



DISCORDE : 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 : 190

Date de sortie : Mai 2006

Artefact

Archive Mobile 3 R
Créature Artefact - Golem 1/1
Défenseur L' Archive mobile arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 sur lui. Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur pioche une carte pour chaque marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile. 2WU: Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Archive mobile.

Cachet D'Azorius 2 C
Artefact
1, T: Ajoutez WU à votre réserve.

Cachet De Rakdos 2 C
Artefact
1, T: Ajoutez BR à votre réserve.

Cachet De Simic 2 C
Artefact
1, T: Ajoutez GU à votre réserve.

Chaudron De Crânomel 4 U
Artefact
T: Vous gagnez 1 point de vie. T, défaussez-vous d'une carte: Vous gagnez 3 points de vie.

Couteau Rituel Rakdos 2 R
Artefact - Equipement
La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque marqueur «sang» sur le Couteau rituel rakdos et a «T, sacrifiez une créature: Mettez un marqueur «sang» sur leCouteau rituel rakdos.» BR, sacrifiez le Couteau rituel rakdos: Le joueur ciblé sacrifie un permanent pour chaque marqueur «sang» sur le Couteau rituel rakdos. Equipement 2

Cuve D'évolution 3 R
Artefact
3, T: Engagez la créature ciblée et mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Jusqu'à la fin du tour, elle acquiert «2GU: Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur cette créature.».

Jolie Bombe De Bronze 4 R
Créature Artefact - Construction 4/1

Quand un joueur autre que son propriétaire contrôle la Jolie bombe de bronze, ce joueur la sacrifie. Si ce joueur le fait, la Jolie bombe de bronze lui inflige 7 blessures.

Messageur Transguilde 4 U
Créature Artefact - Golem 3/3
Le Messageur transguilde est de toutes les couleurs. (Même si cette carte n'est pas en jeu).

Pierre De Forgemage 2 U
Artefact
1, T: Dégagez la créature ciblée qui a une capacité activée avec T dans son coût.

Urne De La Muse 4 R
Artefact
3, T: Le joueur ciblé retire de la partie une carte de sa main. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel. 1: Choisissez une carte retiré de la partie par l' Urne de la muse. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

Blanc

Aieule Céleste 3WW R
Créature - Esprit 3/3
Vol À chaque fois que vous jouez un sort d'enchantement, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Batailleur De Mistral 1W U
Créature Pégase 2/1
Vol

Bénédictio Des Nephilims W U
Enchantement - Aura
Enchanter: créature La créature enchantée gagne +1/+1 pour chacune de ses couleurs.

Carambolage 1W C
Ephémère
La prochaine 1 blessure qui devait être infligée à la créature ciblée ce tour-ci est infligée à une autre créature ciblée à la place. Piochez une carte.

Compagnon De Bouclier 2W R
D'Haazda
Créature - Humain et Soldat 1/1

Au début de votre entretien, sacrifiez le Compagnon de bouclier d'Haazda à moins que vous ne payiez WW. W: La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Condamnation W U
Ephémère
Mettez la créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.

Eidolon De L'aurore 3W C
Créature - Esprit 2/2
W, sacrifiez l'Eidolon de l'aurore: Prévenez les 3 prochaines blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une cible, créature ou joueur. Quand vous jouez un sort multicolore, vous pouvez renvoyer l'Eidolon de l'aurore depuis votre cimetière dans votre main.

Enterrement Convenable 3W R
Enchantement
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

Ephéméroptères Stoïques 2W U
Créature - Esprit 5/5
Défenseur Vol Quand les Éphéméroptères stoïques bloquent, sacrifiez-les à la fin du combat.

Equénaute Librevent 2W C
Créature - Humain et Archer 2/2
Vol Tant que l'Equénaute librevent est enchanté, il a «T: L'Equénaute librevent inflige 2 blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.».

Exonératrice D'Haazda W C
Créature - Humain et Cleric 1/1
T, sacrifiez l'Exonératrice d'Haazda: Détruisez l'aura ciblée.

Faucon Flambeau 1W C
Créature - Oiseau 1/1
Vol À chaque fois que Faucon flambeau inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez dégager la créature ciblée. W: Le Faucon flambeau gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Gargouille De Pierréville 3W R
Créature - Gargouille 3/4
 Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer)
 Vol 1W: Les créatures avec le défenseur que vous contrôlez peuvent attaquer ce tour-ci comme si elles n'avaient pas le Défenseur.

Héraut D'Azorius 2W U
Créature - Esprit 2/1
 Le Héraut d'Azorius est imblocable. Quand Héraut d'Azorius arrive en jeu, vous gagnez 4 points de vie. Quand Héraut d'Azorius arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que U n'ait été dépensé pour le jouer.

Jury D'âmes Assermentées 2W C
Créature - Esprit 1/4
 Défenseur 1U, sacrifiez le Jury d'âmes assermentées: contrecarrez le sort de créature ciblé.

Paladin De Prahv 4WW U
Créature - Humain et Chevalier 3/4
 À chaque fois que le Paladin de Prahv inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie. Prévion - 1W, révélez le Paladin de Prahv de votre main: À chaque fois que la créature ciblée inflige des blessures ce tour-ci, vous gagnez autant de points de vie.

Position De Bravoure 1WW C
Ephémère
 Les créatures que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Prévion - W, révélez la Position de bravoure de votre main: La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Proclamation De Renouveau 2W R
Rituel
 Renvoyez en jeu depuis votre cimetière jusqu'à trois cartes de créature ciblées dont le coût converti de mana est de 1 ou moins. Prévion - 5W, révélez Proclamation de renouveau de votre main: Renvoyez en jeu depuis votre cimetière la carte de créature ciblée dont le coût converti de mana est de 1 ou moins.

Préparez-vous à L'impact! 4W U
Ephémère
 Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures qui devraient être infligées à la créature multicolore ciblée. Pour chaque 1 blessure prévenue de cette manière, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

Valeur Faite Réelle W C
Ephémère
 La créature ciblée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures ce tour-ci.

Vigile Du Pacte Des Guildes 3W C
Créature - Esprit 2/3
 Protection contre le monocole.

Bleu

Collet à Sorts U U
Ephémère
 Contrecarrez le sort ciblé avec un coût converti de mana de 2.

Echeveaux De Vision 1U C
Ephémère
 Chaque joueur pioche deux cartes.

Eclaireuse à Ailes De Soie 2U C
Créature - Peuple-fée et Eclair 2/1
 Vol G, sacrifiez l'Éclaireuse à ailes de soie: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez cette carte en jeu engagée. Puis mélangez votre bibliothèque.

Ecriture Céleste XU U
Rituel

Chaque joueur pioche X cartes. Prévion - 2U, révélez l'Écriture céleste: Chaque joueur pioche une carte.

Ecumèbe Tyran 5UUU R
Créature - Djinn 5/5
 Vol À chaque fois que vous jouez un sort, renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Eidolon De L'énigme 3U C
Créature Esprit 2/2
 U, sacrifiez Eidolon de l'énigme: Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. À chaque fois que vous jouez un sort multicolore, vous pouvez renvoyer l'Eidolon de l'énigme depuis votre cimetière dans votre main.

Gicleur D'hélium 4U C
Créature - Bête et Mutant
 Greffe 3 1: La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le Vol jusqu'à la fin du tour.

Greffement Vigéen 2U C
Créature - Vedalken et Sorcier et Mutant
 Greffe 2 1U: Dégagez la créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Halo Oculaire 3U C
Enchantement - Aura
 Enchanter: créature La créature enchantée a «T: Piochez une carte.» W: La créature enchantée acquiert la Vigilance jusqu'à la fin du tour.

Hussard De La Cour 2U U
Créature - Vedalken et Chevalier 1/3
 Vigilance Quand le Hussard de la cour arrive en jeu, Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez l'une d'entre elles dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre. Quand le Hussard de la cour arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que W ait été dépensé pour le jouer.

Lettre De Passage U C
Enchantement - Aura
 Enchanter: créature À chaque fois que la créature enchantée attaque, si sa force est de 2 ou moins, elle est imblocable ce tour-ci. Prévion - 1U, révélez la Lettre de passage de votre main: La créature ciblée qui a une force de 2 ou moins est imblocable ce tour-ci.

Manipulatrice De Cytoplaste 2UU R
Créature - Humain et Sorcier et Mutant
 Greffe 2 U,T: Acquérez le contrôle de la créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle tant que la Manipulatrice de cytoplaste reste en jeu.

Possession Psychique 2UU R
Enchantement - Aura
 Enchanter: adversaire. Sautez votre phase de pioche. À chaque fois que l'adversaire enchanté pioche une carte, vous pouvez piocher une carte.

Raie Manta De Plax 1U U
Créature - Bête 2/2
 Vous pouvez jouer la Raie manta de plax à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. Quand la Raie manta de plax arrive en jeu, les créatures que vous contrôlez ne peuvent pas être les cibles de sorts ou de capacités ce tour-ci. Quand la Raie manta de plax arrive en jeu, sacrifiez-la à moins que G ait été dépensé pour la jouer.

Sages De Novijen 4UU R
Créature - Humain et Conseiller et Mutant
 Greffe 4 1, retirez deux marqueurs +1/+1 sur des créatures que vous contrôlez: Piochez une carte.

Sans Foi Ni Guilde 5U R
Rituel

Acquérez le contrôle de la créature monocole ciblée. (Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.) Prévion - 1U, révélez Sans foi ni guilde de votre main: La créature ciblée devient de la couleur ou des couleurs de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Noir

Bouffon Du Démon 3B C
Créature - Diablotin 2/2
 Vol Acharnement - Le Bouffon du démon gagne +2/+1 tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

Champion De La Crypte 3B U
Créature - Zombie 2/2
 Double Initiative Quand Champion de la crypte arrive en jeu, chaque joueur met en jeu une carte de créature de son cimetière ayant un coût converti de mana de 3 ou moins Quand Champion de la crypte arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que R ait été dépensé pour le jouer.

Chasseur De Rats 4BB R
Créature - Ogre et Gredin 4/4
 Peur Au début de votre entretien, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de rat, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

Drekavac 1B U
Créature - Bête 3/3
 Quand le Drekavac arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte non-créature.

Echeveaux De Délire 2B C
Rituel
 Chaque joueur se défausse de trois cartes.

Eidolon De L'entropie 3B C
Créature - Esprit 2/2
 B: Sacrifiez l' Eidolon de l'entropie: Le joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. À chaque fois que vous jouez un sort multicolore, vous pouvez renvoyer Eidolon de l'entropie depuis votre cimetière dans votre main.

Ennemi Du Pacte Des Guildes 4B C
Créature - Esprit 4/2
 Protection contre le multicolore.

Goule Des Vêpres 2B C
Créature - Zombie et Druide 1/1
 T, payez 1 point de vie: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Indiscrétion Cérébrale 1B U
Rituel
 Nommez une carte non-terrain. Le joueur ciblé révèle sa main. Ce joueur se défausse d'une carte avec ce nom. S'il ne peut pas le faire, vous piochez une carte.

Jubilation Nihiliste 2BB R
Enchantement
 2B, défaussez-vous d'une carte: le joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. Acharnement - 1, payez 2 points de vie: Piochez une carte. Ne jouez cette capacité que si vous n'avez pas de cartes dans votre main.

Lien D'angoisse XB U
Rituel
 En tant que coût supplémentaire pour jouer le Lien d'angoisse, payez X points de vie. Chaque autre joueur perd X points de vie.

Malédiction De Provocation 2B C
Enchantement - Aura

Enchanter: créature À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, son contrôleur perd 3 points de vie. 1R: La créature enchantée attaque ce tour-ci si possible.

Marmousette 2B U
Créature - Zombie et Clerc 2/2
Acharnement - T, sacrifiez une créature ou un terrain: Piochez une carte. Ne jouez cette carte que si vous n'avez pas de carte dans votre main.

Ne Plus Savoir Que Faire 5BB R
Rituel
Le joueur ciblé se défause de sa main.

Ombre Rampante B U
Créature - Ombre
Défenseur B: L'Ombre rampante gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Acharnement - L'Ombre rampante peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

Précepteur Infernal 1B R
Rituel
Révélez une carte de votre main. Cherchez dans votre bibliothèque une carte du même nom que cette carte, révélez-la, et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque
Acharnement - Si vous n'avez pas de carte dans votre main, cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Psychopathe Mort-vivant 2BB R
Créature - Zombie et Assassin
B: Le Psychopathe mort-vivant gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour. B,T: Détruisez la créature ciblée avec une force inférieure à la force du Psychopathe mort-vivant.

Sceau Du Destin 2B C
Enchantement
Sacrifiez le Sceau du destin: Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Terreurs Nocturnes BB U
Ephémère
Jusqu'à la fin du tour, toutes les créature deviennent noires et tous les terrains deviennent des marais.

Valse Macabre 1B C
Rituel
Renvoyez jusqu'à deux cartes de créature ciblées depuis votre cimetière dans votre main, et défausez-vous ensuite d'une carte.

Videur Des Abattoirs 4B C
Créature - Ogre et Guerrier 3/3
Acharnement - Quand le Videur des abattoirs est mis dans un cimetière depuis le jeu, si vous n'avez pas de carte dans votre main, la créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Rouge

Béatitude Dans L'ignorance 1R U
Ephémère
Retirez toutes les cartes de votre main de la partie, face cachée. À la fin de votre tour, renvoyez ces cartes dans votre main, et piochez ensuite une carte.

Coût De La Guerre 3R R
Enchantement
À chaque fois qu'un adversaire engage un terrain pour du mana, engagez tous les terrains que ce joueur contrôle. Si une créature qu'un adversaire contrôle attaque, toutes les créatures que ce joueur contrôle attaquent si possible.

Cultiste à L'habit Mortifère R C
Créature - Gobelin Berserker 1/1

Le Cultiste à l'habit mortifère attaque à chaque tour si possible. B, sacrifiez Cultiste à l'habit mortifère: La prochaine fois que des blessures devraient être infligées à une créature ciblée ce tour-ci, détruisez cette créature à la place.

Diable Cornu à Queue En Fouet 4R C
Créature - Lézard 6/3
Quand le Diable cornu à queue en fouet arrive en jeu, il inflige 3 blessures à la créature ciblée que vous contrôlez.

Diable Glapissant 1R U
Créature - Diable 2/1
Peur Quand le Diable glapissant arrive en jeu, vous pouvez payer X. Si vous faites ainsi, la créature ciblée gagne plus +X/+0 jusqu'à la fin du tour. Quand le Diable glapissant arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que B ait été dépensé pour le jouer.

Dragon Des Fosses De Rakdos 2RR R
Créature - Dragon 3/3
RR: Le Dragon des fosses de Rakdos acquiert le Vol jusqu'à la fin du tour. R: Le Dragon des fosses de Rakdos gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Acharnement - Le Dragon des fosses de Rakdos a la Double Initiative tant que vous n'avez pas de carte en main.

Eclaireur De Guerre Sangpyre 3R U
Créature - Élémental et Eclair-
reureur 2/4
Quand une autre créature arrive en jeu, sacrifiez l'Eclaireur de guerre sangpyre. Si vous faites ainsi, l'Eclaireur de guerre sangpyre inflige 4 blessures à cette créature.

Eidolon De La Tempête De Sable 3R C
Créature - Esprit 2/2
R, sacrifiez l'Eidolon de la tempête de sable: La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. À chaque fois que vous jouez un sort multicolore, vous pouvez renvoyer l'Eidolon de la tempête de sable depuis votre cimetière dans votre main.

Embrassement Du Carnage 1RR U
Rituel
Défausez-vous d'une carte au hasard. Si vous faites ainsi, l'Embrassement du carnage inflige à chaque créature un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le souhaitez.

Feu Démoniaque XR R
Rituel
Le Feu démoniaque inflige X blessures à une cible, créature ou joueur. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, retirez-la de la partie à la place. Acharnement - Si vous n'avez pas de carte en main, le Feu démoniaque ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités et les blessures ne peuvent pas être prévenues.

Flammes Caquetantes 3R C
Ephémère
Les Flammes caquetantes infligent 3 blessures à une cible, joueur ou créature. Acharnement - Si vous n'avez pas de carte dans votre main, les Flammes caquetantes infligent 5 blessures à une cible, joueur ou créature à la place.

Fureteur De La Ruelle Aux Mouchérons 2R U
Créature - Humain et Gredin 3/1
Le Fureteur de la ruelle aux mouchérons ne peut pas être bloqué par des créatures avec le Vol.

Fureur Psychotique 1R C
Ephémère
La créature multicolore ciblée acquiert la Double Initiative jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte.

Goût Pour Le Grabuge R C
Enchantement - Aura
Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+0 Acharnement - La créature enchantée gagne +2/+0 supplémentaire tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

Poids Des Tours R U
Ephémère
Le Poids des tours inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de terrains non-base que le contrôleur de cette créature contrôle.

Resquilleur Ogre 3R C
Créature - Ogre et Gredin 3/3
Quand le Resquilleur ogre arrive en jeu, détruisez la créature ciblée avec le défenseur.

Sangpyre Flamboyant 2R U
Créature - Élémental et Guer-
rier 2/2
Tant que le Sangpyre flamboyant est enchanté, il gagne +2/+2, a le Piétinement et a «R: Le Sangpyre flamboyant gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.».

Scalpeur D'Utvara 1R C
Créature - Gobelin et Eclair-
eur 1/2
Vol Le Scalpeur d'Utvara attaque à chaque tour si possible.

Sceau de feu R C
Enchantement
Sacrifiez le Sceau de feu: Le Sceau de feu inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Séditieux Oragécailles 2RR R
Créature - Viashino et Shamane 2/2
2R, défausez-vous d'une carte au hasard: Le Séditieux oragécailles inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. Si la carte défausee était multicolore, le Séditieux oragécailles inflige 4 blessures à cette créature ou à ce joueur à la place.

Vengeance En Chasse 5RR R
Créature - Avatar 5/5
Célérité À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez est mise dans un cimetière depuis le jeu, elle inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal à sa force.

Vert

Adeptes De Simic G C
Créature - Humain et Mutant
Greffe 1.

Araignée Aiguafle 1G C
Créature - Araignée et Mutant
Greffe 2 G: La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer comme si elle avait le Vol ce tour-ci.

Basilic Simic 4GG U
Créature - Bête et Mutant
Greffe 3 1G: Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert «À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.».

Carcasse Protéenne 5GG R
Créature - Bête 6/6
Quand la Carcasse protéenne est mis dans un cimetière depuis le jeu, chercher dans votre bibliothèque un nombre quelconque de cartes de créatures avec un coût converti de mana total de 6 ou moins, et mettez-les en jeu. Puis mélangez votre bibliothèque.

Cytoplaste Sangracine 2GG R
Créature - Élémental et Mutant

Grefte 4 Quand Cytoplaste sangracine arrive en jeu, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle. 2: Déplacez un marqueur +1/+1 de la créature ciblée que vous contrôlez sur le Cytoplaste sangracine.

Eidôlon Verdoyante 3G C
Créature - Esprit 2/2
G, sacrifiez l'Eidôlon verdoyante: Ajoutez trois manas de la couleur de votre choix à votre réserve. À chaque fois que vous jouez un sort multicolore, vous pouvez renvoyer l'Eidôlon verdoyante depuis votre cimetière dans votre main.

Escogriffe Cytoïde 6G C
Créature - Élémental et Mutant
Grefte 6 G: La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle acquiert le Piétinement jusqu'à la fin du tour.

Etendue De L'Utopie G C
Enchantement - Aura
Enchanter: forêt Au moment où l'Étendue de l'utopie arrive en jeu, choisissez une couleur. À chaque fois que la Forêt enchantée est engagée pour du mana, son contrôleur ajoute un mana de la couleur choisie à sa réserve.

Feuillage Immédiat 2G U
Ephémère
Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte bloquant la créature ciblée qui vous attaque. Piochez une carte.

Force Intérieure XG C
Rituel
Mettez un marqueur +1/+1 sur chacune des X créatures ciblées.

Imagination Fertile 2GG R
Rituel
Choisissez un type de carte. L'adversaire ciblé révèle sa main. Mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 verte Saprobionte pour chaque carte du type choisi révélée de cette manière. (Les types de carte sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain et rituel.)

Indrik Hurlepiaffe 4G U
Créature - Bête 4/4
Quand Indrik hurlepiaffe arrive en jeu, détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé.

Phytohydre Bourgeonnant 4G R
Créature - Plante et Hyde
Défenseur À chaque fois que la Phytohydre bourgeonnante subit des blessures de combat, vous pouvez mettre en jeu un jeton qui est une copie de la Phytohydre bourgeonnante.

Piétine Et Hurler 2G U
Rituel
Détruisez l'artefact ciblé et l'enchantement ciblé.

Puissance Du Nephilim 1G U
Ephémère
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour pour chacune de ses couleurs.

Résonance élémentaire 2GG R
Enchantement - Aura
Enchanter: permanent Au début de votre phase de pré-combat, ajoutez une quantité de mana égale au coût de mana du permanent enchanté à votre réserve. (Les coûts de mana incluent les couleurs. Si un symbole de mana a plusieurs couleurs, choisissez-en une.)

Sens Des Rues G C
Enchantement - Aura
Enchanter: créature. La créature enchantée gagne +0/+2 et peut bloquer les créatures avec la traversée des terrains comme si elles n'avaient pas ces capacités.

Shamane Au Terreau 2G R
Créature - Centaure et Shamane 3/2

Quand le Shamane au terreau arrive en jeu, le joueur ciblé mélange n'importe quel nombre de cartes ciblées de son cimetière à sa bibliothèque.

Troll Sporéchine 3G C
Créature - Troll et Mutant
Grefte 2 1G: Régénérez la créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Verloque De Simic 3G C
Créature - Ver 3/3
U: Dégagez le Verloque de Simic.

Vipère à Patagia 3G U
Créature - Serpent 2/1
Vol Quand la Vipère à patagia arrive en jeu, mettez en jeu deux jetons de créature 1/1 verte et bleue Serpent. Quand la Vipère à patagia arrive en jeu, sacrifiez-la à mons que U ait été dépensé pour la jouer.

Gold

AEthermage D'Azorius 1WU U
Créature - Humain et Sorcier 1/1
À chaque fois qu'un permanent est renvoyé dans votre main, vous pouvez payer 1. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Accord D'atténuation 3WU U
Enchantement
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle devient engagée, mettez un marqueur «bouclier» sur l'Accord d'atténuation. Retirez un marqueur «bouclier» de l'Accord d'atténuation: Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure qui devrait vous être infligée.

Accroissement De La Douleur 1BR U
Enchantement
Quand un adversaire subit 3 blessures ou plus d'une source unique, ce joueur se défausse d'une carte.

Antienne De Radkos 2BRR R
Enchantement
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, elle gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour et l'Antienne de Radkos vous inflige une blessure. Acharnement - Tant que vous n'avez pas de carte dans votre main, si une source que vous contrôlez devait infliger des blessures à une créature ou à un joueur, elle inflige le double de ces blessures à cette créature ou à ce joueur à la place.

Avatar De La Discorde NNN R
Créature - Avatar 5/3
(N peut être payé au choix avec B ou R.) Vol Quand l'Avatar de la discorde arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que vous vous défaussiez de deux cartes.

Bande Des Nuages WU R
Créature - Élémental et Chat 1/1
Vol La Bande des nuages gagne +1/+1 pour chaque autre créature avec le Vol en jeu. Forecast - 2WU, révélez Bande des nuages de votre main: Mettez en jeu un jeton de créature blanche et bleue 1/1 Oiseau avec le Vol.

Biomantic Mastery 4 $\frac{G}{U}$ $\frac{G}{U}$ $\frac{G}{U}$ R
Rituel
($\frac{G}{U}$ peut être payé au choix avec G or U.) Piochez une carte pour chaque créature que le joueur ciblé contrôle, puis piochez une carte pour chaque créature qu'un autre joueur ciblé contrôle.

Boulet De Démolition 2BR C
Ephémère
Détruisez la créature ou le terrain ciblé.

Bouts/Restes (Bouts) UR R
Ephémère

Jouez à pile ou face. Si vous faites face, contre-carrez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Si vous faites pile, copiez ce sort et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.

Bouts/Restes (Restes) 3RW R
Ephémère
Le joueur ciblé sacrifie deux créatures attaquantes.

Briffaud Céleste Des Simic 5GU R
Créature - Leviathan 6/6
Vol, Piétinement Le Briffaud céleste des Simic ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.

Cacher/Chercher (Cacher) RW R
Ephémère
Mettez l'artefact ou l'enchantement ciblé au dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Cacher/Chercher (Chercher) WB R
Ephémère
Cherchez une carte dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé et retirez cette carte de la partie. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son coût converti de mana. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Clavelade Prédatrice 1GU U
Créature - Mouton 2/3
Vol À chaque fois que la Clavelade prédatrice inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez détruire l'artefact ou l'enchantement ciblé que ce joueur contrôle.

Coup/Fuite (Coup) 1BR U
Ephémère
Le joueur ciblé sacrifie une créature ou un artefact. Le Coup inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au coût converti de mana de ce permanent.

Coup/Fuite (Fuite) 3RG U
Ephémère
Les créatures attaquantes que vous contrôlez gagne +1/+0, jusqu'à la fin du tour, pour chaque autre créature attaquante.

Crachepoisie Rakdos 1BR C
Créature - Srâne 1/1
T: Le Crachepoisie rakdos inflige 1 blessure à la créature ciblée et le contrôleur de cette créature perd 1 point de vie.

Crime/Supplice (Crime) 3WB R
Rituel
Mettez en jeu sous votre contrôle la carte de créature ou d'enchantement ciblée du cimetière d'un adversaire.

Crime/Supplice (Supplice) XBG R
Rituel
Détruisez chaque artefact, chaque créature et chaque enchantement ayant un coût converti de mana de X.

Cytoforme 1GU R
Ephémère
Choisissez une créature non-légendaire en jeu. La créature ciblée devient une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour.

Écumeur des vents 3WU R
Créature - Elemental 1/3
Vol W: L'Écumeur des vents gagne la Vigilance jusqu'à la fin du tour W: L'Écumeur des vents gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour. U: Échangez la force et l'endurance de l'Écumeur des vents jusqu'à la fin du tour. U: Renvoyez l'Écumeur des vents dans la main de son propriétaire.

Epanouissement/Déclin (Déclin) BR U
Rituel

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

Epanouissement/Déclin (Epanouissement) UB U
Rituel

Renvoyez la carte de créature ciblée dans un cimetièrre et la créature ciblée en jeu dans les mains de leurs propriétaires.

Epreuve/Erreur (Epreuve) WU U
Ephémère

Renvoyez toutes les créatures bloquant ou bloquées par la créature ciblée dans les mains de leur propriétaire.

Epreuve/Erreur (Erreur) UB U
Ephémère

Contrearez le sort multicolore ciblé.

Fantogre Dentelé 1BR U
Créature - Ogre et Guerrier 3/4

À chaque fois que le Fantogre dentelé subit des blessures, défaussez-vous d'autant de cartes. Acharnement - À chaque fois que le Fantogre dentelé inflige des blessures de combat à un adversaire, si vous n'avez pas de carte dans votre main, ce joueur se défausse d'autant de cartes.

Frappe Jumelée 3BR U
Ephémère

La Frappe jumelée inflige 2 blessures à chacune des deux créatures ciblées. Acharnement - Détruisez ces créatures à la place si vous n'avez pas de carte en main.

Ghildmage D'Azorius JJ U
Créature - Vedalken et Sorcier 2/2

(J peut être payé au choix avec W or U.) 2W: Engagez la créature ciblée. 2U: Contrearez la capacité activée ciblée.

Ghildmage De Rakdos $\frac{B}{R} \frac{B}{R}$ U
Créature - Zombiè et Shamane 2/2

($\frac{B}{R}$ peut être payé au choix avec B ou R.) 3B, défaussez-vous d'une carte: La créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. 3R: Mettez en jeu un jeton de créature 2/1 rouge Gobelin avec la Célérité. Retirez-le de la partie à la fin du tour.

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

($\frac{G}{U}$ peut être payé au choix avec G ou U.) 1G: Déplacez un marqueur +1/+1 depuis une créature ciblée sur une autre créature ciblée ayant le même contrôleur. 1U: Attachez l'aura ciblée enchantant un permanent sur un autre permanent ayant le même contrôleur.

Grand Arbitre Augustin IV 2WU R
Créature légendaire - Humain et 2/3

Conseiller
Les sorts blancs que vous jouez coûtent 1 de moins à jouer. Les sorts bleus que vous jouez coûtent 1 de moins à jouer. Les sorts que vos adversaires jouent coûtent 1 de plus à jouer.

Grenouilleau Lanceplax 1GU U
Créature - Grenouille et Mutant

Grefe 3 2: La créature ciblée avec un marqueur +1/+1 sur elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités ce tour-ci.

Hussard Céleste 3WU U
Créature - Humain et Chevalier 4/3

Vol Quand le Hussard céleste arrive en jeu, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Prévision - Engagez deux créatures blanches et/ou bleues dégagées que vous contrôlez, révèlez le Hussard céleste de votre main: Piochez une carte.

Hydroponée Vigéenn 1GU C
Créature - Plante et Mutant

Grefe 5 L' Hydroponée vigéenne ne peut ni attaquer ni bloquer.

Intuition Vigéenne 3GU U
Ephémère

Choisissez un type de carte, puis révèlez la quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes révélées du type choisi dans votre main et le reste dans votre cimetièrre. (Les types de cartes sont artefact, créature, enchantement, éphémère, terrain et rituel.)

Ipséria, L'impénétrable 1WWUU R
Créature légendaire - Sphinx 3/6

Vol À chaque fois qu'Ipséria l'impénétrable inflige des blessures de combat à un joueur, nommez une carte. Ce joueur révèle sa main. S'il révèle la carte nommée, cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature avec le Vol, révèlez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Kraj Expérimental 2GGUU R
Créature légendaire - Limon et 4/6

Mutant
Le Kraj expérimental a toutes les capacités actives de chaque autre créature avec un marqueur +1/+1 sur elle. T: mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

Lyzolda, La Sorcière Sanguinaire 1BR R
Créature légendaire - Humain et 3/1

Clerc
2, Sacrifiez une créature: Lyzolda, la Sorcière sanguinaire inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur si la créature sacrifiée était rouge. Piochez une carte si la créature sacrifiée était noire.

Ministre Des Impedimenta 2 $\frac{W}{U}$ C
Créature - Humain et Conseiller 1/1

($\frac{W}{U}$ peut être payé soit avec W soit U.) T: Engagez la créature ciblée.

Momir Vig, Visionnaire Simic 3GU R
Créature légendaire - Elfe et 2/2

Sorcier

À chaque fois que vous jouez un sort de créature vert, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature et la révéler. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque et mettez cette carte au-dessus d'elle. À chaque fois que vous jouez un sort de créature bleu, révèlez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la dans votre main.

Offre/Demande (Demande) 1WU U
Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte multicolore, révèlez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Offre/Demande (Offre) XGW U
Rituel

Mettez en jeu X jetons de créature 1/1 verte Saprobionte.

Omnibien 1GGU R
Créature - Grenouille 3/3

T: La créature ciblée devient une grenouille jusqu'à la fin du tour.

Oracle Annelé GU C
Créature - Serpent et Elfe et 1/1

Druide
Quand l'Oracle annelé arrive en jeu, révèlez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la en jeu. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

Perchoir Du Drakôn Aux Feuilles 3GU U
Enchantement - Aura

Enchanter terrain Le terrain enchanté a «GU,T: Mettez en jeu un jeton de créature 2/2 verte et bleue Drakôn avec le Vol.».

Plax De Blindage 2H C
Enchantement - Aura

(H peut être payé au choix avec G ou U.) Enchanter: créature Quand le Plax de blindage arrive en jeu, piochez une carte. La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.

Pluie D'entrailles BR R
Enchantement

Si un sort ou une capacité devait faire gagner des points de vie à son contrôleur, ce joueur perd autant de points de vie à la place.

Plumes De La Paix 1WU C
Enchantement - Aura

Enchanter: créature La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. Forecast - WU, révèlez les Plumes de la paix de votre main: Engagez la créature ciblée.

Pointes Anti-émeutes N C
Enchantement - Aura

(N peut être payé au choix avec B ou R.) Enchanter: La créature enchantée gagne +2/-1.

Première Aile D'Azorius WU C
Créature - Griffon 2/2

Vol, protection contre les enchantements.

Pur/Simple (Pur) 1RG U
Rituel

Détruisez le permanent multicolore ciblé.

Pur/Simple (Simple) 1GW U
Rituel

Détruisez toutes les auras et tous les équipements.

Rakdos Le Contamineur 2BBRR R
Créature légendaire - Démon 7/6

Vol, Piétinement À chaque fois que Rakdos le Contamineur attaque, sacrifiez la moitié des permanents non-démons que vous contrôlez, arrondi au supérieur. À chaque fois que Rakdos le Contamineur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie la moitié des permanents non-démons qu'il contrôle, arrondi au supérieur.

Rapide Silence 2WUU R
Ephémère

Contrearez tous les autres sorts. Pour chaque sort contrearré de cette manière, piochez une carte.

Rats Choppegueules BR C
Créature - Rat 2/2

Hellbent - Les Rats choppegueules gagnent +1/+0 et ont «B: Régénérez les Rats choppegueules» tant que vous n'avez pas de carte dans votre main.

Rats Du Trou D'enfer 2BR U
Créature - Rat 2/2

Célérité Quand les Rats du Trou d'enfer arrivent en jeu, le joueur ciblé se défausse d'une carte. Les Rats du Trou d'enfer infligent à ce joueur un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte.

Recherche/Développement (Développement) 3UR R
Ephémère

Mettez en jeu un jeton de créature 3/1 rouge Élémental à moins qu'un adversaire ne vous laisse piocher une carte. Répétez ce processus deux fois.

Recherche/Développement (Recherche) GU R
Ephémère

Choisissez jusqu'à quatre cartes que vous possédez en dehors de la partie et mélangez-les dans votre bibliothèque.

Rejet XWU C
Ephémère

Contrearez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye. Vous gagnez X points de vie.

Résidu D'effroi 3BR R
Créature - Horreur 9/9
Piétinement Le Résidu d'effroi gagne -4/-4 pour chaque carte dans votre main.

Résolu/Déterminé (Déterminé) GU R
Ephémère
Les autres sorts que vous contrôlez ne peuvent pas être contrés par des sorts ou des capacités ce tour-ci.

Résolu/Déterminé (Résolu) 3BG R
Ephémère
Sacrifiez une créature. Renvoyez dans votre main jusqu'à X cartes de votre cimetière, X étant le nombre de couleurs que la créature avait. Puis retirez cette carte de la partie.

Stratagème D'Azorius 1WWU U
Ephémère
Prévenez toutes les blessures de combat que la créature ciblée devrait infliger ce tour-ci. Prévenez toutes les blessures de combat que la créature ciblée devrait subir ce tour-ci.

Toucher De L'AEthermage 2WU R
Ephémère
Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre en jeu une carte de créature révélée de cette manière avec «À la fin de votre tour, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire.» Puis mettez le reste des cartes révélées de cette manière en dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

Tourterelles 3 $\frac{W}{U}$ $\frac{W}{U}$ $\frac{W}{U}$ R
Enchantement
($\frac{W}{U}$ peut être payé au choix avec W ou U.)
À chaque fois qu'un joueur joue un sort non-créature, contrearez ce sort. Ce joueur met en jeu X jetons de créature blanches et bleues 1/1 Oiseau avec le Vol, X étant le coût converti de mana de ce sort.

Vide Gluant GUU R
Ephémère
Contrearez le sort, la capacité activée ou la capacité déclenchée ciblé.

Vrillemage De Rakdos BBR R
Créature - Humain et Sorcier 3/2
Initiative T: Révélez votre main et défaussez-vous d'une carte du choix de l'adversaire ciblé. Puis ce joueur révèle ensuite sa main et se défausse d'une carte de votre choix. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.

Zeppelide D'assaut 2GU C
Créature - Mouton 3/3
Vol, Piétinement.

Terrain

Bassin D'élevage R
Terrain - Forêt et Ile
(T: Ajoutez G ou U à votre réserve.) Au moment où le Bassin d'élevage arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, le Bassin d'élevage arrive en jeu engagée à la place.

Carnarium De Rakdos C
Terrain
Le Carnarium de Rakdos arrive en jeu engagée. Quand le Carnarium de Rakdos arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T: Ajoutez BR à votre réserve.

Chambre de croissance des Simic C
Terrain
La Chambre de croissance des Simic arrive en jeu engagée. Quand la Chambre de croissance des Simic arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T: Ajoutez GU à votre réserve.

Cour De La Chancellerie D'Azorius C
Terrain

La Cour de la chancellerie d'Azorius arrive en jeu engagée. Quand la Cour de la chancellerie d'Azorius arrive en jeu, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. T: Ajoutez WU à votre réserve.

Crypte de Sang R
Terrain - Marais et Montagne
(T: Ajoutez B ou R à votre réserve.) Au moment où la Crypte de sang arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, la Crypte de sang arrive en jeu engagée à la place.

Fontaine Sacrée R
Terrain - Ile et Plaine
(T: Ajoutez W ou U à votre réserve.) Au moment où la Fontaine sacrée arrive en jeu, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, la Fontaine sacrée arrive en jeu engagée à la place.

Novijen, Le Cœur Du Progrès U
Terrain
T: Ajoutez 1 à votre réserve. GU, T: Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature qui est arrivée en jeu ce tour-ci.

Pilier Des Paruns R
Terrain
T: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour jouer un sort multicolore.

Prahv, Les Tours De L'Ordre U
Terrain
T: Ajoutez 1 à votre réserve. 4WU, T: Prévenez toutes les blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci.

Quartier Fantôme U
Terrain
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T, sacrifiez le Quartier fantôme: Détruisez le terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre en jeu, et mélanger ensuite sa bibliothèque.

Rix Maadi, Le Palais Donjon U
Terrain
T: Ajoutez 1 à votre réserve. 1BR, T: Chaque joueur se défausse d'une carte. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.