Assistant du Biblioplexe {4}

Créature-artefact : gargouille **C**

Vol
Quand l'Assistant du Biblioplexe arrive sur le champ de bataille, mettez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide du campus {2}

Créature-artefact : golem **C**

Quand le Guide du campus arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assistant du Biblioplexe {4}

Créature-artefact : gargouille **C**

Vol
Quand l'Assistant du Biblioplexe arrive sur le champ de bataille, mettez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide du campus {2}

Créature-artefact : golem **C**

Quand le Guide du campus arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide du campus {2}

Créature-artefact : golem **C**

Quand le Guide du campus arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus de votre bibliothèque.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la garde des dragons {1}{G}

Créature : humain et druide **R**

<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.
{4}{G}{G} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la garde des dragons {1}{G}

Créature : humain et druide **R**

<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.
{4}{G}{G} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la garde des dragons {1}{G}

Créature : humain et druide **R**

<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.
{4}{G}{G} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la garde des dragons {1}{G}

Créature : humain et druide R

<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.
{4}{G}{G} : Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Élite de la garde des dragons.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Historienne illustre {1}{R}

Créature : humain et shamane C

{5}, exilez l'Historienne illustre depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit engagé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Historienne illustre {1}{R}

Créature : humain et shamane C

{5}, exilez l'Historienne illustre depuis votre cimetière : Créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit engagé.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix récupérateur {3}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
Quand le Phénix récupérateur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, 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.)
Tant que le Phénix récupérateur est dans votre cimetière, si vous deviez apprendre, vous pouvez à la place renvoyer le Phénix récupérateur sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix récupérateur {3}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
Quand le Phénix récupérateur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, 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.)
Tant que le Phénix récupérateur est dans votre cimetière, si vous deviez apprendre, vous pouvez à la place renvoyer le Phénix récupérateur sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théoricien du complot {1}{R}

Créature : humain et shamane R

À chaque fois que le Théoricien du complot attaque, vous pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'elles depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phénix récupérateur {3}{R}

Créature : phénix R

Vol, célérité
Quand le Phénix récupérateur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, 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.)
Tant que le Phénix récupérateur est dans votre cimetière, si vous deviez apprendre, vous pouvez à la place renvoyer le Phénix récupérateur sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théoricien du complot {1}{R}

Créature : humain et shamane R

À chaque fois que le Théoricien du complot attaque, vous pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'elles depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théoricien du complot {1}{R}

Créature : humain et shamane R

À chaque fois que le Théoricien du complot attaque, vous pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'elles depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance exponentielle {X}{X}{G}{G}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, doublez la force d'une créature ciblée X fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théoricien du complot {1}{R}

Créature : humain et shamane R

À chaque fois que le Théoricien du complot attaque, vous pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte.
À chaque fois que vous vous défaussez d'au moins une carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'elles depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouvez la lancer ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance exponentielle {X}{X}{G}{G}

Rituel R

Jusqu'à la fin du tour, doublez la force d'une créature ciblée X fois.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sortie scolaire {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
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

Sortie scolaire {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
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

Sortie scolaire {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
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

Sortie scolaire {2}{G}

Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inspiration ignescente {2}{R}

Rituel U

L'Inspiration ignescente inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
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

Inspiration ignescente {2}{R}

Rituel U

L'Inspiration ignescente inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
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

Inspiration ignescente {2}{R}

Rituel U

L'Inspiration ignescente inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
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

Inspiration ignescente {2}{R}

Rituel U

L'Inspiration ignescente inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes du zéphyr {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée a le vol.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes du zéphyr {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée a le vol.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes du zéphyr {1}

Artefact : équipement U

La créature équipée a le vol.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
Équipement {2} ({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débat universitaire {R}

Éphémère U

Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible. Vous pouvez faire qu'elle acquière la portée 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Débat universitaire {R}

Éphémère U

Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible. Vous pouvez faire qu'elle acquière la portée 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

Rentrée des classes {1}{R}

Éphémère C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité 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

Rentrée des classes {1}{R}

Éphémère C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité 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

Rentrée des classes {1}{R}

Éphémère C

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conjuration de base {1}{G}{G}

Rituel : leçon R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conjuration de base {1}{G}{G}

Rituel : leçon R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous gagnez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conjuration de base {1}{G}{G}

Rituel : leçon R

Regardez les six cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vous gagnez 3 points de vie.

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

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

Introduction à la prophétie {3}

Rituel : leçon **C**

Regard 2, puis piochez une carte.

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

Sciences environnementales {2}

Rituel : leçon **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sciences environnementales {2}

Rituel : leçon **C**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer l'histoire {2}{R}{R}

Rituel : leçon **R**

Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes. Puis, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer l'histoire {2}{R}{R}

Rituel : leçon **R**

Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes. Puis, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclairer l'histoire {2}{R}{R}

Rituel : leçon **R**

Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cartes, puis piochez autant de cartes. Puis, s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanche Esprit.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de fractale {X}{GU}{GU}

Rituel : leçon **C**

Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale.
Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de fractale {X}{GU}{GU}

Rituel : leçon **C**

Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale.
Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invocation de fractale {X}{GU}{GU}

Rituel : leçon **C**

Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fractale.
Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast