Envoûteuse de Tourbejonc	{2}{B}	Envoûteuse de Tourbejonc	{2}{B}
Créature : humain et psychagogue Menace Parade ? Payez 3 points de vie. (À chaque fois q créature devient la cible d'un sort ou d'une capac adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie.) &Iti>Sorcellerie&It/i> ? À chaque fois que v lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	ité qu'un e capacité /ous , créez un « Quand	Créature : humain et psychagogue Menace Parade ? Payez 3 points de vie. (À chaque t créature devient la cible d'un sort ou d'une c adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou à moins que ce joueur ne paie 3 points de v &Iti>Sorcellerie&It/i> ? À chaque fois lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite cette créature meurt, vous gagnez 1 point d' Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	capacité qu'un l cette capacité rie.) que vous rituel, créez un l avec « Quand

Envoûteuse de Tourbejonc	{2}{B}
Créature : humain et psychagogue	R
Menace Parade? Payez 3 points de vie. (À chaque fois que créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette ci à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie.) &Iti>;Sorcellerie&It/i>? À chaque fois que vou lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, ci jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	qu'un apacité us réez un

 Envoûteuse de Tourbejonc	{2}{B}
Créature: humain et psychagogue Menace Parade? Payez 3 points de vie. (À chaque fois que c créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité à moins que ce joueur ne paie 3 points de vie.) &Iti>Sorcellerie&It/i>? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, cré jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « C cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie » Magic the Gathering © Wizards of the Coast	qu'un pacité s éez un

Poète arrogant	{1}{B}		Poète arrogant	{1}{B}
Créature : humain et psychagogue	С		Créature : humain et psychagogue	С
À chaque fois que le Poète arrogant attaque, vous p payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, il acquiert			À chaque fois que le Poète arrogant attaque, vous payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, il acquie	
jusqu'à la fin du tour.	ile voi		jusqu'à la fin du tour.	t ie voi
	2/1]	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

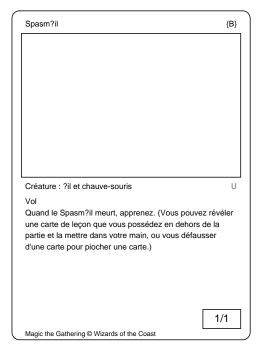
Poète arrogant	{1}{B}
Créature : humain et psychagogue	
À chaque fois que le Poète arrogant attaque, vous payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, il acquier	
jusqu'à la fin du tour.	
Г	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_, .

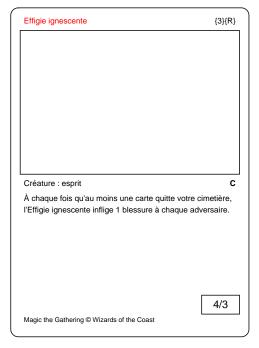
Sapienmage de l'Oriq	{2}{B}{B}
Créature : humain et psychagogue	R
Créature : humain et psychagogue {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une dans votre cimetière puis mélangez. Si c'e d'éphémère ou de rituel, mettez un marque Sapienmage de l'Oriq.	e carte, mettez-la st une carte
{T} : Cherchez dans votre bibliothèque une dans votre cimetière puis mélangez. Si c'e d'éphémère ou de rituel, mettez un marque	e carte, mettez-la st une carte
{T} : Cherchez dans votre bibliothèque une dans votre cimetière puis mélangez. Si c'e d'éphémère ou de rituel, mettez un marque	e carte, mettez-la st une carte
{T}: Cherchez dans votre bibliothèque une dans votre cimetière puis mélangez. Si c'e d'éphémère ou de rituel, mettez un marque	e carte, mettez-la st une carte

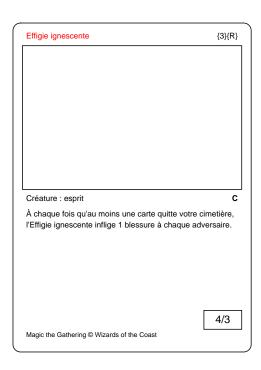
Sapienmage de l'Oriq	{2}{B}{B}	Spasm?il	{B}
Créature : humain et psychagogue	R	Créature : ?il et chauve-souris	U
{T}: Cherchez dans votre bibliothèque une carte dans votre cimetière puis mélangez. Si c'est une d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1 Sapienmage de l'Oriq.	carte	Vol Quand le Spasm?il meurt, apprenez. (Vou une carte de leçon que vous possédez en partie et la mettre dans votre main, ou vou d'une carte pour piocher une carte.)	dehors de la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Spasm?il	{B}
Créature : ?il et chauve-souris	U
Vol Quand le Spasm?il meurt, apprenez. (Vous pouvez rév 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 Cathering @ Wijzards of the Coast	/1

Spasm?il	{B}
Créature : ?il et chauve-souris	U
Vol	,,
Quand le Spasm?il meurt, apprenez. (Vous pouvez rév 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.)	
	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Créature : éfrit et shamane

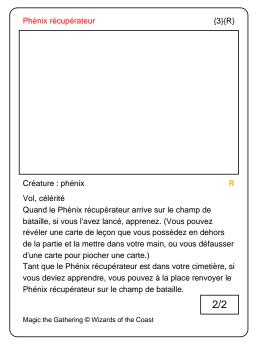
R

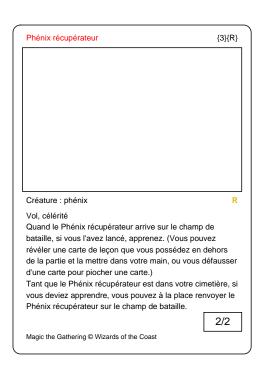
Double initiative
À chaque fois que l'Éfrit peintre de flammes inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière sans payer son coût de mana. Si ce sort devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

1/4

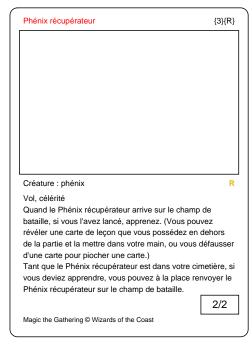
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Efrit peintre de flammes	{3}{R}
Créature : éfrit et shamane	R
Double initiative	
À chaque fois que l'Éfrit peintre de flamm blessures de combat à un joueur, vous p	-
carte d'éphémère ou de rituel ciblée dept	
sans payer son coût de mana. Si ce sort	
dans votre cimetière, exilez-le à la place.	
	4/4
	1/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

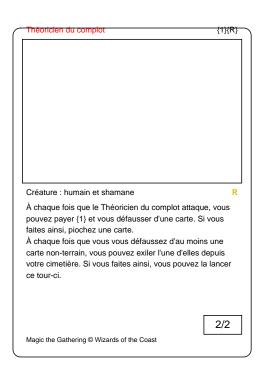




{3}{R} Créature : phénix Vol, célérité Quand le Phénix récupérateur arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher une carte.) Tant 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



Théoricien du complot	{1}{R}
Créature : humain et shamane	R
À chaque fois que le Théoricien du complot attaqu	
pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte. S faites ainsi, piochez une carte.	i vous
À chaque fois que vous vous défaussez d'au moin carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'elles d	
votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouvez l	•
ce tour-ci.	
	2/2



Théoricien du complot	{1}{R}
Créature : humain et shamane	R
À chaque fois que le Théoricien du complot a pouvez payer {1} et vous défausser d'une car faites ainsi, piochez une carte. À chaque fois que vous vous défaussez d'au carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'e votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouce tour-ci.	moins une
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

Théoricien du complot {1}{R}	Chasse aux spécimens {1}{B}	
Créature : humain et shamane	Rituel C	_
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.	Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasite avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 point de vie ». 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	-
Chasse aux spécimens {1}{B}	Chasse aux spécimens {1}{B}	
]

