

Servant du peintre {2}



Créature-artefact : épouvantail **R**

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre {2}



Créature-artefact : épouvantail **R**

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre {2}



Créature-artefact : épouvantail **R**

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Servant du peintre {2}



Créature-artefact : épouvantail **R**

Au moment où le Servant du peintre arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Toutes les cartes qui ne sont pas sur le champ de bataille, les sorts et les permanents sont de la couleur choisie en plus de leurs autres couleurs.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride {B}



Créature : zombie et diablotin **C**

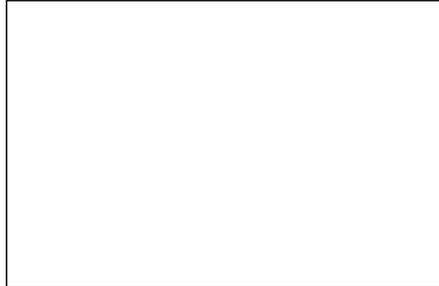
Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

<i>>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride {B}



Créature : zombie et diablotin **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

<i>>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride {B}



Créature : zombie et diablotin **C**

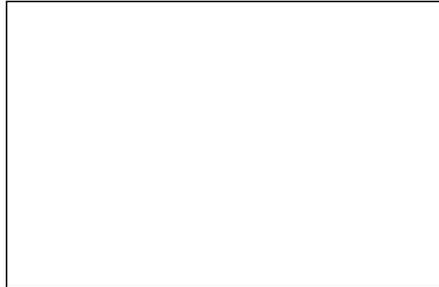
Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

<i>>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diablotin putride {B}



Créature : zombie et diablotin **C**

Défaussez-vous d'une carte : Le Diablotin putride acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

<i>>Seuil</i> ? Tant qu'il y a au moins sept carte dans votre cimetière, le Diablotin putride gagne +1/+1 et ne peut pas bloquer.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griselbrand {4}{B}{B}{B}{B}



Créature légendaire : démon M
 Vol, lien de vie
 Payez 7 points de vie : Piochez sept cartes.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Fureur {5}{R}{R}{R}



Créature légendaire : ange M
 Ce sort ne peut pas être contrecarré.
 Vol, piétinement, protection contre le blanc et contre le bleu

{R} : Akroma, ange de la Fureur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
 Mue {3}{R}{R}{R} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mue.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sheoldred la Susurrante {5}{B}{B}



Créature légendaire : phyrexian et praetor M
 Traversée des marais
 Au début de votre entretien, renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée de votre cimetière.
 Au début de l'entretien de chaque adversaire, ce joueur sacrifie une créature.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrousseur ondin {1}{U}



Créature : ondin et gremlin U
 {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrouseur ondin {1}{U}

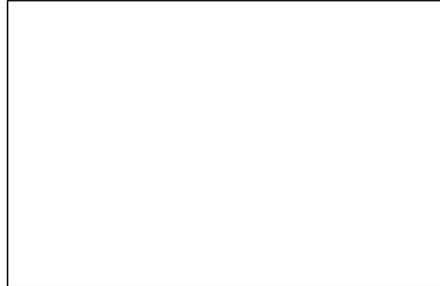


Créature : ondin et gremlin U
 {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrouseur ondin {1}{U}



Créature : ondin et gremlin U
 {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détrouseur ondin {1}{U}

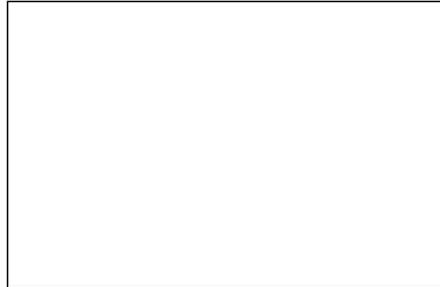


Créature : ondin et gremlin U
 {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jin-Gitaxias, augure du Noyau {8}{U}{U}



Créature légendaire : praetor M

Flash
 Au début de votre étape de fin, piochez sept cartes.
 La taille maximale de la main de chaque adversaire est réduite de sept.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kraken des abîmes

{7}{U}{U}{U}



Créature : kraken

R

Le Kraken des abîmes ne peut pas être bloqué.
Suspension 9 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'exiler avec neuf marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Elle a la célérité.)
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si le Kraken des abîmes est en suspension, retirez-lui un marqueur « temps ».

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akroma, ange de la Colère

{5}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol, initiative, vigilance, piétinement, célérité, protection contre le noir, protection contre le rouge

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier

{7}{U}{U}



Créature-artefact : léviathan

R

Traversée des îles, piétinement
Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iona, Bouclier d'Éméria

{6}{W}{W}{W}



Créature légendaire : ange

M

Vol
Au moment où Iona, Bouclier d'Éméria arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts de la couleur choisie.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinge du Vent d'acier

{5}{W}{U}{B}

Créature-artefact : sphinx

M

Vol, initiative, vigilance, lien de vie, protection contre le rouge et protection contre le vert

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}

Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Teneb, le moissonneur

{3}{B}{G}{W}

Créature légendaire : dragon

R

Vol

À chaque fois que Teneb, le moissonneur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez payer {2}{B}. Si vous faites ainsi, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}

Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déterrement

{1}{B}



Rituel

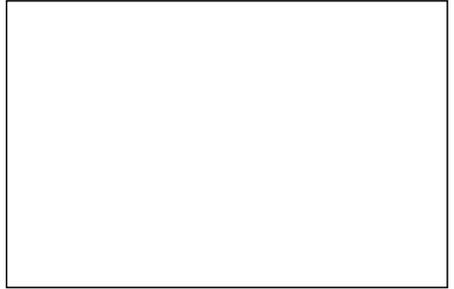
M

Chaque joueur met une carte de créature de son cimetière sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réanimation

{B}



Rituel

R

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

{{UP} peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

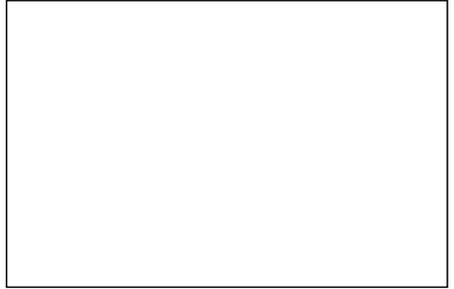
((UP) peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

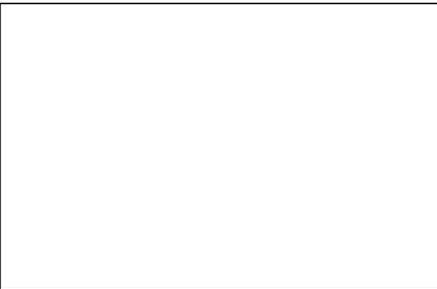
R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonde gitaxienne

{UP}



Rituel

C

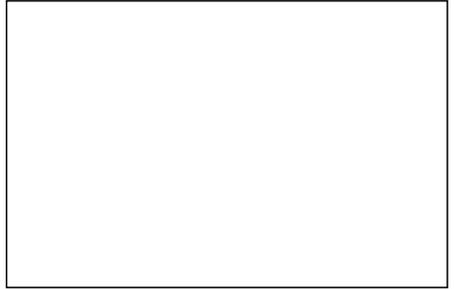
((UP) peut être payé au choix avec {U} ou deux points de vie.)

Regardez la main d'un joueur ciblé.

Piochez une carte

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



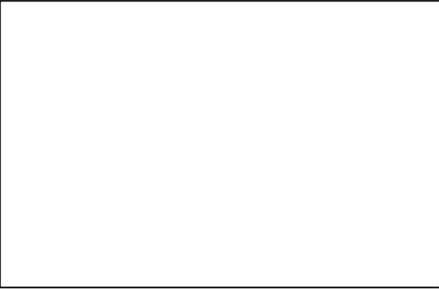
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

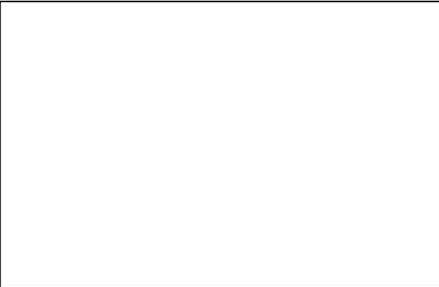


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

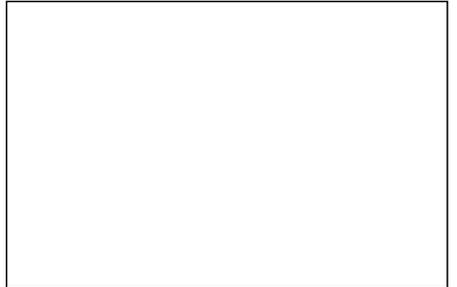


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine

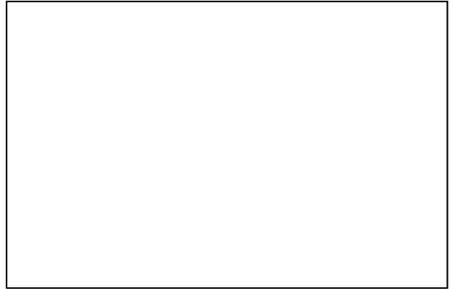


Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mer souterraine



Terrain : île et marais
(T) : Ajoutez {U} ou {B}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



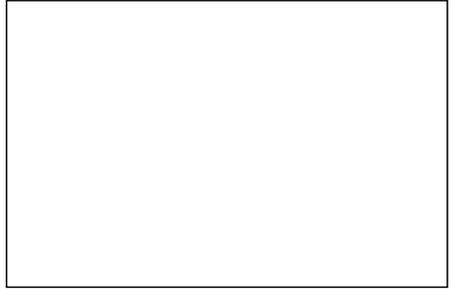
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



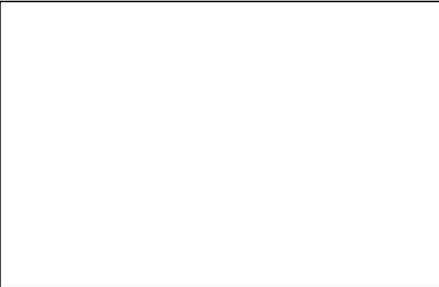
Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaines marécageuses



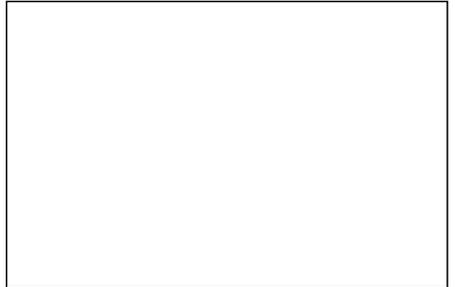
Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez les Plainnes marécageuses : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

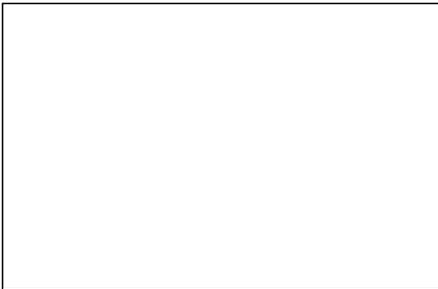
R

Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Percesort

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort non-créature ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}

Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de

bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd «

Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert «

Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec

l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature

enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et

attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des

morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette

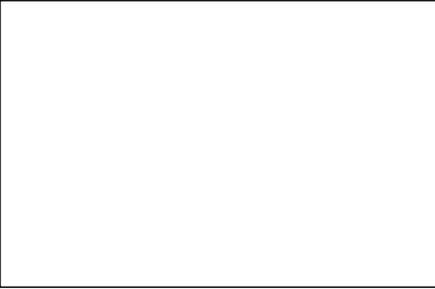
créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

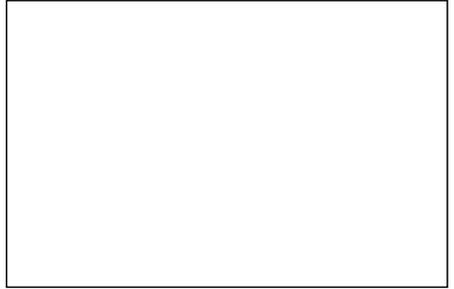
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflener du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

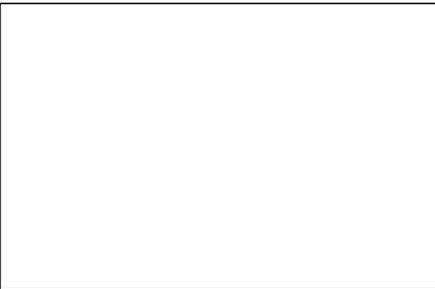
Quand l'Escouflener du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Animation des morts

{1}{B}



Enchantement : aura

U

Enchanter : carte de créature d'un cimetière

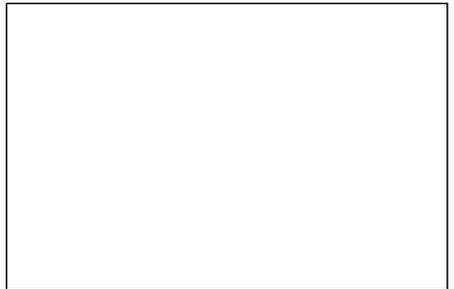
Quand l'Animation des morts arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille elle perd « Enchanter : carte de créature d'un cimetière » et acquiert « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec l'Animation des morts. » Renvoyez la carte de créature enchantée sur le champ de bataille sous votre contrôle et attachez-lui l'Animation des morts. Quand l'Animation des morts quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

La créature enchantée gagne -1/-0.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflener du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouflener du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

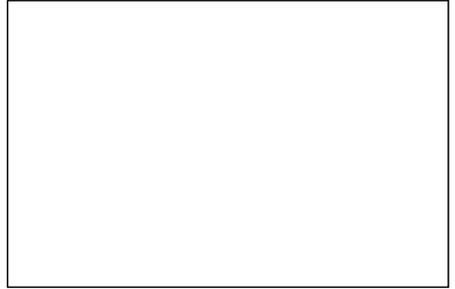
Quand l'Escouflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vengeance en chasse

{5}{R}{R}



Créature : avatar

R

Célérité

À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, elle inflige un nombre de blessures égal à sa force à une cible, joueur ou planeswalker.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflenfer du Bogardân

{6}{R}{R}



Créature : dragon

M

Flash

Vol

Quand l'Escouflenfer du Bogardân arrive sur le champ de bataille, il inflige 5 blessures réparties comme vous le voulez entre n'importe quel nombre de cibles.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messager des pensées

{1}{U}



Créature : humain et sorcier

U

[T] : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messenger des pensées {1}{U}



Créature : humain et sorcier U
 {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méglonoth {3}{R}{G}{W}



Créature : bête R
 Vigilance, piétinement
 À chaque fois que le Méglonoth bloque une créature, le Méglonoth inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force du Méglonoth.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite {5}{W}{W}



Créature légendaire : phyrexian et praetor M
 Vigilance
 Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
 Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père divin {4}{R}{G}{G}{W}



Créature : bête M
 Vigilance
 {T} : Créez un jeton de créature 8/8 Bête à la fois rouge, verte et blanche.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

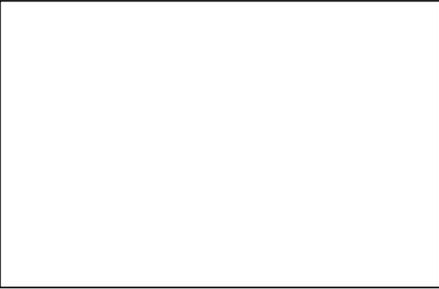
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enterré vivant

{2}{B}



Rituel

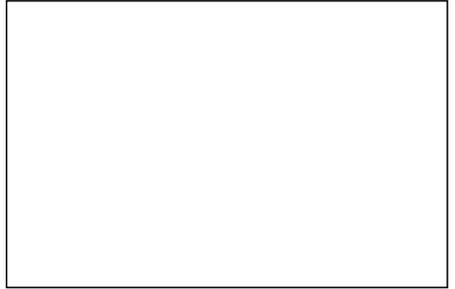
U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de créature, mettez-les dans votre cimetière, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

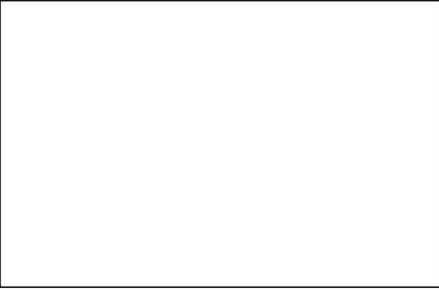
C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour de l'effroi

{2}{B}{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée sur le champ de bataille depuis votre cimetière.
Flashback ? Sacrifiez trois créatures. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast