



9^{ÈME} ÉDITION : 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 : 350

Date de sortie : Juillet 2005

| Artefact | | | Artefact | | | | | |
|--|---|-----|--|---|-----|--|-----|---|
| | | | Corne de Démon Artefact | 2 | U | Matrice de Stockage Artefact | 3 | R |
| | | | À chaque fois qu'un joueur joue un sort noir, vous pouvez gagner 1 point de vie. | | | Tant que la Matrice de stockage est dégagée, au lieu que chaque joueur dégage les permanents qu'il contrôle pendant son étape de dégagement, ce joueur choisit les artefacts, les créatures ou les terrains et dégage tous les permanents qu'il contrôle du type choisi. | | |
| Anneau d'Aladdin Artefact | 8 | R | Dent de la Guivre Artefact | 2 | U | Meule Artefact | 2 | R |
| 8, T: L'Anneau d'Aladdin inflige 4 blessures à la cible, créature ou joueur. | | | À chaque fois qu'un joueur joue un sort vert, vous pouvez gagner 1 point de vie. | | | 2, T: Le joueur ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. | | |
| Ardoise de l'Ascendance Artefact | 4 | R | Floraison de la filandre Artefact | 1 | U | Mine Rugissante Artefact | 2 | R |
| 4, T, Défaussez-vous de votre main: Piochez une carte pour chaque créature que vous contrôlez. | | | 1, T: Vous gagnez 1 point de vie. | | | Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte. | | |
| Baguette De Ruine Artefact | 4 | U | Glob-gnomes Créature Artefact - Gnomes | 3 | U | Morgenstern vulshok Artefact - Equipement | 2 | U |
| 3, T: La baguette de ruine inflige 1 blessure à la cible, créature ou joueur. | | | 1/3 Sacrifiez les Glob-gnomes: Vous gagnez 3 points de vie. | | | La créature équipée gagne +2/+2. Équipement 2 (2: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.) | | |
| Bête De Somme Créature Artefact - Golem | 6 | R | Golem Thran Créature Artefact - Golem | 5 | R | Oeil de l'Ur-Golem Artefact | 4 | U |
| La Bête de somme a une force et une endurance chacune égales au nombre total de créatures en jeu. | | */* | Tant que le Golem Thran est enchanté il gagne +2/+2 et acquiert le vol, l'initiative et le piétinement. | | 3/3 | T: Ajoutez 2 à votre réserve. | | |
| Blason Artefact | 5 | R | Griffe du Dragon Artefact | 2 | U | Oeil du kraken Artefact | 2 | U |
| Chaque créature gagne 1/ 1 pour chaque autre créature en jeu du même type de créature | | | À chaque fois qu'un joueur joue un sort rouge, vous pouvez gagner un point de vie. | | | À chaque fois qu'un joueur joue un sort bleu, vous pouvez gagner 1 point de vie. | | |
| Boîte à Mystère De Téfeiri Artefact | 4 | R | Grille De Défense Artefact | 2 | R | Ornithoptère Créature Artefact - Thopter | 0 | U |
| Au début de la phase de pioche de chaque joueur, celui-ci met les cartes de sa main en-dessous de sa bibliothèque dans n'importe quel ordre, puis pioche ce même nombre de cartes. | | | Pendant le tour de chaque joueur les sorts joués par un autre joueur coûtent 3 supplémentaire. | | | Vol. | 0/2 | |
| Bonnet du bouffon Artefact | 4 | R | Livre De Sort Artefact | 0 | U | Pierre de Guermont Artefact | 2 | U |
| 2, T, Sacrifiez le Bonnet du bouffon: Cherchez dans la bibliothèque du joueur ciblé 3 cartes et retirez ces 3 cartes de la partie. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque. | | | Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de cartes en main. | | | T: Ajoutez à votre réserve de mana un mana de n'importe quelle couleur qui pourrait être produite par un terrain qu'un adversaire contrôle. | | |
| Carcasse Phyrexiane Créature Artefact - Golem | 6 | U | Manipulateur Glacial Artefact | 4 | U | Piège explosif Artefact | 6 | R |
| | | 5/4 | 1, T: Engagez l'artefact ciblé, la créature ciblée, ou le terrain ciblé. | | | | | |
| Cimeterre dansant Créature Artefact - Esprit | 4 | U | Marteau De Guerre Loxodon Artefact - Equipement | 3 | R | | | |
| | | 1/5 | La créature équipée gagne +3/+0, a le piétinement et 'À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.' Équipement 3 | | | | | |
| Vol | | | | | | | | |

Quand le Piège explosif arrive en jeu, nommez une carte autre qu'un terrain de base. A chaque fois que l'adversaire ciblé pioche une carte quelconque il révèle cette carte à tous les joueurs. Si cette carte est la carte nommée, sacrifiez le Piège explosif qui inflige alors 10 blessures à ce joueur.

Plume d'ange 2 U
Artefact

À chaque fois qu'un joueur joue un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Sceptre de Dislocation 3 R
Artefact

3, T: Le joueur ciblé se défait d'une carte de sa main. Ne jouez cette capacité que pendant votre tour.

Statue de jade 4 R
Artefact

2: La Jade statue devient une créature-artefact 3/6 jusqu'à la fin du combat. Ne jouez cette capacité que pendant le combat.

Blanc

Adoration 3W R
Enchantement

Si vous contrôlez au moins une créature, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Ange Aveuglante 3WW R
Créature - Ange 2/4

Vol. A chaque fois que l'Ange aveuglante inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur saute sa prochaine phase de combat.

Ange De Serra 3WW R
Créature - Ange 4/4

Vol. Attaquer avec l'Ange de Serra ne le fait pas s'engager.

Ange de Miséricorde 4W U
Créature - Ange 3/3

Vol. Quand l'Ange de miséricorde arrive en jeu, vous gagnez 3 points de vie.

Antienne Glorieuse 1WW R
Enchantement

Toutes les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Arbalétrier à Pied 1W C
Créature - Humain et Soldat 1/1

T: Ces Arbalétriers à pied infligent une blessure à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Avemain Chasse-nuage 3W C
Créature - Oiseau et Soldat 2/2

Vol. Lorsque l'Avemain chasse-nuages arrive en jeu, détruisez l'enchantement ciblé.

Bénédictio angélique 2W C
Rituel

La créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Bénédictio selon Serra 1W U
Enchantement

Attaquer n'oblige pas les créatures que vous contrôlez à s'engager.

Cadet Impatient W C
Créature - Humain et Soldat 1/1

Cavalier Vétéran WW C
Créature - Humain et Chevalier 2/2

Vigilance (Attaquer ne fait pas s'engager.)

Cercle De Protection : Noir 1W U
Enchantement

1: La prochaine fois qu'une source noire de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Cercle De Protection : Rouge 1W U
Enchantement

1: La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Chasseciel Léonin WW U
Créature - Chat et Chevalier 2/2

Vol

Chercheur De Gloire 1W C
Créature - Humain et Soldat 2/2

Colère De Dieu 2WW R
Rituel

Détruisez toutes les créatures. Ces créatures ne peuvent pas être régénérées.

Don de domaines 1W U
Rituel

Si un adversaire a plus de terrains en jeu que vous, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de plaine, révéléz-les, et mettez-les dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Droiture W R
Ephémère

La créature bloqueuse ciblée gagne 7/7 jusqu'à la fin du tour.

Démystification W C
Ephémère

Détruisez l'enchantement ciblé.

Escouade de baliste 3W U
Créature - Humain et Rebelle 2/2

XW, T: L'Escouade de balistes inflige X blessures à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Esprit fugace 3W R
Créature - Esprit 2/2

0: Renvoyez l'Esprit fugace dans votre main.

Exhortation 2W U
Ephémère

Dégagez la créature ciblée. Cette créature gagne +2/+4 jusqu'à la fin du tour.

Fantassins 3W C
Créature - Humain et Soldat 2/4

Faucon Mordoré W C
Créature - Oiseau 1/1

Vol

Force Sacrée W C
Enchantement - Aura

Enchanter Créature La créature enchantée gagne +1/+2.

Garde D'honneur W C
Créature - Humain et Soldat 1/1

W: La Garde d'honneur gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Garde des âmes W U
Créature - Humain et Clerc 1/1

Chaque fois que n'importe quelle autre créature arrive en jeu, gagnez 1 point de vie.

Guérisseur Sanctif 1W C
Créature - Humain et Clerc 1/1

T: Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure sur une cible, créature ou joueur.

Honneur du guerrier 2W C
Ephémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent 1/1 jusqu'à la fin du tour.

Inquisiteur Zélé 2W U
Créature - Humain et Clerc 2/2

1W: La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à l'Inquisiteur zélé ce tour-ci est infligée à la créature ciblée à la place.

Inversion des dégâts 1WW R
Ephémère

La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

Jour Saint W C
Ephémère

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Kami des vieilles pierres 3W U
Créature - Esprit 1/7

Liaison Psychique W U
Enchantement - Aura

Enchanter Créature A chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures infligées.

Lions Des Savanes W R
Créature - Chat 2/1

Mains réparatrices W C
Ephémère

Prévenez les prochaines 4 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une cible, créature ou joueur.

Maréchale Aguerrie 2WW U
Créature - Humain et Soldat 2/2

A chaque fois que la Maréchale aguerrie attaque, vous pouvez engager une créature ciblée.

Masque D'ivoire 2WW R
Enchantement

Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.

Maître Guérisseur 4W R
Créature - Humain et Clerc 1/4

T: prévenez ce tour-ci les prochaines 4 blessures sur une cible créature ou joueur.

Maître Leurreur 1W C
Créature - Humain et Soldat 1/2

W, T: Engagez la créature ciblée.

Moine Vénéral 2W C
Créature - Humain et Clerc 2/2

Quand le Moine vénérable arrive en jeu, gagnez 2 points de vie.

Nectar Sacré 1W C
Rituel

Vous gagnez 4 points de vie

Nuée D'avemains 4W C
Créature - Oiseau et Soldat 2/3

Vol. W: La Nuée d'avemains gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Orateur béni 3W U
Créature - Humain et Clerc 1/4

Toutes les autres créatures que vous contrôlez gagnent +0/+1

Pacifisme 1W C
Enchantement - Aura

Enchanter créature La créature enchantée ne peut attaquer ou bloquer.

Paix de l'esprit 1W U
Enchantement

W, choisissez une carte et défaussez-vous en: Gagnez 3 points de vie.

Paladin en-Vec 1WW R
Créature - Humain et Chevalier 2/2
Initiative, protection contre le noir, protection contre le rouge.

Punition Ephémère 3W U
Détruisez la créature attaquante ciblée. Vous gagnez autant de points de vie que sa force.

Pégase de bataille 2W C
Créature - Pégase 2/1
Vol. Initiative.

Rôdeuse chasseuriel 2W C
Créature - Chat et Chevalier 1/3
Vol Attaquer avec la Rôdeuse chasseuriel ne la fait pas s'engager.

Sol Consacré 1W R
Enchantement
Chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un de vos adversaires contrôle met un de vos terrains au cimetière depuis le jeu, remettez ce terrain en jeu.

Suivants de L'Oracle 3W R
Créature - Humain et Soldat 1/5
T: Toutes les blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à la créature ciblée par une source de votre choix sont infligées à la place à ces Suivants de l'oracle.

Théâtre En Cercle 1WW R
Enchantement
Au moment où le Théâtre en cercle arrive en jeu, choisissez une couleur. W: La prochaine fois qu'une source de la couleur choisie devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Titan de marbre 3W R
Créature - Géant 3/3
Les créatures avec une force de 3 ou plus ne se dégagent pas pendant les phases de dégagement de leurs contrôleurs.

Tourmente De Lumière 2W U
Ephémère
Détruisez tous les Enchantements.

Vengeance 3W U
Rituel
Détruisez la créature engagée ciblée.

Vigile du sanctuaire 1WW U
Créature - Humain et Clerc 1/4
Sacrifiez le Vigile du sanctuaire: Prévenez toutes les blessures sur une créature ou un joueur en provenance d'une source unique. Les blessures infligées par la suite par cette source sont traitées de façon normale.

Voyageur hâlé W R
Créature - Humain et nomade et cleric 1/1
W, T: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, révélez-la et mettez-la dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque. Ne jouez cette capacité seulement si un adversaire contrôle plus de terrains que vous.

Vétéran de l'infanterie W C
Créature - Humain et Soldat 1/1
T: La créature attaquante ciblée gagne 1/1 jusqu'à la fin du tour.

Bleu

Anguille des coraux 1U C
Créature - Anguille 2/1

Animal imaginaire 1U R
Créature - Illusion 4/4
Pendant votre entretien si vous avez une carte ou plus en main, renvoyez l'Animal imaginaire dans la main de son propriétaire.

Annexion 2UU U
Enchantement - Aura
Enchanter terrain Vous contrôlez le terrain enchanté.

Apprentie audacieuse 1UU R
Créature - Humain et Sorcier 1/1
T, sacrifiez l'Apprentie audacieuse: Contrecarrez le sort ciblé

Archiviste 2UU R
Créature - Humain et Sorcier 1/1
T: Piochez une carte.

Avemain déchiffre-vent 3UU C
Créature - Oiseau et Soldat et Sorcier 3/3
Vol. 1U: Le joueur ciblé révèle la carte du dessus de sa bibliothèque.

Avemain savant 3U C
Créature - Oiseau et Sorcier 1/3
Vol Quand l'Avemain savant arrive en jeu, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et remettez-les dans l'ordre de votre choix.

Boomerang UU C
Ephémère
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Caverne au trésor 2UU U
Enchantement
2UU: Piochez une carte.

Clone 3U R
Créature - Changeforme 0/0
Lorsque le Clone arrive en jeu, vous pouvez choisir une créature en jeu. Si vous le faites, le Clone arrive en jeu comme une copie de cette créature.

Confiscation 4UU U
Enchantement - Aura
Enchanter Permanent Acquérez le contrôle du permanent enchanté.

Conseil Des Soratami 2U C
Rituel
Piochez deux cartes.

Corbeau de l'Orage 1U C
Créature - Oiseau 1/2
Vol

Couardise 3UU R
Enchantement
A chaque fois qu'une créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire.

Djinn Mahâmot 4UU R
Créature - Djinn 5/6
Vol

Drakon des vents 2U C
Créature - Drakôn 2/2
Vol

Drâkon d'azur 3U U
Créature - Drakôn 2/4
Vol

Déshydratation 3U C
Enchantement - Aura
Enchanter Créature La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur.

Déterminisme Selon Zur 3U R
Enchantement
Tous les joueurs jouent avec leurs mains révélées. Quand un joueur devrait piocher une carte, il la révèle à la place. Ensuite n'importe quel joueur peut payer 2 points de vie. Si un joueur le fait, mettez cette carte dans le cimetière de son propriétaire. Sinon, ce joueur pioche cette carte.

Elemental d'air 3UU U
Créature - Elemental 4/4
Vol

Evacuation 3UU R
Ephémère
Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires.

Experte En Temporalité 1UU R
Créature - Humain et Sorcier 1/1
UUU, T: Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Exténuation 2U U
Rituel
Les créatures et les terrains que l'adversaire ciblé contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine phase de dégagement.

Fuite de mana 1U C
Ephémère
Contrecarrez le sort ciblé sauf si le lanceur paye 3 supplémentaires

Garde de Lumengrid 1U C
Créature - Humain et Sorcier 1/3

Guerrier fantomatique 1UU U
Créature - Illusion 2/2
Le Guerrier fantomatique est imblocable.

Huile de Foie de Morue 1U C
Enchantement - Aura
Enchanter Créature. La créature enchantée a la Traversée des îles.

Image fugitive 2U R
Créature - Illusion 2/1
Vol. 1U: Renvoyez l'Image fugitive dans la main de son propriétaire.

Index U C
Rituel
Regardez les 5 cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez les dessus dans l'ordre de votre choix.

Jeu d'esprits 3UU R
Enchantement
Au début de votre entretien, si vous avez 200 cartes ou plus dans votre bibliothèque, vous gagnez la partie.

Kraken des marées 5UUU R
Créature - Kraken 6/6
Le Kraken des marées est imblocable.

Lévitiation 2UU U
Enchantement
Toutes les créatures que vous contrôlez acquièrent le vol.

Messager Des Pensées U
Créature - Humain et Sorcier 1/1
T: Piochez une carte, puis défaussez vous d'une carte de votre main.

Monstre marin 4UU C
Créature - Serpent 6/6
Le Monstre marin ne peut attaquer que si le joueur défenseur contrôle une île.

Nouvelles 3UU U
Rituel
Piochez quatre cartes.

| | | | | | | |
|--|-----|----------|---|-----|----------|---|
| Passé-passe Rituel | U | C | Sculpteur De Marionnettes Créature - Humain et Sorcier | 2U | U 1/2 | Détruisez la créature verte ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Piochez une carte. |
| Regardez les 2 premières cartes de votre bibliothèque. Mettez-en une dans votre main, et l'autre au dessous de votre bibliothèque. | | | U, T: Engagez ou dégagez une créature ciblée. | | | |
| Pie voleuse Créature - Oiseau | 2UU | U 1/3 | Sentement astucieuse Créature - Humain et Sorcier | 2U | C 1/1 | Bandit de grand chemin Créature - Humain et Mercenaire |
| Vol. A chaque fois que la Pie voleuse blesse l'un de vos adversaires, vous piochez une carte. | | | T: La créature ciblée avec une force de 2 ou moins est imbloquable ce tour-ci. | | | Quand le Bandit de grand chemin arrive en jeu, vous gagnez 2 points de vie et l'adversaire ciblé perd 2 points de vie. |
| Pieuvre géante Créature - Pieuvre | 3U | C 3/3 | Sentinelle Garderrance Créature - Drone | 4U | C 3/3 | Cafard géant Créature - Insecte |
| | | | Quand cette Sentinelle garderrance arrive en jeu, regardez la main de l'adversaire ciblé. | | | |
| Plagiat Ephémère | 3U | R | Sorcier fugitif Créature - Humain et Sorcier | U | C 1/1 | Carapace de nantuko Créature - Zombie et Insecte |
| Jusqu'à la fin du tour, si le joueur ciblé devait piocher une carte, ce joueur saute cette pioche et vous piochez une carte. | | | | | | Sacrifiez une créature: La Carapace de nantuko gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. |
| Ploiment Mental Ephémère | U | R | Tamis Rituel | 3U | C | Chantage Rituel |
| Changez le texte de règles du permanent ciblé en remplaçant toutes les occurrences d'une couleur par une autre ou d'un type de terrain de base par un autre. | | | Piochez 3 cartes puis choisissez et défaussez-vous d'une carte. | | | Le joueur ciblé révèle trois cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte. |
| Polymorphisme Rituel | 3U | R | Telepathie Enchantement | U | U | Cheval de cauchemar Créature - Cauchemar |
| Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Son contrôleur révèle, une par une, les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de créature. Ce joueur met cette carte en jeu et mélange toutes les autres cartes révélées de cette manière dans sa bibliothèque. | | | Chacun de vos adversaires joue avec sa main révélée. | | | 5B */* |
| Pêcheur Avemain Créature - Oiseau et Soldat | 3U | C 2/2 | Temps du jusant Rituel | 2U | C | Vol. Le Cheval de cauchemar a une force et une endurance chacune égale au nombre de marais que vous contrôlez. |
| Vol. Quand le Pêcheur avemain est mis dans le cimetière depuis le jeu, vous pouvez piocher une carte. | | | Mettez la créature ciblée au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire. | | | Chiens creux Créature - Chien |
| Regard flétrisseur Rituel | 2U | U | Tortue corne Créature - Tortue | 2U | C 1/4 | 4B 3/3 |
| L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous piochez une carte pour chaque forêt et chaque carte verte révélée de cette manière. | | | | | | A chaque fois que ces Chiens creux attaquent, ils gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. |
| Regard sinistre Rituel | 2U | U | Traumatisme Rituel | 3UU | R | Coercition Rituel |
| Regardez la main de l'adversaire ciblé. Vous piochez une carte pour chaque carte de montagne ou carte rouge dans la main de ce joueur. | | | Le joueur ciblé met la moitié supérieure de sa bibliothèque, arrondi au chiffre inférieur, dans son cimetière. | | | Regardez la main du joueur ciblé et choisissez une carte. Ce joueur se défausse de cette carte. |
| Rembobinage Ephémère | 2UU | U | Vizzerdrix Créature - Bête | 6U | R 6/6 | Colonie de Rats Créature - Rat |
| Contrecarrez le sort ciblé. Dégagez jusqu'à quatre terrains. | | | | | | 1B */1 |
| Retrait d'ames Ephémère | 1U | C | Vol Enchantement - Aura | U | C | La Colonie de Rats a une force égale au nombre de cartes de Rat que vous avez en jeu. (Cela inclut à la fois les cartes de Rat engagées et dégagees.) |
| Contrecarrez le sort de créature ciblé. | | | Enchanter Créature La créature enchantée a le Vol. | | | Concierge De L'Enfer Créature - Horreur |
| Revendication par la mer Enchantement - Aura | U | C | | | | 3B 1/1 |
| Enchanter Terrain Le terrain enchanté est une île. | | | Noir | | | T, Sacrifiez une créature: Renvoyez la carte de créature ciblée de votre cimetière en jeu. Ne jouez cette capacité que pendant votre entretien. |
| Routes marchandes Enchantement | 1U | R | Absorption De L'esprit Rituel | X1B | U | Céphalalgie Enchantement |
| 1: Renvoyez le terrain ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. 1, Défaussez-vous d'une carte de terrain de votre main: Piochez une carte. | | | Ne dépensez que du mana noir pour X. L'Absorption de l'esprit inflige X blessures à une cible, créature ou joueur. Vous gagnez X points de vie. | | | 2B U |
| Réminiscence Rituel | 2U | U | Affaiblissement Enchantement - Aura | BB | C | A chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures. |
| Le joueur ciblé mélange son cimetière dans sa bibliothèque. | | | Enchanter Créature La créature enchantée gagne -2/-2. | | | Cérébrotrancheur Créature - Horreur |
| Rôdeur des rêves Créature - Illusion | 2UU | U 1/5 | Apparition des marécages Créature - Apparition | 3B | U 3/3 | 2BB 4/3 |
| Le Rôdeur des rêves ne peut pas être bloqué s'il attaque tout seul. | | | Traversée des marais (Cette créature est imbloquable tant que le joueur défenseur contrôle un marais.) | | | Quand le Cérébrotrancheur est mis au cimetière depuis le jeu, chaque joueur se défausse de sa main. |
| | | | Arène phyrexiane Enchantement | 1BB | R | Diablotin des marécages Créature - Diablotin |
| | | | Au début de votre entretien, vous piochez une carte et vous perdez un point de vie. | | | 1B 1/1 |
| | | | Assassin royal Créature - Humain et Assassin | 1BB | R 1/1 | Vol |
| | | | T: Détruisez la créature engagée ciblée. | | | Diablotin flétri Créature - Diablotin |
| | | | Assassinat Ephémère | 2B | U | 2BB C 2/2 |
| | | | | | | Vol Quand le Diablotin flétri arrive en jeu, vous perdez 2 points de vie. |
| | | | | | | Démon de Yaugzebul Créature - Démon |
| | | | | | | 4BB 6/6 |
| | | | | | | Vol, initiative Au début de votre entretien, à moins que vous ne sacrifiez 1 artefact, engagez le Yawgmoth demon et il vous inflige 2 blessures. |
| | | | | | | Edit cruel Rituel |
| | | | | | | 1B U |
| | | | | | | L'adversaire ciblé sacrifie une créature. |
| | | | | | | Exhumation Rituel |
| | | | | | | B C |

Renvoyez la carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.

Exécution 2B U
Ephémère
Détruisez la créature blanche ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Piochez une carte.

Festin d'Ames 3BB U
Rituel
Le joueur ciblé perd 4 points de vie et vous gagnez 4 points de vie.

Feu follet B R
Créature - Esprit 0/1
Vol. B: Régénérez le Feu follet.

Force Impie B C
Enchantement - Aura
Enchanter Créature La créature enchantée gagne +2/+1.

Fossoyeur 3B C
Créature - Zombie 2/2
Quand le Fossoyeur arrive en jeu, vous pouvez renvoyer de votre cimetière la carte de créature ciblée dans votre main.

Gargantua phyrexian 4BB U
Créature - Horreur 4/4
Quand le Gargantua phyrexian arrive en jeu, vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Gobelin pourrissant B C
Créature - Zombie et Gobelin 1/1
Quand le Gobelin pourrissant est mis dans un cimetière depuis le jeu, la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Guerrier serpentiforme 2B C
Créature - Serpent et Guerrier 3/3
Quand le Guerrier serpentiforme arrive en jeu, vous perdez 3 points de vie.

Horreur des Horreurs 3BB U
Enchantement
Sacrifiez un marais: Régénérez la créature noire ciblée.

Lien Contaminé 1B C
Enchantement - Aura
Enchanter Créature À chaque fois que la créature enchantée attaque ou bloque, son contrôleur perd 3 points de vie.

Mort-fosses de Rajh 3BB R
Enchantement
A chaque fois qu'une créature reçoit des blessures détruisez-la. Cette créature ne peut être régénérée ce tour-ci.

Nécrovore 2BB R
Créature - Lhurgoyf */*
Le Nécrovore a une force et une endurance égale au nombre de créatures dans tous les cimetières. B: Régénérez le Nécrovore.

Nékrateal 2BB U
Créature - Humain et Assassin 2/1
Initiative. Quand le Nékrateal arrive en jeu, détruisez la créature non-artefact et non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Obscur bannissement 2B C
Ephémère
Détruisez la créature non-noire ciblée. Elle ne peut pas être régénérée.

Oeil-de-mort 3B U
Créature - Lézard 2/2
A chaque fois que l'Oeil-de-mort devient bloqué par ou bloque une créature non-noire, détruisez cette créature à la fin du combat.

Ombre surgissante 2B C
Créature - Ombre 1/1

B: l'Ombre surgissante gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Pacte de la tombe 1BBB R
Enchantement
A chaque fois qu'une créature sous votre contrôle est mise au cimetière, les autres joueurs doivent sacrifier une créature.

Persécution 2BB R
Rituel
Choisissez une couleur. Regardez la main du joueur ciblé. Ce joueur se défausse de toutes ses cartes de la couleur choisie.

Peur BB C
Enchantement - Aura
Enchanter Créature La créature enchantée a la Peur.

Pourrissement cérébral 2B C
Rituel
Le joueur ciblé se défausse de deux cartes.

Précepteur démoniaque 2BB U
Rituel
Cherchez dans votre bibliothèque une carte, et mettez cette carte dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.

Punition Finale 3BB R
Rituel
Le joueur ciblé perd un nombre de points de vie égal au nombre de blessures qu'il a déjà subi pendant ce tour.

Rats Voraces 1B C
Créature - Rat 1/1
Quand ces Rats voraces arrivent en jeu, l'adversaire ciblé choisit une carte de sa main et s'en défausse.

Rats aux dents tranchantes 2B C
Créature - Rat 2/1
Ces Rats aux dents tranchantes ne peuvent pas être bloqués, excepté par des créatures-artefacts ou des créatures noires.

Rêves du Monde Souterrain BBB R
Enchantement
A chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, l'Underworld dreams lui inflige 1 blessure.

Scarabée de la Peste B C
Créature - Insecte 1/1
Traversée des Marais.

Seigneur des mort-vivants 1BB R
Créature - Zombie et Seigneur 2/2
Les autres zombies gagnent +1/+1. 1B, T: Renvoyez la carte de zombie ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Spectre hypnotiseur 1BB R
Créature - Spectre 2/2
Vol. A chaque fois que le spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse au hasard d'une carte de sa main.

Squelettes serviles 1B U
Créature - Squelette 1/1
B: Régénérez ces Squelettes serviles.

Vampire sengien 3BB R
Créature - Vampire 4/4
Vol. Mettez un marqueur 1/ 1 sur le Vampire sengien à chaque fois qu'une créature blessée par lui est, pendant le même tour, mise au cimetière.

Vent de peste 7BB R
Rituel
Détruisez toutes les créatures que vous ne contrôlez pas. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Zombie glouton 4B U
Créature - Zombie 3/3

Peur (Cette créature ne peut être bloquée excepté par les créatures-artefact et/ou par les créatures noires.)

Zombies dévastateurs 2B C
Créature - Zombie 2/2

Zombification 3B U
Rituel
Mettez en jeu la carte de créature ciblée en provenance de votre cimetière.

Étrangleur mou 1B C
Créature - Zombie et Merce-naire 2/2
L'Étrangleur mou ne peut pas bloquer

Rouge

Anarchiste 4R U
Créature - Humain et Sorcier 2/2
Quand l'Anarchiste arrive en jeu vous pouvez renvoyer la carte de rituel ciblée de votre cimetière dans votre main.

Artillerie Orque 1RR U
Créature - Orque et Guerrier 1/3
T: L'Artillerie orque inflige 2 blessures à la cible, créature ou joueur et vous inflige 3 blessures.

Assaut Implacable 2RR R
Rituel
Dégagez toutes les créatures ayant attaqué ce tour-ci. Vous pouvez déclarer une nouvelle phase de combat ce tour-ci suivie d'une autre phase principale.

Attaque Paniquante 2R C
Rituel
Jusqu'à 3 créature ciblées ne peuvent pas bloquées ce tour-ci.

Aérostiers gobelins R U
Créature - Gobelin et Guerrier 1/1
R: Ces Aérostiers gobelins acquièrent le vol jusqu'à la fin du tour.

Barbares Balduvians 1RR C
Créature - Humain et Barbare 3/2

Brasier XR U
Rituel
Le Brasier inflige X blessures à la cible, créature ou joueur.

Brigand gobelin 1R C
Créature - Gobelin et Guerrier 2/2
Le Brigand gobelin attaque chaque tour si possible.

Chant Bouillonnant 2R C
Ephémère
Ajoutez RRRRR à votre réserve.

Chariot Gobelin 2R C
Créature - Gobelin et Guerrier 2/2
Célérité.

