



## FLÉAU : 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 sur le site de la Secte des Magiciens Fous : [www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net)*

### ARTEFACT

Arche De Flétrissement Artefact	2	U
3, T, Sacrifiez l'Arche de flétrissement : Détruisez le terrain ciblé.		
Machine de Protée Créature Artefact	3	U 2/2
Mue 0 Quand la Machine de Protée est retournée face visible, son type devient le type de créature de votre choix. (Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.)		
Stabilisateur Artefact	2	R
Les joueurs ne peuvent pas recycler de cartes.		

### BLANC

Acier Astral Ephémère	2W	C
La créature ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort joué avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)		
Analepsie Ephémère	3W	C
Choisissez l'un - Vous gagnez 6 points de vie; ou prévenez, ce tour-ci, les prochaines 6 blessures sur une créature ciblée.		
Assainissement Ephémère	1W	C
Retirez l'enchantement ciblé de la partie. Recyclage 3		
Brèche Dimensionnelle Rituel	5WW	R
Retirez tous les permanents de la partie. Tant qu'une de ces cartes est retirée de la partie, au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur renvoie en jeu l'une des cartes retirées dont il est le propriétaire.		
Bulle de Force Enchantement	2WW	R

Si des blessures devaient vous être infligées, placez autant de marqueurs 'sec' sur la Bulle de force à la place. Quand il y a au moins quatre marqueurs 'sec' sur la Bulle de force, sacrifiez-la. À la fin du tour, retirez tous les marqueurs 'sec' de la Bulle de force.

Chef de Guerre Daru Créature - Soldat	2WW	U 1/1
Les sorts de soldats coûtent 1 de moins à jouer. Les soldats que vous contrôlez gagnent +1/+2.		
Chevalier Argenté Créature - Soldat	WW	U 2/2
Initiative, protection contre le rouge		
Clairvoyant Avemain Créature - Oiseau et Soldat	1W	C 1/1
Vol. À chaque fois qu'une créature est retournée face visible, placez un marqueur +1/+1 sur le Clairvoyant avemain.		

Conscience Coupable  
Enchanter Créature

À chaque fois que la créature enchantée par la Conscience coupable inflige des blessures, la Conscience coupable lui inflige autant de blessures.

Conte-Destin Exilé Créature - Clerc	1W	R 1/2
Tous les coûts de mue coûtent 2 supplémentaires. (Ceci n'affecte en rien le coût pour jouer des créature face cachée.)		

Creuseur de Pièges Créature - Soldat	3W	R 1/3
2W, T: Mettez un marqueur 'piège' sur le terrain ciblé que vous contrôlez. Sacrifiez un terrain avec un marqueur 'piège' sur lui: Le Creuseur de pièges inflige 3 blessures à la créature attaquante sans le vol ciblée.		

Dragon éternel Créature - Dragon	5WW	R 5/5
Vol 3WW: Renvoyez le Dragon éternel depuis votre cimetière dans votre main. Ne jouez cette capacité que pendant votre entretien. Recyclage de plaine 2 (2, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)		

Décret de Justice Rituel	XX2WW	R
-----------------------------	-------	---

Mettez en jeu X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. Recyclage 2W Quand vous recyclez le Décret de justice, vous pouvez payer X. Si vous faites ainsi, mettez en jeu X jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Ecailles du Dragon Enchanter Créature	1W	U
La créature enchantée gagne +1/+2, et attaquer avec elle ne la fait pas s'engager. Quand une créature ayant un coût converti de mana de 6 ou plus arrive en jeu, vous pouvez renvoyer en jeu les Écailles du dragon depuis votre cimetière pour enchanter cette créature.		

Echardes d'Ailes Ephémère	1WW	U
Le joueur ciblé sacrifie une créature attaquante. Déluge		

Élémental de l'Aube Créature - Elemental	WWWW	R 3/3
Vol Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à l'Élémental de l'aube.		

Inquisiteur Zélé Créature - Clerc	2W	C 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.		

Libérateur Avemain Créature - Oiseau et Soldat	2WW	C 2/3
Vol. Mue 3W Quand le Libérateur avemain est retourné face visible, la créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.		

Lumière Dorée Ephémère	1W	U
Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités pendant ce tour. Recyclage 2		

Noble Templier Créature - Clerc et Soldat	5W	C 3/6
Attaquer avec ce Noble templier ne le fait pas s'engager. Recyclage de plaine 2		

Pisteur de Dragon Créature - Oiseau et Soldat	4W	U 3/3
Vol, protection contre les dragons		

Pluie de Lames Ephémère	W	U
----------------------------	---	---

La Pluie de lames inflige 1 blessure à chaque créature attaquante.

Récompense Des Fidèles W U  
Ephémère  
Un nombre quelconque de joueurs ciblés gagnent chacun un nombre de points de vie égal au coût converti de mana le plus élevé parmi les permanents que vous contrôlez.

Sentinelles séculaires 3W R  
Créature - Mur 4/4  
(Les murs ne peuvent pas attaquer) Vol. Quand ces Sentinelles séculaires bloquent, elles deviennent du type Géant et oiseau (Ce n'est plus un mur. Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.)

Spiritualiste Daru 1W C  
Créature - Clerc 1/1  
À chaque fois qu'un clerc que vous contrôlez devient la cible d'un sort ou d'une capacité, il gagne +0/+2 jusqu'à la fin du tour.

Stratège du Front W C  
Créature - Soldat 1/1  
Mue W. Quand le Stratège du front est retourné face visible, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par les créatures non soldats pendant ce tour.

Zélateur de Karona 4W U  
Créature - Clerc 2/5  
Mue 3WW. Quand le Zélateur de Karona est retourné face visible, toutes les blessures qui devraient lui être infligées ce tour-ci sont infligées à la créature ciblée à la place.

## BLEU

Achoppement 3 U C  
Ephémère  
Contrechargez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye 2. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort qui a été joué avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Adeptes de la guilde du corbeau 2 U C  
Créature - Sorcier 1/4  
Mue Renvoyez un oiseau que vous contrôlez dans la main de son propriétaire (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Ailes du dragon 1 U C  
Enchanter Créature  
La créature enchantée a le vol. Recyclage 1U (1U, défaissez-vous de cette carte de votre main: Piochez une carte.) Quand une créature ayant un coût converti de mana de 6 ou plus arrive en jeu, vous pouvez renvoyer en jeu les Ailes du dragon pour enchanter cette créature.

Asphyxie U R  
Ephémère  
Contrechargez la capacité activée ou déclenchée ciblée.

Aura de Pemmin 1 UU U  
Enchanter Créature  
U: Dégagez la créature enchantée. U: La créature enchantée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. U: La créature enchantée ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités ce tour-ci. 1: La créature enchantée gagne +1/-1 ou -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Blocage cérébral 1 U U  
Ephémère  
Le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort qui a été joué avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Bouclier de dispersion 1 U C  
Ephémère  
Contrechargez le sort ciblé si son coût converti en mana est inférieur ou égal au plus haut coût converti de mana parmi les permanents que vous contrôlez.

Chef de guerre changebrume 2 U U  
Créature - Illusion 1/3  
Les sorts de créatures que vous jouez qui ont le même type de créature que le Chef de guerre changebrume coûtent 1 de moins à jouer. T: Changez le type de créature du Chef de guerre changebrume en le type de créature de votre choix.

Décret de silence 6 UU R  
Enchantement  
À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, contrechargez ce sort et mettez un marqueur 'sec' sur le Décret de silence. Quand il y a au moins trois marqueurs 'sec' sur le Décret de silence, sacrifiez-le. Recyclage 4UU (4UU, Défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.) Quand vous recyclez le Décret de silence, vous pouvez contrechargez le sort ciblé.

Déferlante de connaissance 4 U C  
Rituel  
Piochez un nombre de cartes égal au plus haut coût converti de mana parmi les permanents que vous contrôlez.

Escouffe lunatique 3 U C  
Créature - Oiseau 2/2  
Vol À chaque fois que l'Escouffe lunatique inflige des blessures à une créature, engagez cette créature. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine phase de dégagement de son contrôleur.

Fissure temporelle 4 U C  
Rituel  
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort qui a été joué avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Gardien des côtes 1 U C  
Créature - Oiseau et Soldat 1/1  
Vol, protection contre le vert

Gelé 1 UU C  
Enchanter Créature  
La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. Quand des blessures sont infligées à la créature enchantée, détruisez-la.

Jour des dragons 4 UUU R  
Enchantement  
Quand le Jour des dragons arrive en jeu, retirez de la partie toutes les créatures que vous contrôlez. Puis mettez en jeu autant de jetons de créature 5/5 rouge Dragon avec le vol. Quand le Jour des dragons quitte le jeu, sacrifiez tous les dragons que vous contrôlez. Puis mettez en jeu les cartes retirées de cette manière sous votre contrôle.

Lanceur de runes apheetien 3 U U  
Créature - Sorcier 2/3  
À chaque fois qu'une créature est retournée face visible, vous pouvez piocher une carte.

Maître de la guilde du corbeau 1 UU R  
Créature - Sorcier et mutant 1/1  
À chaque fois que le Maître de la guilde du corbeau inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur retire de la partie les dix cartes du dessus de sa bibliothèque. Mue 2UU (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Pensées parallèles 3 UU R  
Enchantement  
Quand ces Pensées parallèles arrivent en jeu, retirez de la partie sept cartes de votre bibliothèque, puis mettez les dans une pile face cachée, puis mélangez cette pile et votre bibliothèque. Si vous deviez piocher une carte, vous pouvez mettre la carte du dessus de la pile dans votre main à la place.

Plans à long terme 2 U U  
Ephémère  
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mélangez votre bibliothèque, et placez-y ensuite cette carte en troisième position, depuis le dessus.

Quénar espiègle 4 U R  
Créature - Bête 3/3  
3UU: Retournez le Quénar espiègle face cachée. Mue 1UU (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Quénar espiègle est retourné face visible, copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ce sort.

Ranger des côtes 5 U C  
Créature - Oiseau et Soldat 3/4  
Vol Recyclage d'île 2 (2, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Rescapé du projet Jusant 2 U U  
Créature - Sorcier 2/1  
Mue 1UU (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Rescapé du projet Jusant est retourné face visible, défaissez-vous de deux cartes de votre main, puis piochez trois cartes.

Transmigration 1 U U  
Ephémère  
Mettez le permanent ciblé qu'un adversaire contrôle sur le dessus de la bibliothèque de son propriétaire. Cet adversaire peut mettre en jeu un permanent depuis sa main.

Visages du passé 2 U R  
Enchantement  
À chaque fois qu'une créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, dégagez ou engagez toutes les créatures qui partagent un type de créature avec cette créature.

À mon seul désir 4 UU R  
Rituel  
Mélangez votre bibliothèque. Retirez de la partie la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer cette carte sans payer son coût en mana. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort qui a été joué avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Égotiste dédaigneux 7 U C  
Créature - Sorcier 1/1  
Mue U (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Élémental de nuée d'orage 5 UU U  
Créature - Elemental 3/4  
Vol 3U, T: Engagez toutes les créatures avec une force de 2 ou moins. 3U: Toutes les autres créatures perdent le vol jusqu'à la fin du tour.

## NOIR

Abomination Perverse 5B C  
Créature - Zombie et Mutant 5/3  
B: Régénérez l'Abomination perverse. Recyclage de marais 2

Appel à La Tombe 4B R  
Enchantement  
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur sacrifie une créature non zombie. À la fin du tour, s'il n'y a pas de créature en jeu, sacrifiez l'Appel à la tombe.

Bouffeur de Charogne B C  
Créature - Zombie 1/1  
Le Bouffeur de charogne ne peut pas bloquer. Sacrifiez une créature : Placez un marqueur +1/+1 sur le Bouffeur de charogne.

Buse Tête de Mort 1BB C  
Créature - Oiseau 2/1  
Vol. Quand la Buse tête de mort est mise dans un cimetière depuis le jeu, toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Chef de Guerre Mort-Vivant 2BB U  
Créature - Zombie 1/1  
Les sorts de zombie coûtent 1 de moins à jouer. Les zombies que vous contrôlez gagnent +2/+1.

Collecteur D'âmes 3BB R  
Créature - 3/4  
Vol. À chaque fois qu'une créature ayant subi ce tour-ci des blessures du Collecteur d'âmes est mise dans un cimetière, renvoyez cette carte en jeu sous votre contrôle. Mue BBB

Conditionnement De La Coterie 6B R  
Rituel  
Un nombre quelconque de joueurs ciblés se défausse chacun d'un nombre de cartes de sa main égal au coût converti de mana le plus élevé parmi les permanents que vous contrôlez.

Décharge 1BB C  
Rituel  
Le joueur ciblé se défausse de deux cartes. Recyclage 2

Décret De Souffrance 6BB R  
Rituel  
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées. Piochez une carte pour chaque créature détruite de cette manière. Recyclage 3BB Quand vous recyclez le Décret de souffrance, toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

Empois Vorace BB R  
Créature - Ooze 1/1  
2BB : La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Empois vorace.

Emprise de la Morte-Vie 3BB C  
Enchanter Créature  
La créature enchantée gagne +3/+3 tant qu'elle est un zombie. Sinon, elle gagne -3/-3.

Frappe-Crâne 1B C  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour jouer le Frappe-crâne, sacrifiez une créature. Piochez deux cartes.

Hantise Glaciale 1B U  
Ephémère  
En tant que coût supplémentaire pour jouer la Hantise glaciale, retirez de la partie X cartes de créature de votre cimetière. La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Interrogateur De La Coterie 1B U  
Créature - Zombie et sorcier 1/1  
XB , T : Le joueur ciblé révèle X cartes de sa main et vous choisissez l'une d'elles. Ce joueur se défausse de cette carte. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel.

Moisson des Tombes 2B C  
Ephémère

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Déluge.

Mort Persistante 1B C  
Enchanter Créature  
Le contrôleur de la créature enchantée la sacrifie à la fin de son tour.

Mort Vengeur 3B C  
Créature - Zombie 3/2  
À chaque fois que le Mort vengeur ou un autre zombie est mis dans un cimetière depuis le jeu, chacun de vos adversaires perd 1 point de vie.

Mutation Fatale B U  
Enchanter Créature  
Quand la créature enchantée est retournée face visible, détruisez-la. Elle ne peut pas être régénérée.

Néfashu 4BB R  
Créature - Zombie et Mutant 5/3  
À chaque fois que le Néfashu attaque, jusqu'à cinq créatures ciblées gagnent chacune -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

Ombre du Dragon 1B C  
Enchanter Créature  
La créature enchantée gagne +1/+0 et a la peur. Quand une créature ayant un coût converti de mana de 6 ou plus arrive en jeu, vous pouvez renvoyer en jeu l'Ombre du dragon depuis votre cimetière pour enchanter cette créature.

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.

Raptor Putride 4BB U  
Créature - Zombie et Bête 4/4  
Mue - Défaussez-vous d'une carte de zombie de votre main.

Serviteur d'Ailelame 2BB U  
Créature - Zombie 3/3  
Le Serviteur d'Ailelame a le vol tant que vous contrôlez un dragon. Quand un dragon arrive en jeu, vous pouvez renvoyer en jeu le Serviteur d'Ailelame depuis votre cimetière.

Surineur Zombie 3BB C  
Créature - Zombie 3/4  
Morph - Pay 5 life. The single-mindedness of a zombie, the cunning of an assassin.

Symbole Innommable 1BB U  
Enchantement  
Payez 3 points de vie : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.

Vapeurs Mortelles 2BB R  
Enchantement  
À chaque fois qu'une créature arrive en jeu, détruisez-la. 0 : Détruisez les Vapeurs mortelles. Vous passez votre prochain tour. N'importe quel joueur peut jouer cette capacité.

Vrilles d'Angoisses 2BB U  
Rituel  
Le joueur ciblé perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie. Déluge

Bras Supplémentaires 4R U  
Enchanter Créature  
À chaque fois que la créature enchantée attaque, elle inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Brigand goblin 1R C  
Créature - Gobelin 2/2

Le Brigand goblin attaque chaque tour si possible.

Carbonisation 2R U  
Ephémère  
La Carbonisation inflige 3 blessures à une cible, joueur ou créature. Cette créature ne peut pas être régénérée ce tour-ci. Si cette créature devait être mise dans un cimetière ce tour, retirez-la de la partie à la place.

Chef De Guerre Gobelin 1RR U  
Créature - Gobelin 2/2  
Les sorts de goblin que vous jouez coûtent 1 de moins à jouer. Les gobelins que vous contrôlez ont la célérité.

Chevaucheur de rocher 2R C  
Créature - Gobelin 3/3  
Vous ne pouvez pas jouer le Chevaucheur de rocher si vous avez joué un terrain ce tour-ci. Vous ne pouvez pas jouer de terrain si vous avez joué le Chevaucheur de rocher ce tour-ci.

Commandant des assiégeants 3RR R  
Créature - Gobelin 2/2  
Quand le Commandant des assiégeants arrive en jeu, mettez en jeu trois jetons de créature 1/1 rouges Gobelin. 1R, Sacrifiez un goblin : Le Commandant des assiégeants inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Cougar cendrent 5R C  
Créature - Chat et Bête 4/4  
R : Le Cougar cendrent gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Recyclage de montagne 2 (2 , Défaussez vous de cette carte depuis votre main : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, et ajoutez-la à votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Dragon mage 5RR R  
Créature - Dragon et Sorcier 5/5  
Vol À chaque fois que le Dragon mage inflige des blessures de combat à un joueur, chaque joueur se défausse de sa main et pioche sept cartes.

Dragon tyran 8RR R  
Créature - Dragon 6/6  
Vol, piétinement, double initiative Au début de votre entretien, payez RRRR ou sacrifiez le Dragon tyran. R : le Dragon tyran gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Décret D'Annihilation 8RR R  
Rituel  
Retirez tous les artefacts, toutes les créatures, tous les terrains, tous les cimetières et toutes les mains de la partie. Recyclage 5RR Quand vous recyclez le Décret d'annihilation, détruisez tous les terrains.

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

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.

Frappe guerrière des gobelins R C  
Rituel  
La Frappe guerrière des gobelins inflige au joueur ciblé autant de blessures que le nombre de gobelins que vous contrôlez.

Giclée d'étincelles R C  
Ephémère  
La Giclée d'étincelles inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. Recyclage R (R, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

## ROUGE

Infestation incontrôlée 1R C  
 Enchanter Terrain  
 À jouer seulement sur un terrain non-base. Quand le terrain enchanté devient engagée, détruisez-le.

Orage des dragons 8R R  
 Rituel  
 Cherchez dans votre bibliothèque une carte de dragon et mettez cette carte en jeu. Puis mélangez votre bibliothèque. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort qui a été joué avant lui ce tour-ci.)

Pilier Pyrostatique 1R U  
 Enchantement  
 À chaque fois qu'un joueur joue un sort ayant un coût converti de mana de 3 ou moins, le Pilier pyrostatique inflige 2 blessures à ce joueur.

Poigne du chaos 4RR R  
 Enchantement  
 À chaque fois qu'un sort ou qu'une capacité est mise sur la pile, changez sa cible au hasard s'il n'a qu'une cible. (Tirez au sort parmi toutes les cibles légales).

Psychopathe Gobelin 3R U  
 Créature - Gobelin et Mutant 5/5  
 À chaque fois que le Psychopathe gobelin attaque ou bloque, jouez à pile ou face. Si vous perdez, la prochaine fois que le Psychopathe gobelin devrait infliger des blessures de combat ce tour-ci, il vous inflige ces blessures à la place.

Rage malavisée 2R C  
 Rituel  
 Le joueur ciblé sacrifie un permanent.

Shamane Languedragon 1RR U  
 Créature - Barbare 2/2  
 Les sorts de dragon que vous jouez coûtent 2 de moins à jouer.

Souffle du dragon 1R C  
 Enchanter Créature  
 La créature enchantée à la célérité. R: La créature enchantée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. Quand une créature ayant un coût converti de mana de 6 ou plus arrive en jeu, vous pouvez renvoyer le Souffle du dragon depuis votre cimetière en jeu sur cette créature.

Tir en pluie 2R C  
 Ephémère  
 Le Tir en pluie inflige 1 blessure à la créature ciblée. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort qui a été joué avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Torrent de feu 3RR C  
 Rituel  
 Le Torrent de feu inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au plus haut coût converti de mana parmi les permanents que vous contrôlez.

Valesk ossépine 4R C  
 Créature - Bête 4/2  
 À chaque fois qu'une créature est retournée face visible, le Valesk ossépine inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

Volcaniste Skirkien 3R U  
 Créature - Gobelin 3/1  
 Mue - Sacrifiez deux montagnes. (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Volcaniste skirkien est retourné face visible, il inflige 3 blessures réparties de la manière que vous choisissez entre un nombre quelconque de créatures ciblées.

Vortex sulfureux 1RR R  
 Enchantement

Au début de l'entretien de chaque joueur, le Vortex sulfureux inflige 2 blessures à ce joueur. À chaque fois qu'un joueur devrait gagner des points de vie, ce joueur ne gagne aucun points de vie à la place.

## VERT

Kurgadon 4G U  
 Créature - Bête 3/3  
 À chaque fois que vous jouez un sort de créature ayant un coût converti de mana de 6 ou plus, mettez trois marqueurs +1/+1 sur le Kurgadon.

Montée 3G R  
 Enchantement  
 Les réserves ne se vident pas à la fin des phases ou des tours. (Cet effet stoppe les brûlures de mana.)

Aberration elfe 5 G U  
 Créature - Elfe et Mutant 4/5  
 T: Ajoutez GGG à votre réserve. Recyclage de forêt 2 (2, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Ancien immémoré 3 G R  
 Créature - élémental  
 À chaque fois qu'un joueur joue un sort, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur Ancien immémoré. Au début de votre entretien, vous pouvez déplacer n'importe quel nombre de marqueurs +1/+1 de Ancien immémoré sur d'autres créatures.

Bouvier krosian 3 G C  
 Créature - Elfe 2/2  
 Les sorts de créature que vous jouez avec un coût converti de mana de 6 ou plus coûtent 2 de moins à jouer.

Bulvox titanesque 6 GG C  
 Créature - Bête 7/4  
 Piétinement Mue 4GGG (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.)

Cache-bois 5G C  
 Créature - Elfe 3/3  
 Mue 2GG (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand le Cache-bois est retourné face visible, la créature ciblée acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Chef de guerre krosian 2G U  
 Créature - Bête 2/2  
 Les sorts de bête que vous jouez coûtent 1 de moins à jouer. 1G: Régénérez la bête ciblée.

Commandant d'embuscade 3GG R  
 Créature - Elfe 2/2  
 Les forêts que vous contrôlez sont des créatures 1/1 vertes elfe qui sont toujours des terrains. 1G, Sacrifiez un elfe: La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Crocs du dragon 2G C  
 Enchanter Créature  
 La créature enchantée gagne +1/+1 et a le piétinement. Quand une créature ayant un coût converti de mana de 6 ou plus arrive en jeu, vous pouvez renvoyer en jeu ces Crocs du dragon pour enchanter cette créature.

Croissance absurde G C  
 Ephémère  
 Jusqu'à la fin de tour, les terrains que vous contrôlez ont "T: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve."

Dominance 2G U  
 Enchanter Créature  
 La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre créature qui partage un type de créature avec elle.

Déchirure 2GG C  
 Rituel  
 Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé. Recyclage 2 (2, Défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)

Décret de sauvagerie 7GG R  
 Ephémère  
 Mettez quatre marqueurs +1/+1 sur toutes les créatures que vous contrôlez. Recyclage 4GG (4GG, Défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.) Quand vous recyclez le Décret de sauvagerie, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.

Empathe farouche 2G C  
 Créature - Elfe 1/1  
 Quand l'Empathe farouche arrive en jeu, vous pouvez aller chercher dans votre bibliothèque une créature avec un coût converti de mana de 6 ou plus, la révéler, et la mettre dans votre main, puis mélangez votre bibliothèque.

Fusion avec la nature G U  
 Enchanter Créature  
 Quand la créature enchantée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettre cette carte en jeu engagée. Puis mélangez votre bibliothèque.

Gravures primitives 2GG R  
 Enchantement  
 Révélez la première carte que vous piochez chaque tour. Si c'est une carte de créature, piochez une carte.

Griffes de Brinbois 3G U  
 Rituel  
 Ces Griffes de Brinbois infligent 3 blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur. Recyclage 2 (2, Défaussez-vous de cette carte: Piochez une carte.)

Limon ancien 5GG R  
 Créature - limon  
 La force et l'endurance du Limon ancien sont égales au total des coûts en mana convertis des autres créatures que vous contrôlez.

Meute chasserresse 5GG U  
 Ephémère  
 Mettez en jeu un jeton de créature 4/4 vert Bête en jeu. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort qui a été joué avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Mutation accélérée 3GG C  
 Ephémère  
 La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, où X est le plus haut coût converti de mana parmi les permanents que vous contrôlez.

Nuée xanthide G R  
 Créature - Insecte  
 Vol À chaque fois que la Nuée xanthide attaque, le joueur défenseur ne peut pas jouer de sorts jusqu'à la fin du tour.

Symbiote de Brinbois G U  
 Créature - Insecte 1/1  
 Renvoyez un elfe que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Dégagez la créature ciblée. Ne jouez cette capacité qu'une fois par tour.

Vigile de Brinbois 5GG C  
 Créature - Elfe et Mutant 6/6  
 Recyclage de forêt 2 (2, Défaussez-vous de cette carte: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.)

Vignes bourgeonnantes 2G C  
 Ephémère  
 Allez chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque, révélez-la, et mettez-la dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque. Déluge (Quand vous jouez ce sort, copiez-le pour chaque sort qui a été joué avant lui ce tour-ci. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour chaque copie.)

Éclairer arboricole G C  
 Créature - Elfe 1/1  
 L'Éclairer arboricole ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol.

Élémental de racines 4GG R  
 Créature - Elemental 6/5  
 Mue 5GG (Vous pouvez jouer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour 3. Retournez-la quand vous le désirez pour son coût de mue.) Quand l'Élémental de racines est retourné face visible, vous pouvez mettre en jeu une carte de créature de votre main.

## GOLD

Ailame Le Ressuscité 3BBRR R  
 Créature - Dragon légendaire 4/4  
 Vol Quand Ailame le Ressuscité arrive en jeu, vous pouvez renvoyer en jeu une carte de dragon ciblée depuis votre cimetière. BR : Tous les dragons gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Karona, Fausse Divinité 1WUBRG R  
 Créature - Légende 5/5  
 Célérité. Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage Karona, fausse divinité, et en acquiert le contrôle. À chaque fois que Karona, fausse divinité, attaque, les créatures du type de votre choix gagnent +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Marcheur des Marges 1BW U  
 Créature - Clerc 2/2

Les sorts de clerc que vous jouez coûtent WB de moins à jouer. Cet effet réduit seulement la quantité de mana coloré que vous payez.

Suzerain Slivoide WUBRG R  
 Créature - Slivoide Mutant 7/7  
 Légendaire  
 3 : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de slivoïde, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.  
 3 : Acquérez le contrôle du slivoïde ciblé. (Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.)

## TERRAIN

Temple De La Fausse Divinité U  
 Terrain  
 T : Ajoutez 2 à votre réserve. Ne jouez cette capacité que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Retrouvez de nombreuses informations sur *Magic the Gathering* et Fléau sur le site de la Secte des Magiciens Fous :

[www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net)

