

Envoûteuse de Tourbejonc

{2}{B}



Créature : humain et psychagogue

R

Menace

Parade ? Payez 3 points de vie. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie.)

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse de Tourbejonc

{2}{B}



Créature : humain et psychagogue

R

Menace

Parade ? Payez 3 points de vie. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie.)

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse de Tourbejonc

{2}{B}



Créature : humain et psychagogue

R

Menace

Parade ? Payez 3 points de vie. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie.)

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Envoûteuse de Tourbejonc

{2}{B}



Créature : humain et psychagogue

R

Menace

Parade ? Payez 3 points de vie. (À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie.)

Sorcellerie ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangramage inhumain

{2}{B}



Créature : vampire et psychagogue

R

Quand le Sangramage inhumain arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

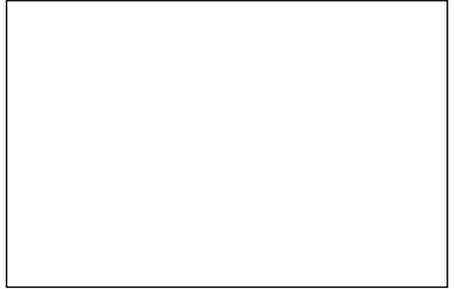
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc de givre

{2}{U}



Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

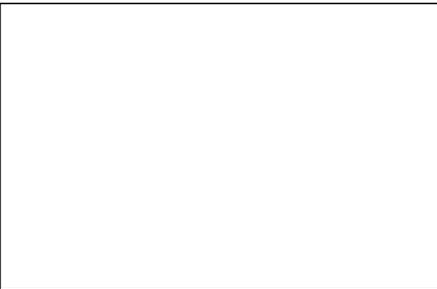
Quand l'Escroc de givre arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sangramage inhumain

{2}{B}



Créature : vampire et psychagogue

R

Quand le Sangramage inhumain arrive sur le champ de bataille, choisissez l'un ?

? Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ».

? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

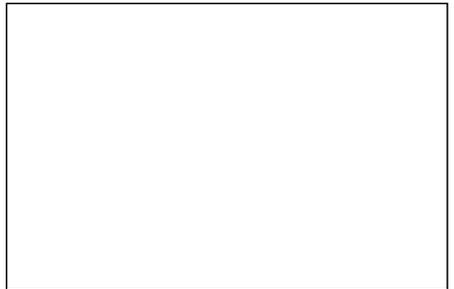
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc de givre

{2}{U}



Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

Quand l'Escroc de givre arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escroc de givre

{2}{U}

Créature : oiseau et sorcier

C

Vol

Quand l'Escroc de givre arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix des rêves

{2}{U}

Créature : oiseau et illusion

R

Vol

Quand le Strix des rêves devient la cible d'un sort, sacrifiez-le.  
Quand le Strix des rêves meurt, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix des rêves

{2}{U}

Créature : oiseau et illusion

R

Vol

Quand le Strix des rêves devient la cible d'un sort, sacrifiez-le.  
Quand le Strix des rêves meurt, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix des rêves

{2}{U}

Créature : oiseau et illusion

R

Vol

Quand le Strix des rêves devient la cible d'un sort, sacrifiez-le.  
Quand le Strix des rêves meurt, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Strix des rêves

{2}{U}

Créature : oiseau et illusion

R

Vol

Quand le Strix des rêves devient la cible d'un sort, sacrifiez-le.

Quand le Strix des rêves meurt, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le monstre de Gitrog

{3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur

M

Contact mortel

Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le monstre de Gitrog

{3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur

M

Contact mortel

Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le monstre de Gitrog

{3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur

M

Contact mortel

Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiiez un terrain.

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le monstre de Gitrog

{3}{B}{G}

Créature légendaire : grenouille et horreur

M

Contact mortel

Au début de votre entretien, sacrifiez Le monstre de Gitrog à moins que vous ne sacrifiez un terrain.

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

À chaque fois qu'au moins une carte de terrain est mise dans votre cimetière d'où qu'elle vienne, piochez une carte.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choix multiple

{X}{U}

Rituel

R

Si X est 1, regard 1, puis piochez une carte.

Si X est 2, vous pouvez choisir un joueur. Il renvoie une créature qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Si X est 3, créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Si X est supérieur ou égal à 4, faites toutes les actions ci-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choix multiple

{X}{U}

Rituel

R

Si X est 1, regard 1, puis piochez une carte.

Si X est 2, vous pouvez choisir un joueur. Il renvoie une créature qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Si X est 3, créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Si X est supérieur ou égal à 4, faites toutes les actions ci-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choix multiple

{X}{U}

Rituel

R

Si X est 1, regard 1, puis piochez une carte.

Si X est 2, vous pouvez choisir un joueur. Il renvoie une créature qu'il contrôle dans la main de son propriétaire.

Si X est 3, créez un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Si X est supérieur ou égal à 4, faites toutes les actions ci-dessus.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

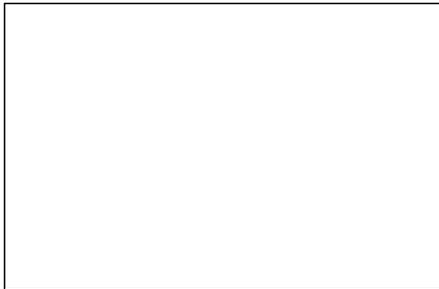


Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

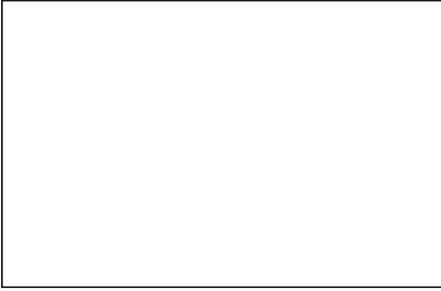


Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

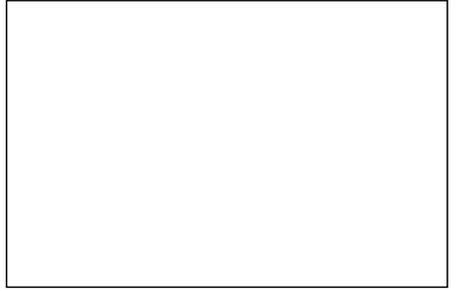


Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

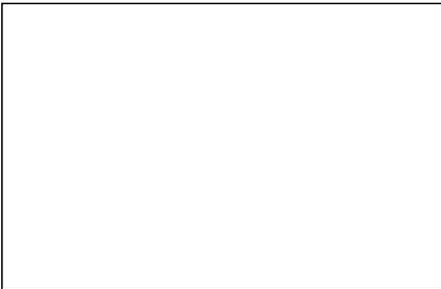


Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

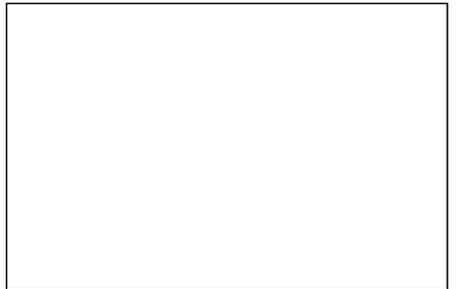


Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

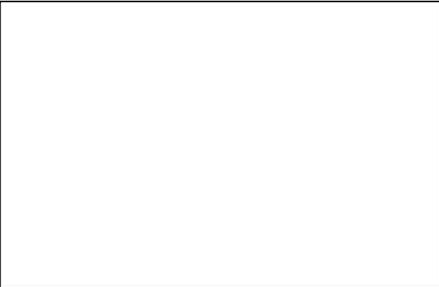


Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

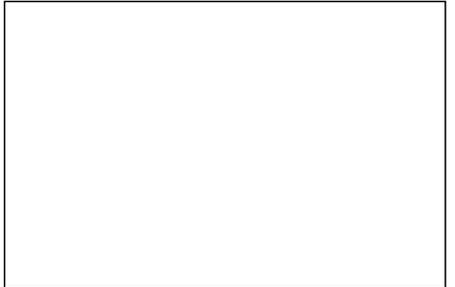


Terrain neigeux de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais enneigé



Terrain neigeux de base : marais  
{B}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès



Terrain

U

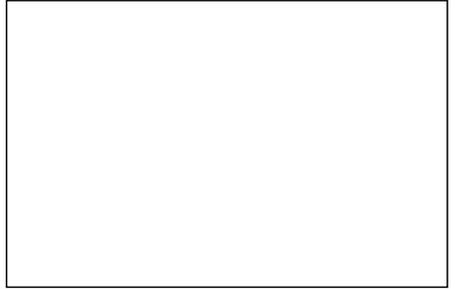
{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stade de Strixhaven

{3}



Artefact

R

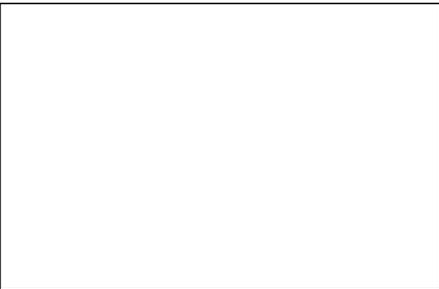
{T} : Ajoutez {C}. Mettez un marqueur « point » sur le Stade de Strixhaven.

À chaque fois qu'une créature vous inflige des blessures de combat, retirez un marqueur « point » du Stade de Strixhaven.

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire, mettez un marqueur « point » sur le Stade de Strixhaven. Puis, s'il a au moins dix marqueurs « point » sur lui, retirez-les tous et ce joueur perd la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès



Terrain

U

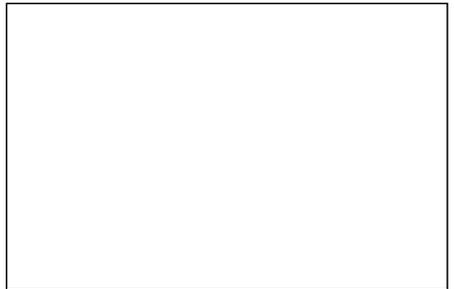
{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise sinistre

{3}{B}



Éphémère

R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.

Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitrise sinistre

{3}{B}



Éphémère

R

Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût de mana de ce sort.  
Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche une carte.  
Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recalage

{1}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant 7 moins le nombre de cartes dans la main du contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recalage

{1}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant 7 moins le nombre de cartes dans la main du contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recalage

{1}{B}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant 7 moins le nombre de cartes dans la main du contrôleur de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diviser par zéro

{2}{U}

Éphémère

U

Renvoyez un sort ou un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 1 dans la main de son propriétaire.

Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élimination

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ou de planeswalker ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exiliez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Diviser par zéro

{2}{U}

Éphémère

U

Renvoyez un sort ou un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 1 dans la main de son propriétaire.

Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élimination

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ou de planeswalker ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exiliez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élimination

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ou de planeswalker ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de talent

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce sort et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élimination

{1}{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort de créature ou de planeswalker ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épreuve de talent

{1}{U}

Éphémère

U

Contrecarrez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur n'importe quel nombre de cartes ayant le même nom que ce sort et exilez-les. Ce joueur mélange, puis pioche une carte pour chaque carte exilée depuis sa main de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gestion

{1}{U}



Éphémère

C

Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soustraction ésotérique

{1}{U}



Éphémère

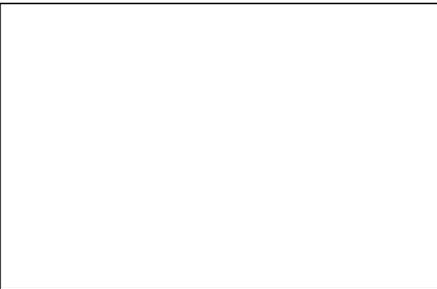
C

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.  
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gestion

{1}{U}



Éphémère

C

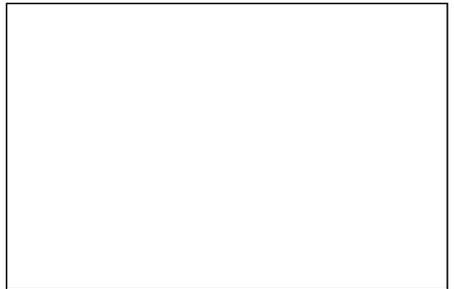
Surveillez 2. (Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.)

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Soustraction ésotérique

{1}{U}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne -4/-0 jusqu'à la fin du tour.  
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anatomie renforcée

{3}



Rituel : leçon

C

Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sciences environnementales

{2}



Rituel : leçon

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. Vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Introduction à l'annihilation

{5}



Rituel : leçon

C

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur pioche une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie des mascottes

{7}



Rituel : leçon

M

Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol, un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit et un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie des mascottes

{7}



Rituel : leçon

M

Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol, un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit et un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affronter le passé

{X}{B}



Rituel : leçon

R

Choisissez l'un ?

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de planeswalker ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

? Retirez deux fois X marqueurs « loyauté » d'un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie des mascottes

{7}



Rituel : leçon

M

Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire Encrelin avec le vol, un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit et un jeton de créature 4/4 bleue et rouge Élémental.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affronter le passé

{X}{B}



Rituel : leçon

R

Choisissez l'un ?

? Renvoyez sur le champ de bataille depuis votre cimetière une carte de planeswalker ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à X.

? Retirez deux fois X marqueurs « loyauté » d'un planeswalker ciblé qu'un adversaire contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumées nécrotiques

{1}{B}{B}



Rituel : leçon

U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une créature que vous contrôlez.  
Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enseignements des Archaïques

{2}{U}



Rituel : leçon

R

Si un adversaire a plus de cartes en main que vous, piochez deux cartes. Piochez trois cartes à la place si un adversaire a au moins quatre cartes de plus que vous en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumées nécrotiques

{1}{B}{B}



Rituel : leçon

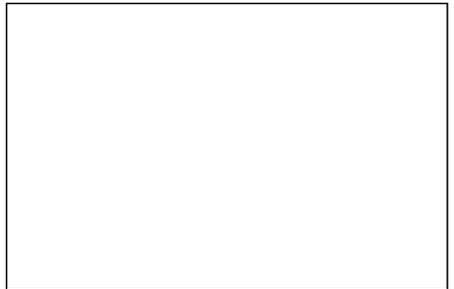
U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une créature que vous contrôlez.  
Exilez une cible, créature ou planeswalker.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enseignements des Archaïques

{2}{U}



Rituel : leçon

R

Si un adversaire a plus de cartes en main que vous, piochez deux cartes. Piochez trois cartes à la place si un adversaire a au moins quatre cartes de plus que vous en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enseignements des Archaïques

{2}{U}



Rituel : leçon

R

Si un adversaire a plus de cartes en main que vous, piochez deux cartes. Piochez trois cartes à la place si un adversaire a au moins quatre cartes de plus que vous en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation instable

{1}{U}



Rituel : leçon

U

Jusqu'à la fin du tour, un permanent non-terrain ciblé perd toutes ses capacités et devient, selon votre choix, une créature Grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1 ou une créature Pieuvre bleue avec une force et une endurance de base de 4/4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Transformation instable

{1}{U}



Rituel : leçon

U

Jusqu'à la fin du tour, un permanent non-terrain ciblé perd toutes ses capacités et devient, selon votre choix, une créature Grenouille bleue avec une force et une endurance de base de 1/1 ou une créature Pieuvre bleue avec une force et une endurance de base de 4/4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast