

# FIFTH DAWN™

## FIFTH DAWN : LA LISTE COMPLÈTE



*Magic the gathering, Magic : l'assemblée ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible en libre téléchargement sur le site de la Secte des Magiciens Fous : [www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net)*

Nombre de cartes : 165

Date de sortie : Juin 2004

### ARTÉFACT

Annelures chimériques Artefact	1	U
X1: Les Annelures chimériques deviennent une créature-artefact X/X. Sacrifiez-les à la fin du tour.		
Arachnoïde Créature Artefact - Araignée	6	U 2/6
L'Arachnoïde peut bloquer comme si elle avait le vol.		
Arbitre silencieux Créature Artefact	4	R 1/5
Pas plus d'une créature ne peut attaquer à chaque combat. Pas plus d'une créature ne peut bloquer à chaque combat.		
Armure furtive neuroke Artefact - Equipement	2	C
La créature équipée ne peut être la cible de sorts ou de capacités. UU : Attachez l'Armure furtive neuroke à la créature ciblée que vous contrôlez. Équipement 1		
Babiole du conjurateur Artefact	1	C
T, Sacrifiez la Babiole du conjurateur: Mettez au dessous de votre bibliothèque jusqu'à une carte ciblée de votre cimetière. Piochez une carte.		
Babiole du voyageur Artefact	1	C
2, T, Sacrifiez la Babiole du voyageur: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base et mettez cette carte en jeu engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.		
Batteuse à dents de scie Créature Artefact	6	C 1/1
Solarisation (Cette carte arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) Retirez deux marqueurs +1/+1 de la Batteuse à dents de scie: La Batteuse à dents de scie gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.		
Blindage crânien Artefact - Equipement	2	C

La créature équipée gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez. BB: Attachez le Blindage crânien à la créature ciblée que vous contrôlez. Équipement 1 (1: 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.)		
Bracelets opalins Artefact - Equipement	4	C
Solarisation (Cette carte arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur "charge" pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) La créature équipée gagne +X/+X. X étant le nombre de marqueurs "charge" sur les Bracelets opalins. Equipement 2		
Bâton de domination Artefact	3	R
1: Dégagez le bâton de domination. 2, T: Vous gagnez 1 point de vie. 3, T: Dégagez la créature ciblée. 4, T: Engagez la créature ciblée. 5, T: Piochez une carte.		
Canon gobelin Artefact	4	U
2: Le Canon gobelin inflige une blessure à une cible, créature ou joueur. Sacrifiez le Canon gobelin.		
Centre des éons Artefact	5	R
Chaque joueur passent leurs étapes d'entretien.		
Centurion du Synode Créature Artefact	4	U 4/4
Quand vous ne contrôlez aucun autre artefact, sacrifiez le Centurion du Synode.		
Chambre d'énergie Artefact	2	U
Au début de votre entretien, choisissez l'un - Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature-artefact ciblée; ou mettez un marqueur charge sur l'artefact non-créature ciblée.		
Cimenterre animé Artefact - Equipement	3	U

3: Le Cimenterre animé devient jusqu'à la fin du tour une créature 1/5 avec le vol. (Un équipement qui est une créature ne peut pas équiper une créature.) La créature équipée gagne +1/+5. 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.)		
Coiffe de guérisseur Artefact - Equipement	2	C
La créature équipée gagne +0/+2 et a "T: Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à une cible, créature ou joueur." WW: Attachez la Coiffe de guérisseur à la créature ciblée que vous contrôlez. Équipement 1 (1: 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.)		
Collier d'entraînement Artefact - Equipement	2	C
La créature équipée à l'initiative. RR: Attachez le Collier d'entraînement à la créature ciblée que vous contrôlez. Équipement 1		
Creuset des mondes Artefact	3	R
Vous pouvez jouer des cartes de terrain depuis votre cimetière comme si elles étaient dans votre main.		
Cube dédoubleur Artefact	2	R
3, T: Doublez la quantité de chaque type de mana dans votre réserve.		
Déploiement de gemmes Artefact	4	U
2: Mettez un marqueur charge sur le Déploiement de gemmes. Retirez un marqueur charge du Déploiement de gemmes: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.		
Écrabouilleur de soleil Créature Artefact	9	R 3/3

Solarisation (Cette carte arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) 4, T, Retirez un marqueur +1/+1 de l'Écrabouilleur de soleil : Détruisez la créature ciblée. 2, Retirez un marqueur +1/+1 de l'Écrabouilleur de soleil : Renvoyez l'Écrabouilleur de soleil dans la main de son propriétaire.

Explosifs artificiels X R  
Artefact

Solarisation (Cet artefact arrive en jeu avec un marqueur charge pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) 2, Sacrifiez les Explosifs artificiels : Détruisez chaque permanent non-terrain avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs charge sur les Explosifs artificiels.

Ferro-pattes 3 U  
Créature Artefact - Insecte 1/1  
Le Ferro-pattes est imblocable. À chaque fois que le Ferro-pattes inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez retirer un marqueur du permanent ciblé.

Ferronnerie du clan Krark 4 U  
Artefact  
Sacrifiez un artefact : Ajoutez 2 à votre réserve.

Fers vedalkens 3 R  
Artefact  
Vous pouvez choisir de ne pas dégager les Fers vedalkens pendant votre étape de dégagement. 2, T : Acquérez le contrôle de la créature ciblée ayant une force inférieure ou égale au nombre d'îles que vous contrôlez tant que les Fers vedalkens restent engagés.

Flèches infusées 4 U  
Artefact  
Solarisation (Cet artefact arrive en jeu avec un marqueur charge pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) T, retirez X marqueurs charge des Flèches infusées : La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Gobelet des eaux claires 5 R  
Artefact  
Solarisation (Cet artefact arrive en jeu avec un marqueur charge pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) Au début de votre entretien, vous pouvez gagner 1 point de vie pour chaque marqueur charge sur le Gobelet des eaux claires.

Golem bosselé 3 C  
Créature Artefact - Golem 3/2  
Le Golem bosselé ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. À chaque fois qu'un artefact arrive en jeu, vous pouvez dégager le Golem bosselé.

Golem composite 6 U  
Créature Artefact - Golem 4/4  
Sacrifiez le Golem Composite : Ajoutez WUBRG à votre réserve.

Golem de mycosynthèse 11 R  
Créature Artefact - Golem 4/5  
Affinité pour les artefacts (ce sort coûte 1 de moins à jouer pour chaque artefact que vous contrôlez). Les sorts de créature-artefact que vous jouez ont l'affinité pour les artefacts (ils coûtent 1 de moins à jouer pour chaque artefact que vous contrôlez).

Guetteur à anodes 5 C  
Créature Artefact 3/3  
Quand le Guetteur à anodes est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous gagnez 3 points de vie.

Hampe de courage 3 C  
Artefact

Vous pouvez jouer la Hampe de courage à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère. Solarisation (Cet artefact arrive en jeu avec un marqueur charge pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) Retirez un marqueur charge de la Hampe de courage : La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Harnais de guerre greffé 3 U  
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +3/+2. À chaque fois que le Harnais de guerre greffé est détaché d'une créature, sacrifiez cette créature. Équipement 0 (0: 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.)

Heaume cornu 2 C  
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +1/+1 et le piétinement. GG: Attachez le Heaume cornu à la créature ciblée que vous contrôlez. Équipement 1 (1: 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.)

Heaume de Kaldra 3 R  
Artefact légendaire : Équipement

La créature équipée a l'initiative, le piétinement et la célérité. 1: Si vous contrôlez les équipements nommés l'Épée de Kaldra, le Bouclier de Kaldra et le Heaume de Kaldra, mettez en jeu un jeton Avatar Légende 4/4 incolore nommé Kaldra et attachez-lui ces équipements. 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.)

Horloge des augures 4 U  
Artefact

Engagez deux artefacts dégagés que vous contrôlez : Dégagez l'artefact ciblé.

Héliofiole 5 C  
Artefact

Solarisation (cette carte arrive en jeu avec un marqueur charge sur elle pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût) 2, sacrifiez l'Héliofiole : L'Héliofiole inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs charge sur l'Héliofiole à une cible, créature ou joueur.

Idole gardienne 2 U  
Artefact

L'Idole gardienne arrive en jeu engagée. T : ajoutez 1 à votre réserve 2: L'Idole gardienne devient une créature-artefact 2/2 jusqu'à la fin du tour.

Lanterne de perspicacité 1 U  
Artefact

Chaque joueur joue avec la carte du dessus de sa bibliothèque révélée. T, sacrifiez la Lanterne de perspicacité : Le joueur ciblé mélange sa bibliothèque.

Manteau de paradis 0 U  
Artefact - Equipement

La créature équipée a " T : Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur à votre réserve." Equipement 1

Masque d'enfer 4 U  
Artefact

Au début de l'entretien de chaque adversaire, le Masque d'enfer inflige 2 blessures à ce joueur à moins qu'il n'ait exactement trois ou quatre cartes dans sa main.

Masticore à crinière tranchante 5 R  
Créature Artefact 5/5

Initiative Au début de votre entretien, sacrifiez la Masticore à crinière tranchante à moins que vous ne vous défaussiez d'une carte de votre main. Au début de votre étape de pioche, vous pouvez faire que la Masticore à crinière tranchante inflige 3 blessures à la créature ciblée.

Myr irradié 3 C  
Créature Artefact - Myr

Solarisation (Cette carte arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.)

Navigateur thermique 3 C  
Créature Artefact 2/2

Sacrifiez un artefact : Le Navigateur thermique acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Oeuf de l'invocateur 4 R  
Créature Artefact

Empreinte - Quand l'Oeuf de l'invocateur arrive en jeu, vous pouvez retirer de la partie, face cachée, une carte de votre main. Quand l'Oeuf de l'invocateur est mis dans un cimetière depuis le jeu, retournez face visible la carte dont il a l'empreinte. Si cette carte est une carte de créature, mettez-la en jeu sous votre contrôle.

Oracle gravé 4 U  
Créature Artefact

Solarisation (Cette créature arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) 1, retirez quatre marqueurs +1/+1 de l'Oracle gravé : Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Parasite spinal 5 U  
Créature Artefact -1/-1

Solarisation (Cette carte arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) Retirez deux marqueurs +1/+1 du Parasite spinal : Retirez un marqueur du permanent ciblé.

Paravent de rasherbe 1 C  
Créature Artefact - Mur 2/1

(Les murs ne peuvent pas attaquer.) Le Paravent de rasherbe bloque à chaque tour si possible.

Pentode prismatique 2 C  
Artefact

Solarisation (Cette carte arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur "charge" pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) Retirez un marqueur "charge" de la Pentode prismatique : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Planétaire mécanique vedalken 4 R  
Artefact

Vous pouvez jouer des cartes non-terrain à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère.

Poigne des soleils 3 R  
Artefact

Vous pouvez payer WUBRG au lieu de payer le coût de mana des sorts que vous jouez.

Portail possédé 8 R  
Artefact

Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur passe cette pioche à la place. À la fin de chaque tour, chaque joueur sacrifie un permanent à moins qu'il ne se défausse d'une carte de sa main.

Porte sur le néant 5 R  
Artefact

La Porte sur le néant arrive en jeu engagée. WWUUBRRGG, T, Sacrifiez la Porte sur le néant : Le joueur ciblé perd la partie.

Poste d'invocation 7 R  
Artefact

T : Mettez en jeu un jeton de créature 2/2 incolore Pinceur. À chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez dégager le Poste d'invocation.

Poste de broyage 2 U  
 Artéfact  
 T, sacrifiez un artéfact: le joueur ciblé met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière. Quand un artéfact arrive en jeu, vous pouvez dégager le Poste de Broyage.

Poste de déflagration 3 U  
 Artéfact  
 T, Sacrifiez une créature: Le Poste de déflagration inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. À chaque fois qu'une créature arrive en jeu, vous pouvez dégager la Poste de déflagration.

Poste de récupération 6 R  
 Artéfact  
 T: Renvoyez en jeu depuis votre cimetière la carte d'artéfact non-créature avec un coût converti de mana de 1 ou moins ciblée. À chaque fois qu'une créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez dégager le Poste de récupération.

Quadripode myr 4 C  
 Créature Artéfact - Myr 1/4  
 3: Échangez la force et l'endurance du Quadripode myr jusqu'à la fin du tour.

Raie manta touchiciel 5 C  
 Créature Artéfact  
 Solarisation (Cette carte arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) Vol

Solarion 7 R  
 Créature Artéfact  
 Solarisation (Cette carte arrive en jeu avec, sur elle, un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) T: Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur le Solarion.

Totem d'avarice 1 U  
 Artéfact  
 5: Échangez le contrôle du Totem d'avarice et du permanent non-terrain ciblé.

Très ancienne barrière 2 U  
 Artéfact  
 T: Engagez l'artéfact ciblé.

Vagabond entravarc 6 U  
 Créature Artéfact  
 Modularité - Solarisation (Cette créature arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artéfact ciblée.)

Valet myr 1 C  
 Créature Artéfact - Myr 1/1  
 Au début de votre entretien, si le Valet myr est en jeu, chaque joueur renvoie en jeu, depuis son cimetière, toutes les cartes appelées Valet myr.

Vengeur lunaire 7 U  
 Créature Artéfact - Golem 2/2  
 Solarisation (Cette créature arrive en jeu avec un marqueur +1/+1 pour chaque couleur de mana utilisée pour payer son coût.) Retirez un marqueur +1/+1 du Vengeur Lunaire: Le Vengeur Lunaire acquiert au choix le vol, l'initiative ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

## BLANC

Anachorète loxodon 2WW C  
 Créature - Eléphant et Clerc 2/3  
 T: Prévenez les 2 prochaines blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une cible, créature ou joueur.

Annonciateur de l'Aube blanche 7WW R  
 Créature - Annonciateur 5/5

Vous pouvez payer WUBRG au lieu de payer le coût en mana de l'Annonciateur de l'Aube blanche. Piétinement Au début de votre entretien, vous pouvez renvoyer en jeu depuis votre cimetière une carte d'artéfact ciblée.

Assaillante chassiciel 1WW U  
 Créature - Chat et Chevalier 1/1  
 Vol, double initiative

Cercle de protection: artéfacts 1W U  
 Enchantement  
 2: La prochaine fois qu'une source artéfact de votre choix devrait vous infliger des blessures, prévenez ces blessures.

Championne aurioko WW R  
 Créature - Humain et Clerc 1/1  
 Protection contre le noir et contre le rouge. À chaque fois qu'une autre créature arrive en jeu, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Chant de l'abuna 3W C  
 Ephémère  
 Choisissez l'un - Vous gagnez 5 points de vie; ou prévenez les cinq prochaines blessures qui devraient être infligées à la créature ciblée ce tour-ci. Union 2 (Choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)

Cocon de stase 1W C  
 Enchanter Artéfact  
 Les capacités activées de l'artéfact enchanté ne peuvent pas être jouées. Si l'artéfact enchanté est une créature, elle ne peut ni attaquer ni bloquer.

De pied ferme W C  
 Ephémère  
 La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Regard 2 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au dessous de votre bibliothèque et le reste au dessus dans l'ordre de votre choix.)

Don du forge-acier W U  
 Rituel  
 Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque.

Ecuyer léonin 1W C  
 Créature - Chat et Soldat 2/2  
 Quand l'Écuyer léonin arrive en jeu, renvoyez depuis votre cimetière dans votre main une carte d'artéfact ciblée avec un coût converti de 1 ou moins.

Flambeau de l'Immortalité 5W R  
 Ephémère  
 Doublez le total de points de vie du joueur ciblé. Mélangez le Flambeau de l'Immortalité dans la bibliothèque de son propriétaire.

Loxodon vigoureux 3WW U  
 Créature - Eléphant et Soldat 3/3  
 Attaquer avec le Loxodon vigoureux ne le fait pas s'engager. W: Le Loxodon vigoureux gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Marchevent aurioko 3W R  
 Créature - Humain et Sorcier 2/3  
 Vol T: Attachez l'équipement ciblé que vous contrôlez à la créature ciblée que vous contrôlez.

Raksha Lionceaudor 5WW R  
 Créature - Chat et Soldat et Légende 3/4  
 Attaquer avec Raksha Lionceaudor ne le fait pas s'engager. Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les chats que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double initiative.

Rugissement de défrichement 5WW R  
 Rituel  
 Chaque joueur renvoie en jeu toutes les cartes d'artéfacts de son cimetière.

Récupérateurs aurioks 3W U  
 Créature - Humain et Soldat 2/4  
 1W: Renvoyez dans votre main la carte d'artéfact ciblée de votre cimetière avec un coût converti de mana de 1 ou moins.

Réponse armée 2W C  
 Ephémère  
 La Réponse armée inflige à la créature attaquant ciblée un nombre de blessures égal au nombre de cartes d'équipement que vous contrôlez.

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

Talion 2WW R  
 Ephémère  
 Détruisez toutes les créatures qui vous ont infligé des blessures ce tour-ci.

Vaincre 2W U  
 Ephémère  
 Détruisez la créature bloqueuse ciblée.

## BLEU

Acquisition 3BB R  
 Rituel  
 Cherchez dans la bibliothèque du joueur ciblée une carte d'artéfact et mettez-la en jeu sous votre contrôle. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

Annonciateur de l'Aube bleue 7UU R  
 Créature - Annonciateur 5/5  
 Vous pouvez payer WUBRG à la place du coût de mana de l'Annonciateur de l'Aube bleue. Piétinement. Au début de votre entretien, vous pouvez piocher deux cartes.

Aura de perturbation 2U U  
 Enchanter Artéfact  
 L'artéfact enchanté a "au début de votre entretien, sacrifiez cet artéfact à moins que vous ne payez son coût de mana."

Aérogarde de conception avancée 3B C  
 Créature - Drone 2/2  
 Vol U: L'Aérogarde de conception avancée ne peut pas être la cible de sort ou de capacités ce tour ci.

Balayers aérigardes 6UU R  
 Créature - Drone 5/6  
 Vol. Quand les balayers aérigardes arrivent en jeu, vous pouvez renvoyer jusqu'à deux créatures ciblées dans les mains de leurs propriétaires.

Changement spectral 1U R  
 Ephémère  
 Choisissez l'un - Changer le texte du sort ou du permanent ciblé en remplaçant toutes les occurrences d'un type de terrain de base par un autre; ou changez le texte du sort ou du permanent ciblé en remplaçant toutes les occurrences d'un mot de couleur par un autre. (Ces effets ne s'arrêtent pas à la fin du tour.) Union 2

Condescendance XU C  
 Ephémère  
 Contrecarez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X. Scry 2.

Décoction de scintimite 12UU R  
 Ephémère  
 Affinité pour les artéfacts. Dégagez tous les artéfacts.

**Elémental de plasma** 5U U  
Créature - Elemental 4/1  
L'Elémental de plasma est imblocable.

**Erudit vedalken** UU U  
Créature - Veldalken et Sorcier 1/2  
U, T: Renvoyez le permanent ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

**Flambeau de l'Avenir** 6UU R  
Rituel  
Le joueur ciblé joue un tour supplémentaire après celui-ci. Mélangez le Flambeau de l'Avenir à la bibliothèque de son propriétaire.

**Gel précoce** 1U C  
Ephémère  
Engagez jusqu'à trois terrains ciblés.

**Intuition de l'artificier** 1U R  
Enchantement  
U, Défaussez-vous d'une carte d'artefact de votre main: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût converti de mana de 1 ou moins, révélez-la et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

**Les yeux du gardien** 2U U  
Enchantement  
A chaque fois que vous jouez un sort d'éphémère ou de rituel, vous pouvez payer 1. Si vous faites ainsi, regard 2.

**Mages Aux Berloques** 2U C  
Créature - Humain et Sorcier 2/2  
Quand le Mage aux berloques arrive en jeu, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec un coût converti de mana de 1 ou moins, révéler cette carte et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

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

**Qumulox** 6UU U  
Créature - Bête 5/4  
Affinité pour les artefacts Vol.

**Repli Dans L'Aether** 2UU U  
Ephémère  
Contrecarez le sort ciblé. Si vous le faites ainsi, le contrôleur de ce sort peut mettre en jeu une carte de créature de sa main.

**Visions Nées Du Sérüm** U C  
Rituel  
Piochez une carte. Regard 2.

**Volatilisation** 5U C  
Ephémère  
Affinité pour les artefacts. Renvoyez l'artefact ciblé dans la main de son propriétaire.

## NOIR

**Annonciateur de l'Aube noire** 7BB R  
Créature - Annonciateur 5/5  
Vous pouvez payer WUBRG à la palce du coût de mana de l'Annonciateur de l'Aube noire Piétinement Au début de votre entretien, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, cherchez une carte dans votre bibliothèque, mélangez votre bibliothèque et mettez ensuite cette carte au-dessus d'elle.

**Bateleur moriok** 2B R  
Créature - Humain et Ranger 2/2  
A chaque fois qu'un artefact est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Bateleur moriok.

**Chuchotements interminables** 2BB R  
Enchantement

Chaque créature a: «Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, choisissez un adversaire ciblé. Ce joueur met en jeu cette carte de créature du cimetière, sous son contrôle, depuis ce cimetière à la fin du tour.».

**Chuchotements nocturnes** 1B U  
Rituel  
Vous piochez deux cartes, et vous perdez 2 points de vie.

**Crocodile de Mephidross** 4B C  
Créature - Zombie et Crocodile 5/1

**Diablotin caquetant** 2BB C  
Créature - Diablotin 2/2  
Vol T: Le joueur ciblé perd 1 point de vie.

**Drakón d'ébène** U  
Créature - Drakón 3/3  
Vol A chaque fois qu'un joueur joue un sort, vous perdez 1 point de vie.

**Elémental de profanation** 3B R  
Créature - Élémental 8/8  
Peur A chaque fois qu'un joueur joue un sort, sacrifiez une créature.

**Eveil de l'effroi** 3B C  
Rituel  
Le joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa main. Regard 2 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

**Flambeau de l'Inquiétude** 3BB R  
Rituel  
Mettez en jeu sous votre contrôle une carte de créature ou d'artefact ciblée d'un cimetière. Mélangez le Flambeau de l'Inquiétude à la bibliothèque de son propriétaire.

**Fureteur aveugle** 1B C  
Créature - Zombie et Bête 3/3  
A chaque fois qu'un joueur joue un sort, le Fureteur aveugle gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

**Greffeur de chair** 2B C  
Créature - Humain et Guerrier 2/2  
Défaussez vous d'une carte d'artefact de votre main: Le Greffeur de chair gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

**Nim grotesque** 6B U  
Créature - Nim 3/6  
Le Nim grotesque gagne +1/+0 pour chaque artefact que vous contrôlez.

**Ombre affamée** BB U  
Ephémère  
Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut pas être régénérée. Vous perdez un nombre de points de vie égal à l'endurance de cette créature.

**Perdre espoir** B C  
Ephémère  
La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. Regard 2 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

**Plongeon dans les ténèbres** 1B R  
Ephémère  
Choisissez l'un - Sacrifiez n'importe quel nombre de créatures, vous gagnez ensuite 3 points de vie pour chaque créature sacrifiée; ou payez X points de vie, regardez ensuite les X cartes du dessus de votre bibliothèque, mettez l'une de ces cartes dans votre main et retirez le reste de la partie. Union B.

**Rats implacables** 1BB U  
Créature - Rat 2/2  
Les Rats implacables gagnent +1/+1 pour chaque autre créature en jeu appelée Rats implacables. Un deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes appelées Rats implacables.

**Rêves fracassés** B U  
Rituel  
L'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'artefact. Ce joueur se défausse de cette carte.

**Trahison vicieuse** 3BB C  
Rituel  
En tant que coût supplémentaire pour jouer la Trahison vicieuse, sacrifiez n'importe quel nombre de créatures. La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

**Vampire de Mephidross** 4BB R  
Créature - Vampire 3/4  
Vol Chaque créature que vous contrôlez est un vampire en plus de ses autres types de creature et elle a « Mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature à chaque fois qu'elle inflige des blessures à une creature. ».

## ROUGE

**Annonciateur de l'Aube rouge** 7RR R  
Créature - Annonciateur 5/5  
Vous pouvez payer WUBRG au lieu de payer le coût en mana de l'Annonciateur de l'Aube rouge. Piétinement. Au début de votre entretien, vous pouvez dégager la créature ciblée et acquérir son contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature a la célérité jusqu'à la fin du tour.

**Bagarreur gobelin** 2R C  
Créature - Gobelin et Guerrier 2/2  
Initiative Le Bagarreur gobelin ne peut pas être équipé.

**Dragonnet du fourneau** 2RR U  
Créature - Dragon 2/2  
Vol R: Le Dragonnet du fourneau gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

**Détournement magnétique** R U  
Ephémère  
Attachez l'équipement ciblé à la créature ciblée. (Le contrôleur de l'équipement ne change pas.)

**Flambeau de la Destruction** 3RR R  
Ephémère  
Le Flambeau de la Destruction inflige 5 blessures à une cible, créature ou joueur. Mélangez le Flambeau de la Destruction dans la bibliothèque de son propriétaire.

**Fureur hurlante** 2R C  
Rituel  
La créature ciblée gagne +5/+0 et a la célérité jusqu'à la fin du tour.

**Geyser de mana** 3RR C  
Rituel  
Ajoutez R à votre réserve pour chaque terrain engagé que vos adversaires contrôlent.

**Granuler** 2RR R  
Rituel  
Détruisez chaque artefact non-terrain avec un coût converti de mana de 4 ou moins.

**Géant de magma** 5RR R  
Créature - Géant 5/5  
Quand le Géant de magma arrive en jeu, il inflige 2 blessures à chaque créature et à chaque joueur.

**Ingénieurs du clan Krark** 3R U  
Créature - Gobelin et Artificier 2/2  
R, sacrifiez deux artefacts: Détruisez l'artefact ciblé.

**Inversion de fortune** 4RR R  
Rituel  
L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous pouvez y copier une carte d'éphémère ou de rituel et jouer la copie sans payer son coût de mana.

**Jet de magma** 1R U  
Ephémère  
Le Jet de magma inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. Regard 2 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au dessous de votre bibliothèque et le reste au dessus dans l'ordre de votre choix.)

**Larve cosmique** 1RR R  
Créature - Bête 7/6  
Piétinement. Au début de votre entretien, sacrifiez la Larve cosmique à moins que vous ne sacrifiez deux terrains.

**Monstruosité de fer barbelé** 5R U  
Créature - Bête 5/4  
Célérité La Monstruosité de fer barbelé ne peut pas bloquer.

**Ogre du clan Krark** 3RR C  
Créature - Ogre 3/3  
R, sacrifiez un artefact: La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

**Orage ionique** 2R R  
Enchantement  
1R, retirez un marqueur +1/+1 ou un marqueur charge d'un permanent que vous contrôlez: L'Orage ionique inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

**Pluie de rouille** 3RR C  
Ephémère  
Choisissez l'un - Détruisez l'artefact ciblé; ou détruisez le terrain ciblé. Union 3R (Choisissez les deux si vous avez payé le coût d'union.)

**Sorcière vulshoke** 1RR C  
Créature - Humain et Shamane 1/1  
Célérité T: La Sorcière vulshoke inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

**Éclair à rétroaction** 4R U  
Ephémère  
L'Éclair à rétroaction inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

**Élémental d'étincelles** R C  
Créature - Élémental 3/1  
Piétinement, célérité À la fin du tour, sacrifiez l'Élémental d'étincelles.

## VERT

**Annonciateur de l'Aube verte** 7GG R  
Créature - Annonciateur 5/5

Vous pouvez payer WUBRG à la place du coût de mana de l'Annonciateur de l'Aube verte. Piétinement Au début de votre entretien, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature 3/3 verte Bête.

**Canaliser l'énergie des soleils** 3G U  
Rituel  
Ajoutez WUBRG à votre réserve.

**Charge féroce** 2G C  
Ephémère  
La créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. Regard 2 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au-dessus, dans n'importe quel ordre.)

**Eclaireur viridien** 3G C  
Créature - Elfe et Guerrier 1/2  
2G, sacrifiez l'Eclaireur viridien: L'Eclaireur viridien inflige 2 blessures à la créature avec le vol ciblée

**Élémental de tornade** 5GG R  
Créature - Élémental 6/6  
Quand l'Élémental de tornade arrive en jeu, il inflige 6 blessures à chaque créature avec le vol. Vous pouvez faire que l'Élémental de tornade inflige ses blessures de combat au joueur défenseur comme s'il n'était pas bloqué.

**Eveil brusque** 4G R  
Rituel  
Choisissez l'un - Dégagez tous les terrains que vous contrôlez; ou, jusqu'à la fin du tour, les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 2/2 qui sont toujours des terrains. Union 2G

**Experte menuisère** 1G R  
Créature - Elfe et Druide 2/1  
Les terrains que vous contrôlez ont "T: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve."

**Explorateur Sylvok** 1G C  
Créature - Humain et Druide 1/1  
T: Ajoutez à votre réserve un mana de n'importe quelle couleur qu'un terrain contrôlé par un adversaire pourrait produire.

**Flambeau de la Création** 3G R  
Rituel  
Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 verte Insecte pour chaque forêt que vous contrôlez. Mélangez le Flambeau de la Création à la bibliothèque de son propriétaire.

**Justice de Tel-Jilad** 1G U  
Ephémère  
Détruisez l'artefact ciblé. Regard 2 (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste, au dessus, dans n'importe quel ordre.)

**L'aube de tous les soleils** 4G R  
Rituel

Pour chaque couleur, renvoyez jusqu'à une carte ciblée de cette couleur depuis votre cimetière dans votre main. Retirez ensuite l'Aube de tous les soleils de la partie.

**Passe-sentier fangren** 4GG U  
Créature - Bête 4/6  
À chaque fois que le Passe-sentier fangren attaque, les créatures attaquant acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

**Reflets de l'aube** 3G C  
Enchanter Terrain  
À chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour du mana, son contrôleur ajoute deux manas de la combinaison de manas colorés de son choix à sa réserve.

**Rite de passage** 2G R  
Enchantement  
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez subit des blessures, mettez un marqueur +1/+1 sur elle. (Les blessures sont infligées avant le placement du marqueur.)

**Sapienporteurs viridiens** 3G U  
Créature - Elfe et Shamane 3/3  
3G, T: La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'artefacts contrôlés par vos adversaires.

**Souffleur de vie de Tel-Jilad** 4G C  
Créature - Troll et Shamane 3/2  
G, T, Sacrifiez une forêt: Régénérez la créature ciblée

**Tyrranax** 4GG C  
Créature - Bête 5/4  
1G: Le Tyrranax gagne -1/+1 jusqu'à la fin du tour.

**Témoin éternel** 1GG U  
Créature - Humain et Shamane 2/1  
Quand le témoin éternel arrive en jeu, vous pouvez renvoyer une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

**Vandales orphes** 2G U  
Créature - Orphe 2/2  
G, Sacrifiez les Vandales orphes: Contrez la capacité activée ciblée d'une source artefact et détruisez cet artefact s'il est en jeu. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

**Vipère de la Filandre** 1G C  
Créature - Serpent 1/2  
A chaque fois que la Vipère de la Filandre bloque ou devient bloquée par une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

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

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