



## LE PACTE 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](http://www.smfcorp.net)*

Nombre de cartes : 165

Date de sortie : Février 2006

### Artefact

**Brabant De Guerre Gruul** 4 R  
Artefact

Les créatures que vous contrôlez ont le Piétinement. 1RG: La Brabant de guerre gruul devient une créature-artefact 4/4 Djaggernaut jusqu'à la fin du tour.

**Cachet D'Izzet** 2 C  
Artefact

1, T: Ajoutez UR à votre réserve.

**Cachet D'Orzhov** 2 C  
Artefact

1, T: Ajoutez WB à votre réserve.

**Cachet De Gruul** 2 C  
Artefact

1, T: Ajoutez RG à votre réserve.

**Epée Des Paruns** 4 R  
Artefact - Equipement

Tant que la créature équipée est engagée, les créatures engagées que vous contrôlez gagnent +2/+0. Tant que la créature équipée est dégagée, les créatures dégagées que vous contrôlez gagnent +0/+2. 3: Engagez ou dégagez la créature équipée. Equipement 3.

**Pierre Moratoire** 1 R  
Artefact

2, T: Retirez de la partie la carte ciblée d'un cimetière. 2WB, T, sacrifiez la Pierre moratoire: Retirez de la partie la carte non terrain ciblée d'un cimetière, toutes les autres cartes des cimetières avec le même nom que cette carte, et tous les permanents avec ce nom.

**Transrelique En Mizziium** 3 R  
Artefact

3: La Transrelique en mizzium devient une copie de l'artefact ciblé jusqu'à la fin du tour. 1UR: La Transrelique en mizzium devient une copie de l'artefact ciblé et acquiert cette capacité.

**Argousin de la dimesort** 3WW R  
Créature - Elephant et Sorcier 3/3  
A chaque fois qu'un adversaire joue un sort, ce joueur sacrifie un permanent à moins qu'il ne paie 1.

**Aux armes!** 1W U  
Ephémère  
Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Piochez une carte.

**Bureaucrates monotones** 3W U  
Créature - Humain et Conseiller 1/4  
X, T: Chaque créature dont le coût converti de mana est de X ne peut ni attaquer, ni bloquer ce tour-ci.

**Cavalière céleste stagiaire** 4W C  
Créature - Humain et Soldat 3/3  
Tant que la Cavalière céleste stagiaire est enchantée, elle a le vol.

**Dissident au coeur de lion** W C  
Créature - Humain et Chevalier 1/1  
Vigilance 4W: Le Dissident au coeur de lion gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

**Dominateur sculpté** 4WW R  
Créature - Gargouille 4/4  
Vol Hantise (Quand cette carte est mise dans un cimetière depuis le jeu, retirez-la de la partie, hantant la créature ciblée) Quand le Dominateur sculpté arrive en jeu ou quand la créature qu'il hante est mise dans un cimetière, chaque autre créature devient 1/1 jusqu'à la fin du tour.

**Esprit du beffroi** 3WW U  
Créature - Esprit 1/1  
Vol Hantise (Quand cette carte de sort est mise dans un cimetière après avoir été résolue, retirez-la de la partie, hantant la créature ciblée.) Quand l'esprit du beffroi arrive en jeu ou quand la créature qu'il hante est mis dans un cimetière depuis le jeu, mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.

**Garde fantôme** 1W C  
Créature - Esprit 1/1  
T: La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

**Griffon busard** 5W U  
Créature - Griffon 3/3  
Vol Au début de votre entretien, engagez la créature ciblée.

**Hurleur grotesque** 2W C  
Créature - Gargouille 2/1  
Vol Quand le hurleur grotesque arrive en jeu, si B a été dépensé pour jouer le Hurleur grotesque, le joueur ciblé se défause d'une carte.

**Lance d'ombre** W U  
Enchantement - Aura  
Enchanter: créature La créature enchantée a l'initiative. 1B: La créature enchantée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

**Ligne ley des humbles** 2WW R  
Enchantement  
Si la ligne ley des humbles est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir en jeu au début de la partie. Les jetons de créatures gagnent +1/+1.

**Marquemage du vigile** 2W C  
Enchantement - Aura  
Vous pouvez jouer le Marquemage du vigile à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. Enchanter: créature Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1.

**Oraison des lunes** W C  
Rituel  
Vous gagnez 1 point de vie pour chaque joueur. Hantise (Quand cette carte de sort est mise dans un cimetière après avoir été résolue, retirez-la de la partie, hantant la créature ciblée.) Quand la créature hantée par l'Oraison des lunes est mise dans un cimetière, vous gagnez 1 point de vie pour chaque joueur.

**Ordre des Étoiles** W U  
Créature - Humain et Clerc  
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.) Au moment où l'Ordre des Étoiles arrive en jeu, choisissez une couleur. L'Ordre des Étoiles a la protection contre la couleur choisie.

**Rusalka martyrisée** W U  
Créature - Esprit 1/1

### Blanc

W, sacrifiez une créature: La créature ciblée ne peut pas attaquer ce tour-ci.

**Strâne absolu** 3W C  
Créature - strâne et clerc 2/3  
Hantise (Quand cette carte est mise dans un cimetière depuis le jeu, retirez-la de la partie, hantant la créature ciblée) Quand le Strâne absolu arrive en jeu ou que la créature qu'il hante est mise dans un cimetière, détruisez l'enchantement ciblé.

**Troupeau des tempêtes** 8WW R  
Rituel  
Mettez en jeu X jetons de créature 1/1 blanche Pégase avec le vol en jeu, où X est votre nombre de points de vie.

**Ténacité** 2W C  
Ephémère  
Prévenez, ce tour-ci, les trois prochaines blessures sur une cible, créature ou joueur. Piochez une carte.

**Voie fantôme** 2W R  
Ephémère  
Retirez de la partie chaque créature que vous contrôlez. Renvoyez ces créatures en jeu sous le contrôle de leur propriétaire à la fin du tour.

**Volonté du châteleur** 3W U  
Enchantement - Aura  
La créature enchantée a "T: Cette créature inflige autant de blessures que sa force à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée."

## Bleu

**Abrogation** XU C  
Ephémère  
Renvoyez le permanent non-terrain ciblé ayant un coût converti de mana de X dans la main de son propriétaire. Piochez une carte.

**Anomalie au noyau de vapeur** 3U C  
Créature - Anomalie 1/3  
Quand l'Anomalie au noyau de vapeur arrive en jeu, si R a été utilisé pour jouer l'Anomalie au noyau de vapeur, elle inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

**Briffaud céleste** 3UU R  
Créature - Leviathan 8/8  
Vol Quand le Briffaud céleste arrive en jeu, l'adversaire ciblé acquiert le contrôle de tous les autres permanents que vous contrôlez.

**Calcination** 3U U  
Ephémère  
Contrecarrez le sort non-bleu ciblé.

**Conspirateur vedalken** 2U U  
Créature - Vedalken et Sorcier 1/1  
Quand le conspirateur vedalken arrive en jeu, échangez le contrôle du terrain ciblé que vous contrôlez contre celui d'un terrain ciblé qu'un adversaire contrôle.

**Cours de pensées** 1U C  
Rituel  
Duplication 1U (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) Piochez une carte.

**Drakôn torche** 3U C  
Créature - Drakôn 2/2  
Vol 1R: Le Drakôn torche gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

**Engance du vertige** 1U U  
Créature - Illusion

**Défenseur** (Cette créature ne peut pas attaquer.)  
À chaque fois que l'Engance du vertige bloque une créature, engagez cette créature. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageant de son contrôleur.

**Gigatorpeur** U C  
Ephémère  
Duplication U (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) Engagez le permanent ciblé.

**Ligne ley de singularité** 2UU R  
Enchantement  
Si la Ligne ley de singularité est dans votre main de départ, vous pouvez commencer la partie en l'ayant en jeu. Tous les permanents non-terrain sont légendaires.

**Marquage de l'infiltrateur** 2U C  
Enchantement - Aura  
Enchanter: créature Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et elles ne peuvent être bloquées que par des créatures avec défenseur.

**Orage de têtes** 2U U  
Ephémère  
Duplication 2U (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) Mettez en jeu un jeton de créature 3/3 bleue Anomalie avec défenseur et le vol jusqu'à la fin du tour.

**Plans naissants** 1U R  
Enchantement  
Quand les Plans naissants sont mis dans un cimetière depuis le jeu, piochez trois cartes.

**Promptitude** U R  
Ephémère  
Le prochain sort de rituel que vous jouez ce tour-ci peut être joué à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. Piochez une carte.

**Ronéofabrication** 3U R  
Rituel  
Duplication 3U (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) Choisissez un permanent ciblé contrôlé par un adversaire. Cherchez dans la bibliothèque de ce joueur une carte du même nom, et mettez-la en jeu sous votre contrôle. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

**Rune époustouflante** 2U C  
Ephémère  
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye 1. Piochez une carte.

**Rusalka noyée** U U  
Créature - Esprit 1/1  
U, Sacrifiez une créature: Défaussez-vous d'une carte, et piochez ensuite une carte.

**Stratozeppelide** 4U U  
Créature - Bête 4/4  
Vol Le Stratozeppelide ne peut bloquer que les créatures avec le vol.

**Vaculiquéfaction** 2U U  
Rituel  
Duplication 2U (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

**Voyant de cristal** 4U C  
Créature - Vedalken et Sorcier 2/2

Quand le Voyant de cristal arrive en jeu, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. 4U: Renvoyez le Voyant de cristal dans la main de son propriétaire.

**Ætherplasma** 2UU U  
Créature - Illusion 1/1  
À chaque fois que l'Ætherplasma bloque une créature, vous pouvez renvoyer l'Ætherplasma dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, vous pouvez mettre en jeu une carte de créature de votre main bloquant cette créature.

## Noir

**Appropriation de l'âme** 2BB R  
Ephémère  
Détruisez la créature non-bleue et non-noire ciblée. Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 blanche esprit avec le vol. Hantise (Quand cette carte de sort est mise dans un cimetière après avoir été résolue, retirez-la de la partie, hantant la créature ciblée.) Quand la créature hantée par l'Appropriation de l'âme est mise dans un cimetière, détruisez la créature non-bleue et non-noire ciblée. Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 blanche esprit avec le vol.

**Bain de langueur** 2B C  
Ephémère  
Le Bain de langueur inflige 2 blessures à la créature ciblée et vous gagnez 2 points de vie.

**Chevaucheur de coursier des brumes** 2BB U  
Créature - Humain et Sorcier 2/2  
À chaque fois que le Chevaucheur de coursier des brumes attaque, chaque autre créature attaquante acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

**Cri de contrition** B C  
Rituel  
Le joueur ciblé se défausse d'une carte de sa main. Hantise (Quand cette carte de sort est mise dans un cimetière après avoir été résolue, retirez-la de la partie, hantant la créature ciblée.) Quand la créature hantée par le Cri de contrition est mise dans un cimetière, le joueur ciblé se défausse d'une carte.

**Crémation** B C  
Ephémère  
Retirez de la partie la carte ciblée d'un cimetière. Piochez une carte.

**Diablotin griffedague** 2B U  
Créature - Diablotin 3/1  
Vol Le Diablotin griffedague ne peut pas bloquer.

**Euthanasiste orzhov** 2B C  
Créature - Humain et Assassin 2/2  
Hantise (Quand cette carte est mise dans un cimetière depuis le jeu, retirez-la de la partie, hantant la créature ciblée.) Quand l'Euthanasiste orzhov arrive en jeu ou quand la créature qu'il hante est mise dans un cimetière, détruisez la créature ciblée qui a reçu des blessures ce tour-ci.

**Ligne ley du vide** 2BB R  
Enchantement  
Si la Ligne ley du vide est dans votre main de départ, vous pouvez commencer la partie en l'ayant en jeu. Si une carte devait être mise dans le cimetière d'un adversaire, retirez-la de la partie à la place.

**Marquage du nécromancien** 2B C  
Enchantement - Aura  
Enchanter: créature Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1. Si une créature que vous contrôlez qui est enchantée devait être mise dans un cimetière, renvoyez-la dans la main de son propriétaire à la place

Miasmes sifflants 1BB U  
Enchantement  
À chaque fois qu'une créature vous attaque, son contrôleur perd 1 point de vie.

Nocturnus des abysses 1BB R  
Créature - Horreur 2/2  
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, le Nocturnus des abysses gagne +2/+2 et a la peur jusqu'à la fin du tour.

Ogre hypogastroxique 4B C  
Créature - Ogre et Guerrier 3/3  
À chaque fois qu'une autre créature arrive en jeu, son contrôleur perd 1 point de vie.

Os agités 2B C  
Créature - Squelette 1/1  
3B, T: La créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour. 1B: Régénérez les Os agités.

Patriarche revenant 4B U  
Créature - Esprit 4/3  
Quand le Patriarche revenant arrive en jeu, si W a été dépensé pour jouer le Patriarche revenant, le joueur ciblé saute sa prochaine phase de combat. Le Patriarche revenant ne peut pas bloquer.

Plaintecrypte 3B U  
Enchantement  
1, Retirez de la partie deux cartes de créature de votre cimetière: Le joueur ciblé se défausse d'une carte. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.

Pluie caustique 2BB U  
Rituel  
Retirez le terrain ciblé de la partie.

Praetor sanguin 6BB R  
Créature - Avatar 7/5  
B, Sacrifiez une créature: Détruisez chaque créature ayant un coût converti de mana égal à celui de la créature sacrifiée.

Rusalka pestiférée B U  
Créature - Esprit 1/1  
B, Sacrifiez une créature: La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Srâne exhumateur 5B U  
Créature - Srâne 3/3  
Hantise (Quand cette carte est mise dans un cimetière depuis le jeu, retirez-la de la partie, hantant la créature ciblée.) Quand le Srâne exhumateur arrive en jeu ou quand la créature qu'il hante est mise dans un cimetière, renvoyez depuis votre cimetière dans votre main une carte de créature ciblée.

Srâne ostiaire 3B C  
Créature - Srâne 2/2  
W, T: Engagez la créature ciblée.

Vampire squelette 4BB R  
Créature - Vampire et Squelette 3/3  
Vol Quand le Vampire squelette arrive en jeu, mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 noire chauve-souris avec le vol. 3BB, sacrifiez une chauve-souris: Mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 noire chauve-souris avec le vol. Sacrifiez une chauve-souris: Régénérez le Vampire squelette.

## Rouge

Aigrefin de la rue d'étaïn 1R C  
Créature - Goblin et Gredin 2/1  
Quand l'Aigrefin de la rue d'étaïn arrive en jeu, si G a été dépensé pour jouer l'Aigrefin de la rue d'étaïn, détruisez l'artefact ciblé.

Assiégé par les tours 1R R  
Rituel

Duplication 1R (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) La montagne ciblée devient une créature 3/1. Cette créature est toujours considérée comme un terrain.

Emprise d'hypervolt 2R U  
Enchantement - Aura

Enchanter: Créature La créature enchantée a "T: Cette créature inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur." 1U: Renvoyez l'Emprise d'hypervolt dans la main de son propriétaire.

Feux pyromatiques 1R C  
Éphémère

Duplication 1R (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.) Les Feux pyromatiques infligent 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

Fomentateur de troubles 3R U  
Créature - Gobelin et Shamane

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1.) R, T: Les créatures attaquant que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, où X est la force du Fomentateur de troubles.

Fournaise vivante 6RR R  
Créature - Elemental 8/5

T: La Fournaise vivante inflige un nombre de blessures égal à sa force réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures inflige un nombre de blessures égal à sa force à la Fournaise vivante.

Fête fracassante R U  
Rituel

Duplication R (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.)

Ligne ley d'éclairs 2RR R  
Enchantement

Si la Ligne ley d'éclairs est dans votre main de départ, vous pouvez commencer la partie en l'ayant en jeu. À chaque fois que vous jouez un sort, vous pouvez payer 1. Si vous faites ainsi, la Ligne ley d'éclairs inflige 1 blessure au joueur ciblé.

Marquage de l'escrimeur 2R C  
Enchantement - Aura

Enchanter: créature Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1 et ont l'initiative.

Oiseau de feu skarrgan 4RR R  
Créature - Phoenix 3/3

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1.) Vol RRR: Renvoyez l'Oiseau de feu skarrgan depuis votre cimetière dans votre main. Ne jouez cette capacité que si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci.

Retroaction parallettrique 3R R  
Éphémère

Retroaction parallettrique inflige un nombre de blessures au contrôleur du sort ciblé égal au coût converti de mana de ce sort.

Rusalka brûlée R U  
Créature - Esprit 1/1

R, Sacrifiez une créature: La Rusalka brûlée inflige 1 blessure au joueur ciblé.

Rôdeur écaïlesang 2R C

Créature - Viashino et Guerrier 3/1  
Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1.)

Savant ogre 4R C  
Créature - Ogre et Sorcier 3/2

Quand le savant ogre arrive en jeu, si U a été dépensé pour jouer le Savant ogre, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

Écaïlesang du clan Ghor 3R U  
Créature - Viashino et Guerrier 2/1

Initiative 3G: L'Écaïlesang du clan Ghor gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une fois par tour.

## Vert

Annélure de tisseguivre 4GG R  
Enchantement - Aura

Enchanter: Créature verte La créature enchantée gagne +6/+6. GGG, Sacrifiez l'Annélure de tisseguivre: Mettez en jeu un jeton de créature 6/6 verte guivre.

Atterrissage en catastrophe 2G U  
Éphémère

La créature avec le vol ciblée perd le vol jusqu'à la fin du tour. L'Atterrissage en catastrophe inflige à cette créature un nombre de blessures égal au nombre de forêts que vous contrôlez.

Bioplasme 3GG R  
Créature - Limon 4/4

À chaque fois que le Bioplasme attaque, retirez de la partie la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, le Bioplasme gagne +X/+Y jusqu'à la fin du tour, où X est la force de la carte de créature retirée, et Y son endurance. (Une \* sur une carte qui n'est pas en jeu vaut 0.)

Dryade raffinée 1G U  
Créature - Dryade 2/1

Traversée des terrains non-basiques

Déferlement de la terre 3G R  
Enchantement

Chaque terrain gagne +2/+2 tant que c'est une créature.

Ferrailleur gruul 3G C  
Créature - Humain et Berserker 3/2

Quand le Ferrailleur gruul arrive en jeu, si R a été dépensé pour jouer le Ferrailleur gruul, il acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Focus prédateur 3GG U  
Rituel

Vous pouvez faire que les créatures que vous contrôlez infligent leurs blessures de combat au joueur défenseur ce tour-ci comme si elles n'étaient pas bloquées.

Guivre bagarreuse 6G U  
Créature - Guivre 4/3

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1.) Les créatures dont la force est inférieure à celle de la Guivre bagarreuse ne peuvent pas le bloquer.

Hurdenerf 2G U  
Créature - Bête 2/2

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1.) Sacrifiez le Hurdenerf: Vous gagnez autant de points de vie que sa force.

Indolent des fosses skarrgan G C  
Créature - Humain et Guerrier 1/1

Soif de sang 1 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1.) Les créatures dont la force est inférieure à celle de l'Indolent des fosses skarrgan ne peuvent pas le bloquer.

**Ligne ley de force vitale** 2GG R  
Enchantement

Si la Ligne ley de force vitale est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir en jeu au début de la partie. Les sorts de créatures ne peuvent pas être contrecarrés.

**Lumière primitive** 3G U  
Rituel  
Détruisez tous les enchantements que le joueur ciblé contrôle.

**Marchesaillie silhana** 1G C  
Créature - Elfe et Gredin 1/1  
La Marchesaillie silhana ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol. La Marchesaillie silhana ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités contrôlés par votre adversaire.

**Marquage du maître des bêtes** 2G C  
Enchantement - Aura  
Enchanter : créature Les créatures que vous contrôlez qui sont enchantées gagnent +1/+1. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez qui est enchantée devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature qui la bloque.

**Nodorog gruul** 4GG C  
Créature - Bête 4/4  
R : Le Nodorog gruul ne peut pas être bloqué ce tour-ci excepté par deux créatures ou plus.

**Rassembleuse de grâces** 1G U  
Créature - Humain et Druide 1/2  
La Rassembleuse de grâces gagne +1/+1 pour chaque aura qui lui est attachée. Sacrifiez une aura : Régénérez la Rassembleuse de grâces.

**Rusalka famélique** G U  
Créature - Esprit 1/1  
G, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

**Sangbois pétrifié** 6G R  
Créature - Élémental et Guerrier 3/3  
Le Sangbois pétrifié ne peut pas être contrecarré. Soif de sang X (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive en jeu avec, sur elle, X marqueurs +1/+1, X étant le nombre de blessures subies par vos adversaires ce tour-ci.) Protection contre les éphémères.

**Sauvageon du clan Ghor** 3GG C  
Créature - Centaure et Berserker 2/3  
Soif de sang 3 (Si un adversaire a subi des blessures ce tour-ci, cette créature arrive en jeu avec, sur elle, trois marqueurs +1/+1.)

**Stature sauvage** 2G C  
Éphémère  
La créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.

**Stellarcher silhana** 2G C  
Créature - Elfe et Druide et Archer 1/3  
Au moment où le Stellarcher silhana arrive en jeu, choisissez une couleur. T : Ajoutez un mana de la couleur choisie à votre réserve. Le Stellarcher silhana peut bloquer comme s'il avait le vol.

**Agente Aux Masques** 3WB U  
Créature - Humain et Conseiller 2/3  
Au début de votre entretien, chaque adversaire perd 1 point de vie. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque point de vie perdu de cette manière.

**Ames Des Vertueux** WBB U  
Créature - Esprit  
Défenseur À chaque fois que les Âmes des vertueux subissent des blessures de combat, vous gagnez autant de points de vie et le joueur attaquant perd autant de points de vie.

**Ange Du Désespoir** 3WWBB R  
Créature - Ange 5/5  
Vol Quand l'Ange du désespoir arrive en jeu, détruisez le permanent ciblé.

**Animiste Sauvage** 1RG U  
Créature - Gobelin et Shamane 2/1  
3: L'Animiste sauvage gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant égal à sa force.

**Bannissement Selon Le Conjurateur** WB U  
Rituel  
Nommez une carte. Jusqu'à votre prochain tour, la carte nommée ne peut pas être jouée. Piochez une carte.

**Bond De Flamme** UR C  
Éphémère  
Duplication UR La créature ciblée gagne +1/+0 et acquiert le Vol et l'Initiative jusqu'à la fin du tour.

**Borborygmos** 3RRGG R  
Créature légendaire - Cyclopes 6/7  
Piétinement À chaque fois que Borborygmos inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

**Briseciel Skarrgan** 4RRG U  
Créature - Géant et Shamane 3/3  
Soif de sang 3 1, sacrifiez le Briseciel Skarrgan: Le Briseciel Skarrgan inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, créature ou joueur.

**Chantresse Sauvage**  $\frac{R}{G}$  C  
Créature - Humain et Druide 1/1  
( $\frac{R}{G}$  peut être payé au choix avec R ou G.) Sacrifiez la Chantresse sauvage: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

**Chasseur Aveugle** 2WB C  
Créature - Chauve-souris 2/2  
Vol Hantise Quand le Chasseur aveugle arrive en jeu ou quand la créature qu'il hante est mise dans un cimetière, le joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

**Chronarque D'Izzet** 3UR C  
Créature - Humain et Sorcier 2/2  
Quand le chronarque d'Izzet arrive en jeu, renvoyez la carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

**Conseil Fantôme D'Orzhova** WWBB R  
Créature légendaire - Esprit et Seigneur 4/4  
Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive en jeu, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. 1, sacrifiez une créature: Retirez le Conseil fantôme d'Orzhova de la partie. Renvoyez-le en jeu sous le contrôle de son propriétaire à la fin du tour.

**Écaillesang De Brûlebranche** 2RG C  
Créature - Viashino et Berserker 2/2  
Soif de sang 1 2R: La créature ciblée ne peut pas bloquer l'Écaillesang de Brûlebranche ce tour-ci. 2G: La créature ciblée bloque l'Écaillesang de Brûlebranche ce tour-ci si possible.

**Electrolyse** 1UR U  
Éphémère  
L'Electrolyse inflige 2 blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures et/ou de joueurs ciblés. Piochez une carte.

**Expiation** WB C  
Rituel  
L'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte non-terrain. Retirez cette carte de la partie.

**Faire Des Ravages** 2RG U  
Rituel  
Faire des ravages ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités. Détruisez l'artefact ou le terrain ciblé.

**Flectomancien Gobelin** URR U  
Créature - Gobelin et Sorcier 2/2  
Sacrifiez le Flectomancien gobelin: Vous pouvez changer les cibles du sort d'éphémère ou de rituel ciblé.

**Gelectrode** 1UR U  
Créature - Anomalie  
T: La Gelectrode inflige 1 blessure à la cible, créature ou joueur. À chaque fois que vous jouez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez dégager la Gelectrode.

**Ghildmage D'Izzet**  $\frac{U}{R}$   $\frac{U}{R}$  U  
Créature - Humain et Sorcier 2/2  
( $\frac{U}{R}$  peut être payé au choix avec U ou R.) 2U: Copiez le sort d'éphémère ciblé que vous contrôlez avec un coût converti de mana de 2 ou moins. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. 2R: Copiez le sort de rituel ciblé que vous contrôlez avec un coût converti de mana de 2 ou moins. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

**Ghildmage D'Orzhov**  $\frac{W}{B}$   $\frac{W}{B}$  U  
Créature - Humain et Sorcier 2/2  
( $\frac{W}{B}$  peut être payé au choix avec W ou B.) 2W: Le joueur ciblé gagne 1 point de vie. 2B: Chaque joueur perd 1 point de vie.

**Ghildmage De Gruul**  $\frac{R}{G}$   $\frac{R}{G}$  U  
Créature - Humain et Shamane 2/2  
( $\frac{R}{G}$  peut être payé au choix avec R ou G.) 3R, sacrifiez un terrain: Le Ghildmage de Gruul inflige 2 blessures au joueur ciblé. 3G: La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

**Glas Des Consignataires** 4  $\frac{W}{B}$   $\frac{W}{B}$   $\frac{W}{B}$  R  
Enchantement  
( $\frac{W}{B}$  peut être payé au choix avec W ou B.) Au début de votre entretien, mettez la carte de créature ciblée d'un cimetière en jeu sous votre contrôle.

**Guivre Briserue** 3RG C  
Créature - Guivre 6/4

**Illuminatus Djinn** 5  $\frac{U}{R}$   $\frac{U}{R}$  R  
Créature - Djinn 3/5  
( $\frac{U}{R}$  peut être payé au choix avec U ou R.) Vol Chaque sort d'éphémère et de rituel que vous jouez a la duplication. Le coût de duplication est égal à son coût de mana.

**Instinct De Tueur** 4RG R  
Enchantement  
Au début de votre entretien, révéléz la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la en jeu. Cette créature acquiert la Célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez-la à la fin du tour.

**Invocation Du Cérébropyre** XUUR R  
Rituel  
Choisissez l'un - Piochez X cartes; ou l'Invocation du cérébropyre inflige X blessures à une cible, créature ou joueur.

Gold

**Meurtrisseur Du Clan Psora** RG C  
Créature - Humain et Berserker 1/1  
Soif de sang 2 (Si un adversaire a été blessé de tour-ci, cette créature arrive en jeu avec deux marqueurs +1/+1 sur elle.) Piétinement.

**Mini Dragonautes** 1UR C  
Créature - Peuple-fées et Sorcier 1/3  
Vol À chaque fois que vous jouez un sort d'éphémère ou de rituel, les Mini dragonautes gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

**Mortification** 1WB U  
Ephémère  
Détruisez la créature ou l'enchantement ciblé.

**Nephilim Brilloeil** UBRG R  
Créature - Nephilim 2/2  
À chaque fois que le Nephilim brilloeil inflige des blessures de combat à un joueur, piochez autant de cartes. 1, défaussez-vous d'une carte: Le Nephilim brilloeil gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

**Nephilim Goétiophage** GWUB R  
Créature - Nephilim 1/1  
À chaque fois que vous jouez un sort, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Nephilim goétiophage. À chaque fois que le Nephilim goétiophage attaque, il acquiert le Piétinement jusqu'à la fin du tour si sa force est de 10 ou plus.

**Nephilim Géniteur Des Dunes** BRGW R  
Créature - Nephilim 3/3  
À chaque fois que le Nephilim géniteur des dunes inflige des blessures de combat à un joueur, mettez en jeu un jeton de créature incolore 1/1 Sable pour chaque terrain que vous contrôlez.

**Nephilim Laboureur D'antan** WUBR R  
Créature - Nephilim 2/2  
À chaque fois que le Nephilim laboureur d'antan attaque, renvoyez en jeu une carte de créature ciblée de votre cimetière, engagée et attaquante.

**Nephilim Piaffencre** RGWU R  
Créature - Nephilim 3/3  
À chaque fois qu'un joueur joue un sort d'éphémère ou de rituel, si le Nephilim piaffencre est la seule cible de ce sort, copiez ce sort pour chaque autre créature que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible une de ces créatures différentes.

**Niv-Mizzet, Le Cérébropyre** 2UURR R  
Créature légendaire - Dragon et Sorcier 4/4  
Vol À chaque fois que vous piochez une carte, Niv-Mizzet, le Cérébropyre inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. T: Piochez une carte.

**Petrahydroxe** 3 $\frac{U}{R}$  C  
Créature - Anomalie 3/3  
( $\frac{U}{R}$  peut être payé au choix avec U ou R.) Quand le Petrahydroxe devient la cible d'un sort ou d'une capacité, renvoyez le Petrahydroxe dans la main de son propriétaire.

**Pilori Des éveillé** 1WB C  
Enchantement - Aura  
Enchanter: créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer. La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. ».

**Pontife D'Orzhov** 1WB R  
Créature - Humain et Cleric 1/1

Hantise Quand le Pontife d'Orzhov arrive en jeu ou quand la créature qu'il hante est mise dans un cimetière, choisissez l'un - les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour; ou les créatures que vous ne contrôlez pas gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

**Quartier Insalubre Grondant** 1RGG R  
Créature - Elemental 5/5  
Au début de votre entretien, le Quartier insalubre grondant inflige 1 blessure à chaque joueur.

**Schismotivation** 1UR U  
Ephémère  
La créature ciblée gagne +4/+0 jusqu'à la fin du tour. Une autre créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.

**Shamane De Brûlebranche** 1RG R  
Créature - Centaure et Shamane 3/4  
À chaque fois qu'un joueur joue une capacité activée qui n'est pas une capacité de mana, le Shamane de Brûlebranche inflige 1 blessure à ce joueur.

**Soleil Du Sacrifice** 2WWB R  
Rituel  
Détruisez chaque créature avec un coût converti de mana de 3 ou moins.

**Solifuge Géante** 2 $\frac{R}{G}$   $\frac{R}{G}$  R  
Créature - Insecte 4/1  
( $\frac{R}{G}$  peut être payé au choix avec R ou G.) Piétinement, Célérité La Solifuge géante ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.

**Srâne En Deuil** 1 $\frac{W}{B}$  C  
Créature - Srâne 1/1  
( $\frac{W}{B}$  peut être payé au choix avec W ou B.) Vol À chaque fois que le Srâne en deuil inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

**Suture Dans Le Temps** 1UR R  
Rituel  
Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, prenez un tour supplémentaire après celui-ci.

**Teysa, Scion D'Orzhov** 1WB R  
Créature légendaire - Humain et Conseiller 2/3  
Sacrifiez trois créatures blanches: Retirez de la partie la créature ciblée. Quand une autre créature noire que vous contrôlez est mise dans un cimetière depuis le jeu, mettez en jeu un jeton de créature blanche 1/1 Esprit avec le Vol.

**Tibor Et Lumia** 2UR R  
Créature légendaire - Humain et Sorcier 3/3  
À chaque fois que vous jouez un sort bleu, la créature ciblée acquiert le Vol jusqu'à la fin du tour. À chaque fois que vous jouez un sort rouge, Tibor et Lumia infligent 1 blessure à chaque créature sans le Vol.

**Tornado Sauvage** XRG U  
Rituel  
La Tornado sauvage inflige X blessures à chaque créature.

**Ulasht, La Semence De Haine** 2RG R  
Créature légendaire - Hyde  
Ulasht, la semence de haine arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature rouge que vous contrôlez et un marqueur +1/+1 pour chaque autre créature verte que vous contrôlez. 1, Retirez un marqueur +1/+1 de Ulasht: Choisissez l'un - Ulasht inflige 1 dégât à la créature ciblée; ou mettez en jeu un jeton de créature verte Saprobionte 1/1.

**Vortex Cérébral** 1UR R  
Ephémère  
Le joueur ciblé pioche deux cartes, puis le Vortex cérébral inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes qu'il a piochées ce tour-ci.

## Terrain

**Basilique D'Orzhov** C  
Terrain  
La Basilique d'Orzhov arrive en jeu engagée. Quand la Basilique d'Orzhov arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T: Ajoutez WB à votre réserve.

**Chaufferie D'Izzet** C  
Terrain  
La Chaufferie d'Izzet arrive en jeu engagée. Quand la Chaufferie d'Izzet arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T: Ajoutez UR à votre réserve.

**Cheminées à Vapeur** R  
Terrain - Île et Montagne  
(T: Ajoutez U ou R à votre réserve.) Au moment où les Cheminées à vaPeur arrivent en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, les Cheminées à vaPeur arrivent en jeu engagées à la place.

**Nivix, L'aire Du Cérébropyre** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. 2UR, T: Retirez de la partie la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochain tour, vous pouvez jouer cette carte si c'est un éphémère ou un rituel.

**Orzhova, L'Église Des Transactions** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. 3WB, T: Le joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

**Reliquaire Impie** R  
Terrain - Plaine et Marais  
(T: Ajoutez W ou B à votre réserve.) Au moment où le Reliquaire impie arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, le Reliquaire impie arrive en jeu engagé à la place.

**Skarrg, Les Fosses de Rage** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. RG, T: La créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert le Piétinement jusqu'à la fin du tour.

**Terrain De Prédilection** R  
Terrain - Montagne et Forêt  
(T: Ajoutez R ou G à votre réserve.) Au moment où le Terrain de prédilection arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, le Terrain de prédilection arrive en jeu engagé à la place.

**Territoire Des Gruul** C  
Terrain  
Le Territoire des Gruul arrive en jeu engagé. Quand le Territoire des Gruul arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T: Ajoutez RG à votre réserve.