinx de beffroi	4U	U		
Créature - Sphinx		2/5		
Vol A chaque fois qu'une source inflige des blessures à Sphinx de beffroi, le contrôleur de cette source met autant de cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.				
Terraformeur	2U	C		
Créature - Humain et Sorcier		2/2		
1 : Choisissez un type de terrain de base. Le type de terrain de chaque terrain que vous contrôlez devient le type choisi jusqu'à la fin du tour.				
Vernis d'alcyon	1UU	U		
Enchantement				
A chaque fois que vous jouez un sort de créature, Vernis d'alcyon devient une créature 4/4 Illusion avec le vol jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un enchantement.				
Oeil de la tempête	5UU	R		
Enchantement				
A chaque fois qu'un joueur joue une carte d'éphémère ou de rituel, retirez-la de la partie. Puis, ce joueur copie chaque carte d'éphémère ou de rituel retirée de la partie avec œil de la tempête. Pour chaque copie, le joueur peut jouer cette copie sans payer son coût de mana.				
Épluchage de réalité	1U	C		
Ephémère				
Renvoyez la créature ciblée que vous contrôlez et la créature ciblée que vous ne contrôlez pas dans les mains de leurs propriétaires.				

Noir

Banshee Psalmodiante	2BB	U		
Créature - Esprit		2/2		
Vol Quand la Banshee psalmodiante arrive en jeu, la créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.				
Diablotin De Diplotaxis	2B	C		
Créature - Diablotin		1/2		
Vol À chaque fois que le Diablotin de diplotaxis inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature. Dragage 5 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement cinq cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)				
Déliquescence Cérébrale	3BB	C		
Rituel				

Détruisez la créature ciblée qui n'est pas enchantée. Elle ne peut pas être régénérée. Transmutation 1BB (1BB, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.).			
Démon Porteur De Malheur Créature - Démon	3BB 4/4	R	
Vol Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature. Si le joueur ne le peut pas, sacrifiez le Démon porteur de malheur.			
Envoûteuse Volepensée Créature - Humain et Sorcier	B 1/1	C	
1, Sacrifiez une créature: Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque de l'adversaire ciblé, et retirez ensuite l'une d'elle de la partie.			
Excavenger Créature - Zombie et Géant	3BBB 6/5	R	
BBB, T: Détruisez le terrain ciblé. Si ce terrain n'est pas un terrain de base, dégagez l' Excavenger.			
Expiration Éphémère	1B	C	
La créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.			
Filins De La Morte-vie Enchantement - Aura	3B	C	
Enchanter: créature Quand les Filins de la morte-vie arrivent en jeu, le joueur ciblé se défausse de deux cartes. B: Régénérez la créature enchantée			
Foule Vindicative Créature - Humain et Berserker	4BB 5/5	U	
Quand la Foule vindicative arrive en jeu, sacrifiez une créature. La Foule vindicative ne peut pas être bloqué par des saprobiontes.			
Fècessentine Créature - Esprit	3BB 3/3	C	
Traversée des marais Sacrifiez le Fècessentine: Retirez de la partie la carte ciblée d'un cimetière.			
Garde De La Maison Dimir Créature - Squelette	3B 2/3	C	
Peur Sacrifiez une créature: Régénérez le Garde de la Maison Dimir Transmutation 1BB (1BB, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.).			
Geôlier De Mausolée Créature - Ogre et Gredin	3B 3/2	U	
Quand le Geôlier de mausolée arrive en jeu, renvoyez la carte de créature ciblée du choix d'un adversaire depuis votre cimetière dans votre main.			
Horreur Au Rabais Créature - Horreur	BB 7/7	R	
Piétinement Quand l' Horreur au rabais arrive en jeu, mettez en jeu sous le contrôle de l'adversaire ciblé deux jetons de créature 3/3 verte Centaure avec la Protection contre le noir.			
Hurlleur Charognard Créature - Zombie et Loup	3B 2/2	U	
Payez 1 point de vie: Le Hurlleur charognard gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.			
Hôte Infectieux Créature - Zombie	2B 1/1	C	
Quand l' Hôte infectieux est mis dans un cimetière depuis le jeu, le joueur ciblé perd 2 points de vie.			
Infundibulum De Sang Enchantement	1B	R	
Les sorts non-créatures que vous jouez coûtent 2 de moins à jouer. À chaque fois que vous jouez un sort non-créature, contrecarrez ce sort à moins que vous ne sacrifiez une créature.			
Lambeau De Mémoire Éphémère	1B	C	
Retirez de la partie jusqu'à quatre cartes ciblées d'un cimetière unique. Transmutation 1BB (1BB, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.).			
Machinations Dimir Rituel	2B	U	
Regardez les trois cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Retirez de la partie un nombre quelconque de ces cartes, puis remettez le reste dessus dans l'ordre de votre choix. Transmutation 1BB (1BB, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.).			
Maléfice Hexagonal Rituel	4BB	R	
Détruisez six créatures ciblées.			
Marché Au Clair De Lune Éphémère	3BB	R	
Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque carte, mettez cette carte dans votre cimetière à moins que vous ne payez 2 points de vie. Puis mettez le reste dans votre main.			
Mortipède Créature - Insecte	3B 4/1	C	
2G: Toutes les créatures capables de bloquer le Mortipède ce tour-ci le font.			
Nécrophage Chassetoît Créature - Zombie	1B 2/1	C	
1U: Le Nécrophage chassetoît acquiert le Vol jusqu'à la fin du tour.			
Nécroplasma Créature - Limon	1BB 1/1	R	
Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Nécroplasma. À la fin de votre tour, détruisez chaque créature avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur le Nécroplasma. Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.).			
Obscur Confident Créature - Humain et Sorcier	1B 2/1	R	
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez un nombre de point de vie égal à son coût converti de mana.			
Obscurité Tenace Enchantement - Aura	1B	C	
Enchanter: créature La créature enchantée gagne -4/-1.			
Ombre De La Citerraine Créature - Ombre	4B 1/1	U	
Peur: L' Ombre de la Citerraine gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.			
Phalange Née Des Enfers Créature - Horreur	5B 2/4	U	
Quand la Phalange née des enfers arrive en jeu, chaque adversaire perd 1 point de vie pour chaque créature qu'il contrôle. Transmutation 1BB (1BB, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.).			
Péchés Du Passé Rituel	4BB	R	
Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer la carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière sans payer son coût de mana. Si cette carte devait être mise dans votre cimetière ce tour-ci, retirez-la de la partie à la place. Retirez les Péchés du passé de la partie.			
Rubans De Nuit Rituel	4B	U	
Les Rubans de nuit infligent 4 blessures à la créature ciblée et vous gagnez 4 points de vie. Si U a été dépensé pour jouer les Rubans de nuit, piochez une carte.			
Salve Obscure Éphémère	B	U	
La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.).			
Soif Nécromantique Enchantement - Aura	2BB	C	
Enchanter: créature À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.			
Vide Cauchemardesque Rituel	3B	U	
Le joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte. Ce joueur se défausse de cette carte. Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.).			
Vigor Mortis Rituel	2BB	U	
Renvoyez en jeu la carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Si G a été dépensé pour jouer le Vigor Mortis, cette créature arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle.			
Vrillage Sadique Créature - Humain et Sorcier	2B 3/1	C	
Quand le Vrillage sadique est mis dans un cimetière depuis le jeu, chaque joueur met une carte de sa main au-dessus de sa bibliothèque.			
Étrangleur Golgari Créature - Humain et Guerrier	1B 1/1	U	
Quand l' Étrangleur golgari est mis dans un cimetière depuis le jeu, mettez la carte de créature ciblée de votre cimetière au dessus de votre bibliothèque. Dragage 4 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement quatre cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.).			
Évacuation Des Catacombes Rituel	3B	R	
Chaque joueur renvoie dans sa main toutes les cartes de créature de son cimetière.			
Éviscération Éphémère	XB	C	

Détruisez la créature ciblée avec un coût converti de mana de X .

Rouge

Ambremage wojek 3R U
Créature - Humain et Sorcier 1/2
Irradiance - T : Ambremage wojek inflige une blessure à la créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle.

Apprenti étincelage 1R C
Créature - Humain et Sorcier 1/1
Quand le Apprenti étincelage arrive en jeu, il inflige une blessure à une cible, créature ou joueur.

Arc galvanique 2R C
Enchantement - Aura
Enchanter : créature Quand Arc galvanique arrive en jeu, il inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur. La créature enchantée a l'initiative.

Balafreur viashino 1R C
Créature - Viashino et Guerrier 1/2
R : Balafreur viashino gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Balourd sous contrat 3R U
Créature - Ogre et Guerrier 4/3
Prévenez toutes les blessures que Balourd sous contrat devrait infliger à des créatures rouges.

Baroud 3R C
Ephémère
Baroud inflige un nombre de blessures égal au nombre de créatures attaquant que vous contrôlez à une cible, créature ou joueur.

Bombe de gros calibre 3RR U
Enchantement
1R, Sacrifiez Bombe de gros calibre: Bombe de gros calibre inflige 3 blessures à chaque créature engagée et à chaque joueur.

Brute ventépée 1R C
Créature - Humain et Mercenaire 2/2
Quand Brute ventépée est mis dans un cimetière depuis le jeu, il vous inflige 2 blessures.

Carboniser 2R R
Ephémère
Carboniser inflige 4 blessures à une cible, créature ou joueur et vous inflige 2 blessures.

Chat de gouttière à dents de sabre 1RR C
Créature - Chat 2/1
Chat de gouttière à dents de sabre attaque à chaque tour si possible. 2R : Chat de gouttière à dents de sabre ne peut pas être bloqué ce tour-ci excepté par des créatures avec le défenseur.

Cochon tirecharbon 4RR C
Créature - Bête 4/4
A chaque fois que Cochon tirecharbon se voit infliger des blessures, il inflige ce même nombre de blessures à chaque joueur.

Cogne 2R C
Ephémère
Détruisez l'artefact ciblé. Piochez une carte.

Commando ordruun 3R C
Créature - Minotaure et Soldat 4/1
W : Prévenez la prochaine blessure qui devrait être infligée à Commando ordruun ce tour-ci.

Conclusion ardente 1R C
Ephémère

En tant que coût supplémentaire pour jouer la Conclusion ardente, sacrifiez une créature. La Conclusion ardente inflige 5 blessures à la créature ciblée.

Conscription immédiate 5R U
Ephémère
Dégagez la créature ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. Si W a été dépensé pour jouer Conscription immédiate, cette créature acquiert "A chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie" jusqu'à la fin du tour.

Coupebrèche barbare 4R C
Créature - Humain et Barbare 3/3
R, Sacrifiez Coupebrèche barbare: Détruisez le terrain ciblé.

Crochequeue viashino 2RR C
Créature - Viashino et Guerrier 3/3
T : Crochequeue viashino inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

Diable cornu torpide R C
Créature - Lézard 3/2
Défenseur Sacrifiez trois terrains: Diable cornu torpide perd le défenseur jusqu'à la fin du tour.

Distorsion du monde 5RRR R
Rituel
Chaque joueur mélange tous les permanents qu'il possède dans sa bibliothèque, puis révèle ce même nombre de cartes du dessus de sa bibliothèque. Chaque joueur met toutes les cartes d'artefacts, de créatures et de terrains révélées de cette manière en jeu, et met le reste en dessous de sa bibliothèque dans l'ordre de son choix.

Dragon au rabais 3RR R
Créature - Dragon 6/6
Vol, célérité Quand Dragon au rabais arrive en jeu, mettez en jeu sous le contrôle de l'adversaire ciblé trois jetons de créature 2/2 blancs Chevalier avec l'initiative.

Déferlement de zèle R C
Ephémère
Irradiance - La créature ciblée et toutes les autres créatures qui partagent une couleur avec elle acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Détour 1R U
Ephémère
Éphémère Changez la cible de la capacité activée ciblée n'ayant qu'une seule cible. Piochez une carte.

Effroyeur 6RR R
Créature - Avatar 7/7
Les blessures infligées par Effroyeur ne peuvent pas être prévenues.

Emportement 1R U
Enchantement - Aura
Enchanter : Créature La créature enchantée a "A la fin de votre tour, sacrifiez cette créature si elle n'a pas attaqué ce tour-ci".

Fielleux de feu goblin 3R C
Créature - Gobelin Berserker 1/1
Célérité Le joueur défenseur bloque le Fielleux de feu goblin si possible. R : Fielleux de feu goblin gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Fusillade de flammes 3R R
Rituel
Jusqu'à la fin du tour, les permanents que vous contrôlez acquièrent "T : Ce permanent inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur".

Gobelin hystérique R U
Créature - Gobelin Berserker 1/1
A chaque fois que Gobelin hystérique attaque, vous pouvez payer R. Si vous le faites, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Gobelin à torche de guerre R C
Créature - Gobelin et Guerrier 1/1
R, Sacrifiez Gobelin à torche de guerre: Gobelin à torche de guerre inflige 2 blessures à la créature bloqueuse ciblée.

Grand forgelin 3RR U
Créature - Elemental 3/4
1R : Grand forgelin gagne +3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Géant martèlepoing 4RR R
Créature - Géant et Guerrier 5/4
T : Géant martèlepoing inflige 4 blessures à chaque créature sans le vol et à chaque joueur.

Incitation à l'hystérie 2R C
Rituel
Irradiance - Les créatures qui partagent une couleur avec la créature ciblée ne peuvent pas bloquer ce tour.

Pluie de braises 1R C
Rituel
Pluie de braises inflige 1 blessure à chaque créature et à chaque joueur.

Pointe sismique 2RR C
Rituel
Détruisez le terrain ciblé. Ajoutez RR à votre réserve de mana

Rayon purificateur 4R U
Ephémère
Irradiance - Rayon purificateur Inflige 2 blessures à la créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle.

Sentinelle en fusion 3R R
Créature - Elemental
Au moment ou Sentinelle en fusion arrive en jeu, lancez une pièce. Si la pièce tombe sur pile, Sentinelle en fusion arrive en jeu comme une créature 5/2 avec la célérité. Si la pièce tombe sur face, Sentinelle en fusion arrive en jeu comme une créature 2/5 avec le défenseur.

Shamane tremblepierre 2R U
Créature - Humain et Shamane 1/1
A la fin du tour de chaque joueur, ce joueur sacrifie un terrain dégagé.

Souffle de fureur 2RR R
Enchantement - Aura
Enchanter : créature que vous contrôlez Quand la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-la et attachez Souffle de fureur à une créature que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez, et après cette phase, vous avez une phase de combat supplémentaire.

Spéléologues gobelins 2R C
Créature - Gobelin 2/2
Traversée des montagnes

Tournoiement cérébral 4R R
Enchantement
A chaque fois que vous jouez un sort, mettez les cartes de votre main au dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix, puis piochez ce même nombre de cartes.

Vert

Allié Sangracine 4GG U
Créature - Élémental et Guerrier 3/3

Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1. ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Engagez deux créatures dégagées que vous contrôlez : L'Allié sangracine gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.			
Araignée Goliath Créature - Araignée L' Araignée goliath peut bloquer comme si elle avait le Vol.	6GG 7/6	U	
Bergère Annulmage Créature - Elfe et Shamane Engagez quatre créatures dégagées que vous contrôlez : Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.	3G 2/4	U	
Brunécaille Golgari Créature - Léopard Quand le Brunécaille golgari est mis dans votre main depuis votre cimetière, vous gagnez 2 points de vie. Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)	1GG 2/3	C	
Cape De Moisevigne Enchantement - Aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +3/+3. Dragage 2 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement deux cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)	2G	U	
Caresse Selon La Dryade Ephémère Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature en jeu. Si W a été dépensé pour jouer la Caresse selon la dryade, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez.	4GG	C	
Cariatide Sculptée Créature - Esprit Défenseur Quand la Cariatide sculptée arrive en jeu, piochez une carte.	1GG 2/5	U	
Chasseuse De Trophées Créature - Humain et Archer 1G : La Chasseuse de trophées inflige 1 blessure à la créature ciblée avec le Vol. À chaque fois qu'une créature avec le Vol blessée par la Chasseuse de trophées ce tour-ci est mise dans un cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur la Chasseuse de trophées.	2G 2/3	U	
Cherchauloin Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais, ou de montagne et mettez-la en jeu engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.	1G	C	
Cloaque Agressif Rituel Détruisez le terrain ciblé. Si B a été dépensé pour jouer le Cloaque agressif, toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.	2GG	U	
Corde D'adjuration Ephémère Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de . ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana de X ou moins et mettez-la en jeu. Mélangez ensuite votre bibliothèque.	XGGG	R	
Danseuse De Lierre Créature - Dryade et Shamane T : La créature ciblée acquiert la Traversée des forêts jusqu'à la fin du tour.	2G 1/2	U	
Débordement Rituel Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de . ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Les créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.	5GG	U	
Elfes De L'ombre Profonde Créature - Elfe T : Ajoutez B à votre réserve. Les Elfes de l'ombre profonde vous infligent 1 blessure.	G 1/1	C	
Fouilleciel Elfe Créature - Elfe et Guerrier 4G, sacrifiez une créature : Détruisez la créature ciblée avec le Vol.	G 1/1	C	
Graines En Pluie Ephémère Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1. ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Mettez en jeu trois jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.	3GG	C	
Grand Chien De Mousse Créature - Chien Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)	3G 3/3	C	
Guidevoie Municipal Créature - Elfe et Guerrier et Druide Quand le Guidevoie municipal arrive en jeu, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.	2G 2/2	C	
Guivre De Siège Créature - Guivre Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1. ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Piétinement.	5GG 5/5	C	
Hiérophante Germepierre Créature - Humain et Druide À chaque fois qu'un terrain arrive en jeu sous votre contrôle, dégagez la Hiérophante germepierre. T : Dégagez le terrain ciblé.	2GG 1/1	C	
Incursions Périlleuses Enchantement 1, sacrifiez une créature : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain avec un type de terrain de base et mettez-la en jeu engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.	3GG	U	
Kudzu Fouettevigne Créature - Plante À chaque fois qu'un terrain arrive en jeu sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Kudzu fouettevigne.	1G 1/1	R	
Oiseaux du Paradis Créature - Oiseau Vol : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.	G	R	
Oursépic Créature - Bête G : La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.	3GG 3/3	R	
Poings De Ferbois Enchantement - Aura Enchanter : créature Quand les Poings de ferbois arrivent en jeu, mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte. La créature enchantée a le Piétinement.	1G	C	
Rassembler Son Courage Ephémère Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de . ou d'un mana de la couleur de cette créature.) La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.	G	C	
Sage Primordial Créature - Esprit À chaque fois que vous jouez un sort de créature, vous pouvez piocher une carte.	4GG 4/5	R	
Saison De Dédoublement Enchantement Si un effet devait mettre en jeu un ou plusieurs jetons sous votre contrôle, il en met le double en jeu à la place. Si un effet devait mettre un ou plusieurs marqueurs sur un permanent que vous contrôlez, il en met le double sur ce permanent à la place.	4G	R	
Scion De La Forêt Créature - Avatar Le Scion de la forêt a une force et une endurance chacune égale au nombre de créatures que vous contrôlez.	1GG	R	
Shamane Sourcier Créature - Centaure et Shamane 2G, T : Renvoyez la carte d'enchantement ciblé depuis votre cimetière dans votre main.	4G 3/4	U	
Souvenance Rituel Renvoyez la carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	2G	U	
Transluminante Créature - Dryade et Shamane W, sacrifiez la Transluminante : Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le Vol à la fin du tour.	1G 2/2	C	
Troll Au Rabais Créature - Troll et Guerrier Quand le Troll au rabais arrive en jeu, mettez en jeu sous le contrôle de l'adversaire ciblé quatre jetons de créature 1/1 bleue Peuple-fée avec le Vol. G : Régénérez le Troll au rabais.	2GG 8/4	R	
Troll Des Tombes Golgari Créature - Squelette et Troll Le Troll des tombes golgari arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur lui pour chaque carte de créature dans votre cimetière. , retirez un marqueur +1/+1 du Troll des tombes golgari : Régénérez le Troll des tombes golgari. Dragage 6 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement six cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)	4G	R	
Vie Du Terrain Rituel Renvoyez jusqu'à trois cartes de terrain ciblées depuis votre cimetière dans votre main. Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)	1G	R	
Vigueur Morceleuse Ephémère Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de . ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.	2G	C	
Élémental De Ronces Créature - Elemental À chaque fois qu'une aura devient attachée à l'Élémental de ronces, mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.	3GG 4/4	C	

Multicolor

Affidé Sournois 1 $\frac{U}{B}$ C
Créature - Humain et Gredin 1/2
($\frac{U}{B}$ peut être payé au choix avec U ou B.) 2, T: Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette carte dans le cimetière de ce joueur.

Agrus Kos, Vétéran Wojek 3RW R
Créature légendaire - Humain et Soldat 3/3

À chaque fois qu' Agrus Kos, vétéran wojek attaque, les créatures attaquant rouges gagnent +2/+0 et les créatures attaquant blanches gagnent +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

Ailes De Clairpollen 4GW U
Enchantement - Aura

Enchanter: créature La créature enchantée a le Vol. À chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, mettez en jeu autant de jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Ange Crinefeu 3RWW R
Créature - Ange 4/3

Vol, Initiative Au début de votre entretien, si l' Ange crinefeu est dans votre cimetière ou en jeu, vous pouvez gagner 1 point de vie. 6RRWW: Renvoyez l' Ange crinefeu depuis votre cimetière en jeu. Ne jouez cette capacité que pendant votre entretien.

Aperçu De L'inimaginable UB R
Rituel

Le joueur ciblé met les dix cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Argousin De Solcastel 2RW U
Créature - Géant et Soldat 2/4

À chaque fois que l' Argousin de Solcastel inflige des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie. 1R: L' Argousin de Solcastel gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Assemblée à L'aube GGW U
Éphémère

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature et révélez-les. Mélangez votre bibliothèque et mettez ensuite ces cartes au dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Carapace Chavirante 1BG C
Créature - Plante et Zombie 3/1

Sacrifiez la Carapace chavirante: Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée. Dragage 3 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement trois cartes du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.).

Circu, Lobotomiste Dimir 2UB R
Créature légendaire - Humain et Sorcier 2/3

À chaque fois que vous jouez un sort bleu, retirez de la partie la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. À chaque fois que vous jouez un sort noir, retirez de la partie la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vos adversaires ne peuvent pas jouer de cartes non-terrain avec le même nom qu'une carte retirée de la partie avec Circu, lobotomiste dimir.

Claireflamme XRRWW R
Rituel

Irradiance - La Claireflamme inflige X blessures à la créature ciblée et à chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures infligées de cette manière.

Coeur Noir Du Bois BG U
Enchantement

Sacrifiez une forêt: Vous gagnez 3 points de vie.

Consultation Des Nécosages 1UB C
Rituel

Choisissez l'un - Le joueur ciblé pioche deux cartes; ou le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Corrupteur Spectrebois 3BBG R
Créature - Élémental et Horreur 3/6

1BG, T: La forêt ciblée devient une créature 4/4 noire et verte Élémental et Horreur. C'est toujours un terrain.

Coupe-bourse Dimir 1UB R
Créature - Esprit 2/2

À chaque fois que le Coupe-bourse dimir inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte et vous piochez une carte.

Doppelganger Dimir 1UB R
Créature - Changeforme

1UB: Retirez de la partie la carte de créature ciblée d'un cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte et acquiert cette capacité.

Drain Psychique XUB U
Rituel

Le joueur ciblé mets les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière et vous gagnez X points de vie.

Emprise De La Citerraine 1UUB U
Éphémère

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 3 points de vie. Transmutation 1UB (1UB, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.).

Factionnaire Centaure 2 $\frac{G}{W}$ C
Créature - Centaure et Guerrier 3/1

($\frac{G}{W}$ peut être payé au choix avec G ou W.) Quand le Factionnaire centaure est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez gagner 3 points de vie.

Filelame Boros RW U
Créature - Humain et Soldat 1/2

Double Initiative.

Ganguivre Golgari 3BG C
Créature - Zombie et Guivre 5/4

B, sacrifiez une créature: Le joueur ciblé perd 1 point de vie.

Germination Golgari 1BG U
Enchantement

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez est mise dans un cimetière depuis le jeu, mettez en jeu un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Ghildmage De Boros $\frac{R}{W}$ $\frac{R}{W}$ U
Créature - Humain et Sorcier 2/2

($\frac{R}{W}$ peut être payé au choix avec R ou W.) 1R: La créature ciblée acquiert la Célérité jusqu'à la fin du tour. 1W: La créature ciblée acquiert l'Initiative jusqu'à la fin du tour.

Ghildmage De Dimir $\frac{U}{B}$ $\frac{U}{B}$ U
Créature - Humain et Sorcier 2/2

($\frac{U}{B}$ peut être payé au choix avec U ou B.) 3U: Le joueur ciblé pioche une carte. Ne jouez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez jouer un rituel. 3B: Le joueur ciblé se défausse d'une carte. Ne jouez cette capacité qu'à tout moment où vous pourriez jouer un rituel.

Ghildmage De Golgari $\frac{B}{G}$ $\frac{B}{G}$ U
Créature - Elfe et Shaman 2/2

($\frac{B}{G}$ peut être payé au choix avec B ou G.) 4B, sacrifiez une créature: Renvoyez la carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. 4G: Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

Ghildmage De Selesnya $\frac{G}{W}$ $\frac{G}{W}$ U
Créature - Elfe et Sorcier 2/2

($\frac{G}{W}$ peut être payé au choix avec G ou W.) 3G: Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte. 3W: Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Graines De Force GW C
Éphémère

La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Groudion Baveur 3BBG U
Créature - Bête 4/3

2BG, sacrifiez une créature: La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Guivre Autochtone 10GGGWW R
Créature - Guivre 9/14

Piétinement Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1 ou d'un mana de la couleur de cette créature.).

Harmonie Du Conclave 4GGWW R
Créature légendaire - Dryade et Seigneur 3/8

Traversée des forêts En tant que coût additionnel pour jouer les sorts de créature, vous pouvez payer n'importe quelle quantité de mana. Si vous faites ainsi, cette créature arrive en jeu avec autant de marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.

Hiérarche Loxodon 2GW R
Créature - Eléphant et Clerc 4/4

Quand le Hiérarche loxodon arrive en jeu, vous gagnez 4 points de vie. GW, sacrifiez le Hiérarche loxodon: Régénérez toutes les créatures que vous contrôlez.

Hélice D'éclairs RW U
Éphémère

L' Hélice d'éclairs inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur, et vous gagnez 3 points de vie.

Infiltrateur Dimir UB C
Créature - Esprit 1/3

L' Infiltrateur dimir est imblocable. Transmutation 1UB (1UB, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.).

Joueur De Trompe Chantonner RW C
Créature - Humain et Soldat 2/1

T: La créature ciblée ne peut ni attaquer ni bloquer ce tour-ci.

Justice Perverse 4UB U
Rituel

Le joueur ciblé sacrifie une créature. Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature.

Loup De Garde Créature - Loup	GW	U	Putréfier Ephémère	1BG	U	Tolsimir Sangdeloup Créature légendaire - Elfe et Soldat	4GW	R
		3/3	Détruisez la créature ou l'artefact ciblé. Il ne peut pas être régénéré.					3/4
Légionnaire Chevalier Céleste Créature - Humain et Chevalier Vol, Célérité.	1RW	C	Ralliement Des Justes Ephémère	1RW	C	Vigile De Vitu-Ghazi Créature - Elemental	6GW	C
		2/2	Irradiance - Dégagez la créature ciblée et chaque autre créature qui partage une couleur avec elle. Ces créatures gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.					4/7
Marche Bridesang Enchantement	2BG	R	Rampeglaneur Créature - Insecte et Horreur	3 $\frac{B}{G}$ $\frac{B}{G}$ $\frac{B}{G}$	R	Convocation (Chaque créature que vous engagez en jouant ce sort réduit son coût de 1 ou d'un mana de la couleur de cette créature.) Vigilance.		
À chaque fois qu'un sort de créature est joué, chaque joueur renvoie en jeu depuis son cimetière toutes les cartes avec le même nom que ce sort.			($\frac{B}{G}$ peut être payé au choix avec B ou G.)		6/6	Zombie Rapace Créature - Plante et Zombie	3BG	R
Masse Sangsucéphale Créature - Horreur	5UBB	R	Piétinement À la fin de votre tour, renvoyez dans votre main toutes les cartes de créature dans votre cimetière qui ont été mises dans votre cimetière depuis le jeu ce tour-ci.					3/3
Piétinement À chaque fois que la Masse sangsucéphale inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez Regarder la main de ce joueur. Si vous faites ainsi, vous pouvez jouer une carte non-terrain de cette main sans payer son coût de mana.		6/6	Razia, Archange De Boros Créature légendaire - Ange	4RRWW	R	Zélateur Sangpyre Créature - Elemental et Berserker	1RRW	U
Maîtrise De L'art De La Guerre Ephémère	2 $\frac{R}{W}$ $\frac{R}{W}$	R	Vol, Vigilance, Célérité T: Les 3 prochaines blessures qui, ce tour-ci, devraient être infligées à la créature ciblée que vous contrôlez sont infligées à une autre créature ciblée à la place.		6/3	Quand le Zélateur sangpyre arrive en jeu, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la Célérité jusqu'à la fin du tour.		2/2
($\frac{R}{W}$ peut être payé au choix avec R ou W.) Ne jouez la Maîtrise de l'art de la guerre qu'avant que les attaquants ne soient déclarés. Vous choisissez quelles créatures attaquent ce tour-ci. Vous choisissez comment chaque créature bloque ce tour-ci.			Recrue Boros Créature - Gobelin et Soldat	$\frac{R}{W}$	C	Éblouissement De Subjugation Enchantement	2GW	R
Moroii Créature - Vampire	2UB	U	Créature - Gobelin et Soldat		1/1	Engagez une créature délogée que vous contrôlez: Engagez l'artefact ou la créature ciblée.		
Vol Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie.		4/4	($\frac{R}{W}$ peut être payé au choix avec R ou W.) Initiative.			Étrangleur Spectrebois Créature - Plante et Zombie	2BG	C
Méditation Corrosive Enchantement	1RW	R	Regard De La Gorgone Ephémère	3 $\frac{B}{G}$	C	Retirez de la partie une carte de créature de votre cimetière: Régénérez l'Étrangleur spectrebois.		2/2
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer 2. Si vous faites ainsi, la Méditation corrosive inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.			($\frac{B}{G}$ peut être payé au choix avec B ou G.) Régénérez la créature ciblée. À la fin du combat, détruisez toutes les créatures qui ont bloqué ou qui ont été bloquées par cette créature ce tour-ci.			Sagittars De Selesnya Créature - Elfe et Archer	3GW	U
Ombre De Doute Ephémère	$\frac{U}{B}$ $\frac{U}{B}$	R	Les Sagittars de Selesnya peuvent bloquer comme s'ils avaient le Vol. Les Sagittars de Selesnya peuvent bloquer une créature supplémentaire.		2/5	Savra, Reine Des Golgari Créature légendaire - Elfe et Shamane	2BG	R
($\frac{U}{B}$ peut être payé au choix avec U ou B.) Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur bibliothèque ce tour-ci. Piochez une carte.			À chaque fois que vous sacrifiez une créature noire, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, chaque autre joueur sacrifie une créature. À chaque fois que vous sacrifiez une créature verte, vous pouvez gagner 2 points de vie.					2/2
Perplexité Ephémère	1UB	C	Scarabée Cénotaphe Créature - Insecte	2BGG	R	Ferme à Putréfaction Des Golgari Terrain		C
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne se défausse de sa main. Transmutation 1UB (1UB, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte ayant le même coût converti de mana que cette carte, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)			1, sacrifiez le Scarabée cénotaphe: Piochez une carte. Dragage 1 (Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre exactement une carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière à la place. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, piochez une carte.)		4/4	La Ferme à putréfaction des Golgari arrive en jeu engagée. Quand la Ferme à putréfaction des Golgari arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T: Ajoutez BG à votre réserve.		
Phytohydre Créature - Plante et Hyde	2GWW	R	Soeurs De La Mort De Pierre Créature légendaire - Gorgonne	4BBGG	R	Fonderie Sacrée Terrain - Montagne et Plaine		R
Si des blessures devaient être infligées à la Phytohydre, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur elle à la place.		1/1	G: La créature ciblée bloque les Soeurs de la mort de pierre ce tour-ci si possible. BG: Retirez de la partie la créature ciblée qui bloque ou est bloquée par les Soeurs de la mort de pierre. 2B: Mettez en jeu sous votre contrôle une carte de créature retirée de la partie par les Soeurs de la mort de pierre.		7/5	(T: Ajoutez R ou W à votre réserve.) Au moment où la Fonderie sacrée arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, la Fonderie sacrée arrive en jeu engagée à la place		
Position Privilégiée Enchantement	2 $\frac{G}{W}$ $\frac{G}{W}$ $\frac{G}{W}$	R	Szadek, Seigneur Des Secrets Créature légendaire - Vampire	3UUBB	R	Forêt (1) Terrain de Base		C
($\frac{G}{W}$ peut être payé au choix avec G ou W.) Les autres permanents que vous contrôlez ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités contrôlés par vos adversaires.			Vol Si Szadek, Seigneur des secrets devait infliger des blessures de combat à un joueur, à la place mettez autant de marqueurs +1/+1 sur Szadek, Seigneur des secrets et ce joueur met autant de cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.		5/5	[G]		
Prédicatrice De Selesnya Créature - Elfe et Shamane	GW	C	Terre Terrain			Forêt (2) Terrain de Base		C
1, T, Engagez une créature délogée que vous contrôlez: Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.		1/2	Terre Terrain			[G]		
Purification Selon Razia Rituel	4RW	R	Terre Terrain			Forêt (3) Terrain de Base		C
Chaque joueur choisit trois permanents qu'il contrôle, et sacrifie ensuite le reste.			Terre Terrain			[G]		
			Terre Terrain			Forêt (4) Terrain de Base		C
			Terre Terrain			[G]		
			Terre Terrain			Garnison De Boros Terrain		C

Terrain

La Garnison de Boros arrive en jeu engagée. Quand la Garnison de Boros arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T : Ajoutez RW à votre réserve.						Le Sanctuaire de Selesnya arrive en jeu engagé. Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T : Ajoutez GW à votre réserve.
Ile (1) Terrain de Base [U]	C	Marais (3) Terrain de Base [B]				Solcastel, Forteresse De La Légion Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve. 2RW, T : La créature ciblée acquiert la Double Initiative jusqu'à la fin du tour.
Ile (2) Terrain de Base [U]	C	Montagne (1) Terrain de Base [R]				Svogthos, Le Tombeau Agité Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve. 3BG : Jusqu'à la fin du tour, Svogthos, le Tombeau agité devient une créature noire et verte Plante et Zombie avec «La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale au nombre de cartes de créature dans votre cimetière.» C'est toujours un terrain.
Ile (3) Terrain de Base [U]	C	Montagne (2) Terrain de Base [R]				Tombe Aquatique Terrain - Île et Marais (T : Ajoutez U ou B à votre réserve.) Au moment où la Tombe aquatique arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, la Tombe aquatique arrive en jeu engagée à la place.
Ile (4) Terrain de Base [U]	C	Montagne (3) Terrain de Base [R]				Tombeau Luxuriant Terrain - Marais et Forêt (T : Ajoutez B ou G à votre réserve.) Au moment où le Tombeau luxuriant arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, le Tombeau luxuriant arrive en jeu engagé à la place.
Jardin Du Temple Terrain - Forêt et Plaine (T : Ajoutez G ou W à votre réserve.) Au moment où le Jardin du temple arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, le Jardin du temple arrive en jeu engagé à la place.	R	Montagne (4) Terrain de Base [R]				Vitu-Ghazi, La Citarborescence Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve. 2GW, T : Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.
Manteaubrun, Maison Des Ombres Terrain T : Ajoutez 1. à votre réserve. UB, T : Le joueur ciblé met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.	U	Plaine (1) Terrain de Base [W]				
Marais (1) Terrain de Base [B]	C	Plaine (2) Terrain de Base [W]				
Marais (2) Terrain de Base [B]	C	Plaine (3) Terrain de Base [W]				
		Plaine (4) Terrain de Base [W]				
		Sanctuaire De Selesnya Terrain				

Retrouvez de nombreuses informations sur *Magic the Gathering* et *Ravnica : La Cité des Guildes* sur le site de la Secte des Magiciens Fous :

<http://www.smfcorp.net>