

## Les cartes clé de Magic - 1/7

**Vous débutez ou vous avez arrêté de jouer a magic depuis trop longtemps. Voici la liste des cartes phares des 30 éditions et extensions depuis la création du jeu...**

Vous débutez ou vous avez arrêté de jouer a [magic](#) depuis trop longtemps. Voici la liste des cartes clés des 30 ( et toujours plus ) extension magic. Ce sont les plus jouées, les plus puissantes, et généralement les plus chères.

Voici donc une liste rapide des cartes phares de magic ( parmi plusieurs millier ). Si vous en possédez une tant mieux car elles sont pour la plupart très prisées par les magiciens.

Mais d'abord quelques éclaircissements :

bn = bord noir

bb = bord blanc

Vo = version originale (donc anglais)

sg = sigle de la carte au milieu a droite.

Pour le prix des cartes, celui ci varie en fonction de la rareté de la carte.les cartes les plus chères sont les alpha/beta/unlimited, arabian qui ont été tirées en peu d'exemplaires. C'est ainsi que le Black Lotus est coté de 2800 à 4200 FF ( mais c'est une des plus chères, toute les cartes n'ont pas ce prix ).

c = commune

u = unco ( entre c et r )

r = rare

Les rares et les uncos sont reconnaissables a partir de l'extension Exode avec le sigle soit en noir : c, soit en gris : u, soit en or : r. Sinon, il faut en connaitre la rareté.

Premium ( foil ) : A partir de l'héritage d'urza, certaines cartes sont brillantes avec une étoile filante en bas, et 100 fois plus rares donc bcp plus chères.

**Alpha/Beta**(bn, pas de date pas de sg)

Artefact : Black Lotus, Mox ( emerald, jet, pearl, ruby, sapphire ), Time vault

Blanc : Armageddon, Wrath of god, Balance, Savannah lion, Serra Angel, Swords to plowshwear, White knight, crusade

bleu : Ancestrall recall, Time Walk, Time twister, psionic blast, braingeyser, copy artefact

Noir : Bad Moon, Sinkhole, hypnotic specter, word of comande, Black knight

Rouge : Shivan dragon, fork, earthquake, weel of forune, lighting bolt

Terrain : 10 dble land ( 10 doubles terrains )

Vert : Birds of paradies, Bersek

**Unlimited** (bb, pas de date pas de sg)

= Alpha/Beta

**Arabian Nights** (sg : sabre, vo, 1993)

Artefact : city in a bottle

Blanc : jihad

## Les cartes clé de Magic - 2/7

bleu : Serendib djinn, Serendib efreet  
Noir : Juzam djinn, Guardian beast  
Rouge : Ali from caro  
Terrain : Library of Alexandria, City of Brass,  
Vert : Erhnam djinn.

### **légends** (sg : colonne, vo)

Artefact : Miror universe  
Blanc : Moat  
bleu : Mana drain  
Noir : Nether void, the Abyesse,  
Or :  
Rouge :  
Terrain : The tabernacle at pendrell vale  
Vert : Eureka

### **3eme édition BN** ( bn , 1994)

Artefact : Anneau solaire, disque de nevinral, Meule, Mine rugissante, Orbe de l'hiver, tour d'ivoire  
Blanc : Ange de serra, armageddon, colère de dieu, balance, croisade, lion des savannes,  
bleu : Clone, copie d'artefact, doppelganger vesuvéen, Efrit de serrendib, Geysier cérébral,  
Noir : Assassin royal, lune blafarde, précepteur diabolique, spectre hypnotiseur, vampire sangien  
Rouge : Dragon shivan, Fourche, Roue de la fortune, tremblement de terre,  
Terrain : 10 double terrains  
Vert : Oiseaux de paradis, force de la nature,

### **Oops** ( Out Of Print = cartes des éditions 3 à 5 non rééditées en classique, bb, 1994, 1995 )

Artefact :  
Blanc :  
bleu : ( désolé pas de liste pour le moment )  
Noir :  
Or :  
Rouge :  
Terrain :  
Vert :

### **Fallen Empires** ( vo, sg : couronne)

Artefact :  
Blanc :  
bleu : high tide  
Noir : hymne to tourach  
Rouge : gobelin grenade  
Terrain :  
Vert :

### **Chronicles** ( vo )

Artefact :  
Blanc :  
bleu : recall  
Noir :

## Les cartes clé de Magic - 3/7

Or :  
Rouge :  
Terrain : City of brass  
Vert : Ernham djinn

### **Ice Age** ( sg : étoile des neiges )

Artefact : Bonnet du bouffon, manipulateur glacial, masque du bouffon,  
Blanc : Esprit fugace, renouvellement perpétuel, retour au pays  
bleu : Esprit strident  
Noir : Nécropuissance, consultation démoniaque

Or :  
Rouge : Anarchie, jokulhaups, pyroclasme  
Terrain : les 5 double terrain  
Vert : lhurgoyf

### **Homelands** ( sg : terre, vo)

Artefact : flèche barbelé  
Blanc :  
bleu :  
Noir : baron sengir, autocrate sangien  
Rouge :  
Terrain :  
Vert : Saule l'automne, ours spectraux

### **Alliances** ( sg : drapeau )

Artefact :  
Blanc :  
bleu : Force de volonté, déni des arcanes  
Noir :  
Or :  
Rouge : Horde Balduviane, Pillage, Shamane gorille  
Terrain : Avant-poste kjeldorien, lac de mort, Glacier en dégel  
Vert :

### **Mirage** ( sg : palmier )

Artefact : cuirassé phyrexian, Diamant de l'Oiel du lion  
Blanc : Préceptrice éclairée  
bleu :  
Noir : Les landes abandonnées  
Or : Floraison cadavéreuse, Efrin frénétique  
Rouge : Dernière chance, marteau du boagardan  
Terrain :  
Vert : maro

### **Vision** ( sg : v )

Artefact :  
Blanc :  
bleu :  
Noir : precepteur vampirique,

## Les cartes clé de Magic - 4/7

Rouge :

Terrain : paradis inconnu

Vert : boa des rivières, orang-outang de l'outkabi

**Aquilon** ( sg : livre ouvert )

Artefact : toile de mana

Blanc :

bleu :

Noir :

Rouge : cheval de foudre, Orage de feu, ferveur

Terrain : Mine de gemme, vallon des lotus

Vert : Bosquet tranquille

**Tempest** ( sg : nuage avec un éclair )

Artefact : parchemin maudit, petale de lotus, glob gnome,

Blanc : pretre et moine soltari,

bleu : chevaucheur des alizées, propagande, refroidissement

Noir : Mort vivante, sarcomancie, trépas,

Rouge : Dragon rajhi, fourneau de rajh, Mogg fanatique,

Terrain : Bassin réfléchissant

Vert : vignoble d'eldarami, contrée ensorcelée, envahissement, force verdoyante

**Forteresse** ( sg : prison )

Artefact : Mox de diamant, piègepont

Blanc : Champion soltari

bleu :

Noir :

Or : Reine des slivoïdes, slivoïde cristallin, slivoïde acide

Rouge : Phoenix d'écharde, choc

Terrain : Forteresse de wolrath

Vert : mur de fleur, druide ermite

**Exode** ( sg : pont )

Artefact : Blason, broche de cassation

Blanc : Cataclysme, paladin en vec

bleu : l'esprit dépasse la matière

Noir : Cauchemar récurrent, Haine

Rouge : Pandémonium

Terrain : cité des traîtres

Vert : Survie du plus Apte, serment des druides, Epix tisseur

**Epopée d'Urza** ( sg : 2 roue d'engrenage )

Artefact : Clee voltaïque, grande cheminée, ouverture temporelle, colosse phyrexian, processeur phyrexian,

Blanc : Adoration, Antienne glorieuse, Avatar de Serra,

bleu : Eclair de génie, spirale temporelle, Morphelin, Laboratoire ésotérique

Noir : Volonté de yaugzebul, Pésécution, contamination

Rouge : Attaque furtive, Dragon fulgurant, Monstruosité des cratères,

Terrain : Berceau de gaïa, académie tolarienne, carrière thran

Vert : Enchanteresse argothienne, Enfant de gaïa, Guivre arothienne, guivre interminable, Troll albinos

## Les cartes clé de Magic - 5/7

### **Classique** ( sg : VI )

Artefact :

Blanc :

bleu :

Noir : ( désolé pas de liste pour le moment )

Or :

Rouge :

Terrain :

Vert :

### **L'héritage d'Urza** ( sg : marteau )

Artefact : Monolithe sinistre

Blanc : radieuse archange, mere des runes

bleu : Palinchrone, seconde chance, bricolage

Noir :

Rouge : Chevaucheur d'avalanche

Terrain : Village arboricole

Vert : Ermite féfé, gibbon caché, puissance déchainée, Rancoeur

### **La Destinée d'Urza** ( sg : Fiole )

Artefact : Masticore, tonnelet de poudre

Blanc : recteur de l'académie

bleu : Opposition, trahison

Noir : Marché selon yangzebul, négateur phyrexian

Rouge : Dragon avide

Terrain :

Vert : Elemental d'épine, joueuse de flûte elfe, rofellos émissaire de llanowar

### **Masque de mercadia** ( sg : masque )

Artefact :

Blanc : Masque d'ivoire

bleu : Erreur de visée, subordination

Noir : Esprit infernale, démasquer, delraich, wumpus vicieux

Rouge : Dragon à deux têtes, skwi nabab gobelin

Terrain : Désert de poussière, Port rishadan

Vert :

### **Némésis** ( sg : hache )

Artefact : enchevêtrement de câble,

Blanc : Ange aveuglante, vague de parallaxe

bleu : marée de parallaxe, Eaux montantes,

Noir : Offrande à la fosse de la mort

Rouge : brigadier de fluipierre

Terrain :

Vert : Explosion de saprobionte, grappe de saprobionte, Braconnier de linciel

### **Prophétie** ( sg : cristaux )

Artefact : idole chimérique

## Les cartes clé de Magic - 6/7

Blanc : Mageta le lion  
bleu : Avatar de la volonté,  
Noir : Avatar du malheur,  
Rouge : Avatar de la fureur  
Terrain :  
Vert : Avatar de la puissance

### **Invasion** (

Artefact :

Blanc : Reya aubevenant , défaite

bleu : Réponse selon teifeiri

double : grandeur/décadence

Noir : Appel du point du jour, Faire ou mourir

Or : Sape, Absorption, les 5 dragons légendaires ( Crosis, Daarigaz, dromar, Riss, Treva ), Feux de la yavimaya, Mutation ( d'artefact, d'aura ), vide, zombi des bucher.

Rouge : Rage selon Urza, Skizzik

Terrain : les 5 doubles terrain

Vert : Arbre de l'utopie, Championne elfe, kavru titanique

### **Planeshift** ( sg : tourbillon )

Artefact :

Blanc : Cantique selon Orime

bleu :

Noir : Scouta phyrexian

Or : Ingérence du mage, Guivre shivan, kavru cornu, Spectre du jugement dernier, terminaison

Rouge : Kavru langefeu

Terrain : tous les triland ( qui produisent trois couleurs différentes )

vert :

### **7e édition** ( sg : 7 )

Artefact :

Blanc :

bleu :

Noir : ( désolé pas de liste pour le moment )

Or :

Rouge :

Terrain :

Vert :

### **Apocalypse** ( sg : masque )

Artefact :

Blanc : Lynx Spectral

bleu :

double carte : Feu/Glace

Noir : Ange de la désolation

Or : Action pernicieuse, Ange d'eclair, Justification, Serpent mystique, trafiquant d'esprits

Rouge :

Terrain : Les 5 bilands (Brisants shivan, Caverne de koilos, Cote de la Yavimaya, Forge de campagne, Landes de Llanowar.)

## Les cartes clé de Magic - 7/7

Vert :

**Odyssé** ( sg : mirari )

Artefact : mirari

Blanc :

bleu : bouleversement, diversion, Traumatisme

Noir : Echos obsédants, Nattes seid de la coterie, infestation de zombies, précepteur démoniaque

Or : Infiltrateur ombremage, Argousin mystique, Psychatog

Rouge : Influence en fusion, chatefeu sauvage

Terrain :

Vert : Appel du troupeau, batard sauvage, ours garou

**Tourment** ( sg : un dragon )

Blanc : rêves vengeurs

bleu : Ambassadeur laquatus, image retracé, logique circulaire

Noir : Mutilation, Champion de Llakatus, ombre nantuko, nuée chavirante, édit de chaînes

Rouge : sinistre lavamancien, tempérament fougoux

Terrain : (tt ls land st pas mal mais bon...)

Vert : Gurzigost, guivre arrogante, rêves nostalgiques, Agame pelerin

**Jugement** ( sg : une balance )

Blanc :

bleu : souhait rusé

Noir :

Or : Anouride saute broussaille

Rouge : souhait brulant, dragon juvénile, point de rupture

Terrain : nantuko

Vert : souhait vivant, centaure fantomatique, ernahm djinn

Voilà,

Vous avez sûrement remarqué que certaines cases sont vides. Ce n'est pas uniquement parce que il n'y a pas de bonnes cartes. Il peut tout simplement s'agir d'un oubli ( essayez de vous souvenir de toutes les bonnes cartes vous...), ou alors que la carte, bien qu'elle soit bonne, ne vaut pas la comparaison, ou n'est pas bien cotée.

Nb : je recherche, je vend j'échange et j'achète la plupart de ces cartes...