Cheval de foudre 5R R
Créature - Cheval de foudre 5/5
Célérité. Quand le Cheval de foudre arrive en jeu, engagez toutes les autres créatures.

Choc R C
Ephémère
Le Choc inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Choc de mana R R
Rituel

Vous et le joueur ciblé jouez tous les deux à pile ou face. Le Choc de mana inflige 1 blessure à chaque joueur qui tombe sur pile. Répétez ce lancer jusqu'à ce que les deux joueurs tombent sur face lors du même lancer.

Choc soudain 3R U
Ephémère

Le choc soudain inflige 1 blessure au joueur ciblé pour chaque carte dans sa main.

Colosse hématopyre 6RR R
Créature - Géant 6/6
R, sacrifiez le Colosse hématopyre: Le Colosse hématopyre inflige 6 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Coulée de fluipierre X2RR R
Rituel
Toutes les créatures gagnent +X/-X jusqu'à la fin du tour.

Dragon rajhi 2RR R
Créature - Dragon 5/5
Vol. Quand le Dragon Rajhi arrive en jeu, sacrifiez 2 montagnes ou sacrifiez le Dragon Rajhi.

Dragon shivân 4RR R
Créature - Dragon 5/5
Vol. (Cette créature ne peut pas être bloquée exceptée par les créatures avec le vol.) R: Le Dragon shivân gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Démolition 3R U
Rituel
Détruisez l'artefact ciblé ou le terrain ciblé.

Écrabouilleur de fluipierre 3RR U
Créature - Bête 4/4
R: L'Écrabouilleur de fluipierre gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Enrager XR U
Ephémère
La créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Escogriffe de fluipierre 2R C
Créature - Bête 2/2
R: l'Escogriffe de fluipierre gagne +1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Feu de brousse 3R U
Rituel
Détruisez toutes les plaines.

Feu dévastateur 4RR R
Rituel
Chaque joueur sacrifie 4 terrains puis le Feu dévastateur inflige 4 blessures à chaque créature.

Forme du dragon 4RRR R
Enchantement
Au début de votre entretien, la Forme du dragon inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur. À la fin de chaque tour, votre total de points de vie devient 5. Les créatures sans le vol ne peuvent pas vous attaquer.

Fourneau de Rajh 1RRR R
Enchantement
Si une source 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.

Fracasser 1R C
Ephémère
Détruisez l'artefact ciblé.

Gobelin enragé R C
Créature - Gobelin 1/1
Célérité.

Gorille beringeï R C
Créature - Singe 1/1

Le Gorille beringeï gagne 1/2 aussi longtemps que vous contrôlez une forêt.

Guerrier de grès 2RR C
Créature - Humain et Soldat 1/3
Initiative. R: le Guerrier de grès gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Géant des collines 3R C
Créature - Géant 3/3

Hache de lave 4R C
Rituel
La Hache de lave inflige 5 blessures au joueur ciblé.

Kavru solitaire 1R C
Créature - Kavru 1/1
À chaque fois que le Kavru solitaire est seul à attaquer, il gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Lune de sang 2R R
Enchantement
Les terrains non-basiques sont des montagnes.

Magnivor 2RR R
Créature - Lhurgoyf */*
Célérité la force et l'endurance du Magnivore sont égales au nombre de cartes de rituel présentes dans les cimetières.

Marteau volcanique 1R C
Rituel
Le Marteau volcanique inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur.

Menace 2R U
Rituel
Dégagez la créature ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature a la célérité jusqu'à la fin du tour.

Mers bouillonnantes 3R U
Rituel
Détruisez toutes les îles.

Montagnard gobelin R C
Créature - Gobelin et éclauteur 1/1
Traversée des montagnes

Oeuf de Rukh 3R R
Créature - Oeuf 0/3
Quand le Rukh egg est mis au cimetière depuis le jeu, mettez en jeu un jeton de créature 4/4 Rukh rouge avec le vol à la fin du tour.

Phénix d'échardes 4R R
Créature - Phoenix 2/2
Vol. RRR: récupérez le Phénix d'échardes dans votre main. N'utilisez cette capacité que lorsque le Phénix d'échardes est au cimetière et pendant votre entretien. Sacrifiez le Phénix d'échardes: le Phénix d'échardes inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

Pillard Gobelin 1R C
Créature - Gobelin et Guerrier 2/2
Le Pillard gobelin ne peut pas bloquer.

Pillard céleste gobelin 2R C
Créature - Gobelin et Guerrier 1/2
Vol.

Piquier gobelin 1R C
Créature - Gobelin et Guerrier 2/1

Pisteur des sables viashino 1RR U
Créature - Viashino et Guerrier 4/2
Célérité. A la fin de n'importe quel tour, renvoyez le Pisteur des sables Viashino dans la main de son propriétaire.

Pluie de pierres 2R C
Rituel
Détruisez le terrain ciblé.

Pyroclasme 1R U
Rituel

Le Pyroclasme inflige 2 blessures à chaque créature.

Roi des Gobelins 1RR R
Créature - Gobelin et Seigneur 2/2
Tous les Gobelins gagnent +1/+1 et ont la traversée des montagnes. (Ils sont imblocables tant que le joueur défenseur contrôle une montagne.)

Réflexes R C
Enchantement - Aura
Enchanter Créature La créature enchantée acquiert l'Initiative.

Sentinelle Mogg R R
Créature - Gobelin et Guerrier 1/1
A chaque fois qu'un adversaire joue un sort, la Sentinelle mogg gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Sergent au fouet 2R U
Créature - Humain et Soldat 2/1
R: La créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Shaâmane anabaane 3R C
Créature - Minutaire et Sha- 2/2
R, T: La Shaâmane anabaane inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

Souffle ardent R C
Enchantement - Aura
Enchanter Créature R: La créature enchatée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Surveillant Ogre 3R U
Créature - Ogre 4/3
Le Surveillant ogre ne peut pas bloquer.

Tactiques de guérilla 1R U
Ephémère
Ces Tactiques de guérilla infligent 2 blessures à une cible, créature ou joueur. Lorsqu'un sort ou une capacité contrôlé par un adversaire vous amène à vous défausser de ces Tactiques de guérilla de votre main, ces Tactiques de guérilla infligent 4 blessures à une cible, créature ou joueur.

Vague de flammes 3RRRR U
Rituel
La Vague de flammes inflige 4 blessures au joueur ciblé et aux créatures qu'il contrôle.

Yeti Karpluséan 3RR R
Créature - Yeti 3/3
T: Le Yeti karpluséan inflige un nombre de blessures égal à sa force à la créature ciblée. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force au Yeti karpluséan.

Élémental d'éclair 3R C
Créature - Elemental 4/1
Célérité.

Vert

Affinité Naturelle 2G R
Ephémère
Tous les terrains deviennent des créatures 2/2 toujours considérés comme des terrains jusqu'à la fin du tour.

Agame des souches 2G C
Créature - Léopard 2/2
1G: L'Agame des souches gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'utilisez cette capacité qu'une seule fois par tour.

| | | | | | | | | |
|--|-----|----------|--|-------|----------|--|-----|----------|
| Anaconda Créature - Serpent Traversée des marais. | 3G | U 3/3 | Druide des leys Créature - Humain et Druides T: Dégagez le terrain ciblé. | 2G | U 1/1 | Luxuriance Enchantement - Aura Enchanter Terrain A chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour en tirer du mana, il produit GG supplémentaires. | 2G | C |
| Araignée fouettesoie Créature - Araignée L'Araignée fouettesoie peut bloquer comme si elle avait le vol. XGG: L'Araignée fouettesoie inflige X blessures à chaque créature avec le vol. | 3GG | R 2/7 | Elfe des bois Créature - Elfe et éclairneur Quand l'Elfe des bois arrive en jeu, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque et mettez cette forêt en jeu. Mélangez ensuite votre bibliothèque | 2G | C 1/1 | Maro Créature - Elemental Le Maro a une force et une endurance chacune égale au nombre de cartes que vous avez en main. | 2GG | R */* |
| Araignée géante Créature - Araignée L'Araignée géante peut bloquer comme si elle avait le vol. | 3G | C 2/4 | Elfs de Llanowar Créature - Elfe et Druides T: Ajoutez G à votre réserve. | G | C 1/1 | Moisissure rampante Rituel Détruisez l'artefact ciblé, le terrain ciblé ou l'enchantement ciblé. | 2GG | U |
| Arbre de l'utopie Créature - Plante T: Ajoutez un mana d'une couleur de votre choix à votre réserve. | 1G | R 0/2 | Enchanteresse Verduralde Créature - Humain et Druides A chaque fois que vous jouez un sort d'enchantement, vous pouvez piocher une carte. | 1GG | R 0/2 | Muse née des graines Créature - Esprit Dégagez tous les permanents que vous contrôlez pendant les phases de dégagement de chaque autre joueur | 3GG | R 2/4 |
| Armodon dressé Créature - Elephant | 1GG | C 3/3 | Enchanteresse de la Yavimaya Créature - Humain et Druides L'Enchanteresse de la Yavimaya gagne +1/+1 pour chaque enchantement en jeu. | 2G | U 2/2 | Naturalisation Ephémère Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. | 1G | C |
| Armure De Boisblanc Enchantement - Aura Enchanter Créature La créature enchantée gagne +X/+X, X étant le nombre de forêts que vous contrôlez. | 2G | U | Floraison estivale Rituel Vous pouvez jouer jusqu'à 3 terrains de plus ce tour-ci. | 1G | U | Ordre De La Cloche Sacrée Créature - Humain et Moine | 3G | C 4/3 |
| Baloth énorme Créature - Bête | 6G | U 7/7 | Force de la Nature Créature - Élémental Piétinement. Au début de votre entretien, la Force de la nature vous inflige 8 blessures à moins que vous ne payiez GGGG. | 2GGGG | R 8/8 | Ours des rivières Créature - Ours | 3G | U 3/3 |
| Barde elfe Créature - Elfe et Shamane Toutes les créatures capables de bloquer le Barde elfe doivent le faire. Si une créature est forcée à bloquer plus d'attaquants qu'elle ne le peut, le défenseur désigne cette créature pour bloquer autant d'attaquants qu'il est permis. | 3GG | U 2/4 | Force verdoyante Créature - Elemental Pendant l'entretien de chaque joueur mettez en jeu un jeton saprobionte. Traitez ce jeton comme une créature verte 1/1. | 5GGG | R 7/7 | Pour le plus grand bien Enchantement Sacrifiez une créature: piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée puis choisissez 3 cartes et défaussez-vous en. | 2GG | R |
| Berserker elfe Créature - Elf et Berserker Pour chaque créature qui le bloque, le Berserker elfe gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. | G | C 1/1 | Gardien des terres Créature - Humain et Druides 1G: Renvoyez la carte de terrain de base ciblée depuis votre cimetière dans votre main. | G | U 1/1 | Puissance Des Chénaies Ephémère La créature ciblée gagne +7/+7 jusqu'à la fin du tour. | 3G | R |
| Biorythme Rituel Le total de points de vie de chaque joueur devient égal au nombre de créatures qu'il contrôle. | 6GG | R | Grizzlis Créature - Ours | 1G | C 2/2 | Ranger de Norbois Créature - Elfe et éclairneur | G | C 1/2 |
| Bracelets arboricoles Enchantement - Aura Enchanter Créature La créature enchantée gagne +1/+1 et ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol. | 1G | C | Guerrier elfe Créature - Elfe et Guerrier | GG | C 2/3 | Récolte précoce Ephémère Le joueur ciblé dégage tous les terrains basiques qu'il contrôle. | 1GG | R |
| Béhémot de Llanowar Créature - Élémental Engagez une créature délogée que vous contrôlez: Le Béhémot de Llanowar gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. | 3GG | U 4/4 | Guivre brise-racines Créature - Guivre Piétinement | 5GG | U 6/6 | Récupération Ephémère Mettez la carte ciblée en provenance de votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. | G | C |
| Championne Elfe Créature - Elfe et Seigneur Tous les elfes gagnent +1/+1 et ont la traversée des forêts. (Ils sont imblocables tant que le joueur défenseur contrôle au moins une forêt.) | 1GG | R 2/2 | Guivre vorace Créature - Guivre | 4GG | C 6/4 | Régénération Enchantement - Aura Enchanter Créature G: Régénérez la créature enchantée. | 1G | U |
| Crocodile Empereur Créature - Crocodile Quand vous ne contrôlez aucune autre créature, sacrifiez le Crocodile empereur | 3G | R 5/5 | Guivre à piquants Créature - Guivre | 4G | C 5/4 | Shamane Viridiane Créature - Elfe et Shamane Quand le Shamane viridien arrive en jeu, détruisez l'artefact ciblé. | 2G | U 2/2 |
| Croissance gigantesque Ephémère La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. | G | C | Guépard royal Créature - Chat Vous pouvez jouer le Guépard royal à tout moment où vous pouvez jouer un éphémère. | 3G | U 3/2 | Singe arboricole Créature - Singe | G | C 1/1 |
| Croissance luxuriante Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez cette carte en jeu engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque. | 1G | C | Joueuse De Flûte Elfe Créature - Elfe et Shamane G, T: mettez en jeu une carte de créature de votre main | 3G | R 1/1 | Singe du zodiac Créature - Singe Traversé des forêts. | 1G | C 2/1 |
| | | | Kavru grimpeur Créature - Kavru Quand le Kavru grimpeur arrive en jeu, piochez une carte. | 3GG | C 3/3 | Source de vie Rituel Le joueur ciblé gagne X points de vie. | XG | U |
| | | | | | | Source naturelle Rituel Le joueur ciblé gagne 8 points de vie. | 3GG | C |

| | | | | | |
|---|-----|----------|---|---|---|
| Tempête d'aiguilles Rituel | 2G | U | G | | T : ajoutez R à votre réserve de mana. |
| La Tempête d'aiguille inflige 4 blessures à chaque créature avec le vol. | | | Forest Terrain de Base G | C | Montagne Terrain de Base T : ajoutez R à votre réserve de mana. |
| Tisseur de toile Enchantement - Aura | G | U | Forest Terrain de Base G | C | Montagne Terrain de Base T : ajoutez R à votre réserve de mana. |
| Enchanter Créature La créature enchantée gagne +0/+2 et peut bloquer les créatures comme si elle possédait le vol. | | | Forest Terrain de Base G | C | Plains Terrain de Base W |
| Vieux Gorille à Dos Argenté Créature - Singe | 4GG | R 6/5 | Forêt de Karpluse Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve. T : Ajoutez R ou G à votre réserve de mana. La Forêt de Karpluse vous inflige 1 blessure. | R | Plains Terrain de Base W |
| G : régénérez le Vieux gorille à dos argenté. | | | Forge de campagne Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve. T : Ajoutez W ou R à votre réserve. La Forge de campagne vous inflige 1 blessure. | R | Plains Terrain de Base W |
| Wumpus au rabais Créature - Bête | 3G | U 6/6 | Island Terrain de Base U | C | Rivière souterraine Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve T : Ajoutez U ou B à votre réserve. La rivière souterraine vous inflige 1 blessure. |
| Quand le Wumpus au rabais arrive en jeu, chaque autre joueur peut mettre en jeu sous son contrôle une carte de créature de sa main. | | | Island Terrain de Base U | C | Sables mouvants Terrain T : ajoutez 1 à votre réserve. T, sacrifiez les Sables mouvants : la créature attaquante ciblée non-volante gagne -1/-2 jusqu'à la fin du tour. |
| Étrange moisson Rituel | XGG | R | Island Terrain de Base U | C | Sources sulfureuses Terrain T : Ajoutez un mana incolore à votre réserve. T : Ajoutez R ou B à votre réserve. Ces sources sulfureuses vous infligent 1 blessure. |
| Chaque joueur peut chercher dans sa bibliothèque jusqu'à X cartes de créatures, révéler ces cartes et les mettre dans sa main. Puis chaque joueur qui a cherché dans sa bibliothèque de cette manière la mélange. | | | Landes d'Adarkar Terrain T : Ajoutez 1 mana incolore à votre réserve. T : Ajoutez U ou W à votre réserve. Ces Landes d'Adarkar vous inflige 1 blessure. | R | Swamp Terrain de Base B |
| Terrain | | | Landes de Llanowar Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve. T : Ajoutez B ou G à votre réserve. Ces Landes de Llanowar vous infligent 1 blessure. | R | Swamp Terrain de Base B |
| Brisants shivâns Terrain | | R | Mine d'Urza Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza, une Tour d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza ajoutez 1 mana incolore supplémentaire à votre réserve. | U | Swamp Terrain de Base B |
| T : Ajoutez 1 à votre réserve. T : Ajoutez U ou R à votre réserve. Ces Brisants Shivâns vous infligent 1 blessure. | | | Montagne Terrain de Base T : ajoutez R à votre réserve de mana. | C | Tour D'Urza Terrain T : Ajoutez 1 à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza, une Tour d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza ajoutez 3 à votre réserve à la place. |
| Broussaille Terrain | | R | Montagne Terrain de Base | C | |
| T : Ajoutez 1 mana incolore à votre réserve de mana. T : Ajoutez G ou W à votre réserve de mana. La Broussaille vous inflige 1 blessure. | | | | | |
| Cavernes de Koïlos Terrain | | R | | | |
| T : Ajoutez 1 à votre réserve. T : Ajoutez B ou W à votre réserve. Ces Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure. | | | | | |
| Centrale énergétique D'Urza Terrain | | U | | | |
| T : Ajoutez 1 mana incolore à votre réserve. Si vous contrôlez une Mine d'Urza, une Tour d'Urza et une Centrale énergétique d'Urza ajoutez 1 mana incolore supplémentaire à votre réserve. | | | | | |
| Côte de la Yavimaya Terrain | | R | | | |
| T : Ajoutez 1 à votre réserve. T : Ajoutez G ou U à votre réserve. La côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure. | | | | | |
| Forest Terrain de Base | | C | | | |

Retrouvez de nombreuses informations sur *Magic the Gathering* et la 9^{ème} Édition sur le site de la Secte des Magiciens Fous :

<http://www.smfcorp.net>