Chasse aux spécimens	{1}{B}
Rituel	С
Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Para « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 poir ».	
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leço	•
vous possédez en dehors de la partie et la mettre votre main, ou vous défausser d'une carte pour pi	
carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Chasse aux spécimens	{1}{B}
Rituel	C
Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Pa	rasite avec
« Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 p	oint de vie
».	
•	
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de le	
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de le vous possédez en dehors de la partie et la mett	re dans
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de le vous possédez en dehors de la partie et la mett votre main, ou vous défausser d'une carte pour	re dans
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de le vous possédez en dehors de la partie et la mett	re dans
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de le vous possédez en dehors de la partie et la mett votre main, ou vous défausser d'une carte pour	re dans
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de le vous possédez en dehors de la partie et la mett votre main, ou vous défausser d'une carte pour	re dans
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de le vous possédez en dehors de la partie et la mett votre main, ou vous défausser d'une carte pour	re dans

Fumées nécrotiques {1}{B}{B}	Fumées nécrotiques	{1}{B}{B}
Rituel : leçon U	Rituel : leçon	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, exilez une créature que vous contrôlez. Exilez une cible, créature ou planeswalker.	En tant que coût supplémentaire pour lancer ce une créature que vous contrôlez. Exilez une cible, créature ou planeswalker.	sort, exilez
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Fumées nécrotiques {1}{B}{B}	Inspiration ignescente	{2}{R}

Fumées nécrotiques	{1}{B}{B}
Rituel : leçon	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce s	ort, exilez
une créature que vous contrôlez. Exilez une cible, créature ou planeswalker.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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 carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inspiration ignescente	{2}{R}		Inspiration ignescente {	(2){R}
Rituel	U	l	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 dan votre main, ou vous défausser d'une carte pour pioche carte.)	ue s		L'Inspiration ignescente inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon qu vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour pioche carte.)	ie s
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.	е
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon q	lue
vous possédez en dehors de la partie et la mettre dar	
votre main, ou vous défausser d'une carte pour pioch carte.)	er une
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
Terrain de base : marais {B}	С
	С
	С
	С
	c
	С
	c

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Montagne
Terrain de base : marais C		Terrain de base : montagne C
{B}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne	
Tomain de base a mante ma	С
Terrain de base : montagne {R}	C

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Maîtrise sinistre	(3){B}	Sonder l'interdit {1}{B}
Éphémère	R	Éphémère
Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût mana de ce sort. Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche carte. Exilez une cible, créature ou planeswalker.		En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier au moins une créature. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort pour chaque créature sacrifiée de cette manière. Vous piovhez une carte et vous perdez 1 point de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Maîtrise sinistre	{3}{B}	Sonder l'interdit {1}{B}

′	Maîtrise sinistre {	[3}{B}
	,	
	Éphémère	R
	Vous pouvez payer {1}{B} à la place de payer le coût d mana de ce sort.	е
	Si le coût de {1}{B} a été payé, un adversaire pioche un carte.	ne
	Exilez une cible, créature ou planeswalker.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éphémère

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier au moins une créature. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort pour chaque créature sacrifiée de cette manière.

Vous piovhez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Sonder l'interdit	{1}{B}			Rentrée des classes	{1}{R}
Éphémère	U		_	Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, pouvez sacrifier au moins une créature. Quand vous ainsi, copiez ce sort pour chaque créature sacrifiée d manière. Vous piovhez une carte et vous perdez 1 point de vie	faites e cette			À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marq +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin c tour. Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon qu vous possédez en dehors de la partie et la mettre dan votre main, ou vous défausser d'une carte pour pioche carte.)	lu .e s
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rentrée des classes	{1}{R}
Éphémère	С
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ	de
bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un m	
+1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la tour.	fin du
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leço	n que
vous possédez en dehors de la partie et la mettre	•
votre main, ou vous défausser d'une carte pour pie	ocher une
carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rentrée des classes	{1}{R}
Éphémère	С
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ d	de
bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un ma	
+1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la fi	in du
tour. Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de lecor	n ane
vous possédez en dehors de la partie et la mettre d	
votre main, ou vous défausser d'une carte pour pio	cher une
carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brunemage prometteuse	{2}{B}		Sangramage inhumain	{2}{B}
Créature : humain et psychagogue	С		Créature : vampire et psychagogue	R
Quand la Brunemage prometteuse meurt, si elle avai marqueur +1/+1 sur elle, piochez une carte.			Quand le Sangramage inhumain arrive sur le champ obataille, choisissez l'un ? ? Créez un jeton de créature 1/1 noire et verte Parasit avec « Quand cette créature meurt, vous gagnez 1 poire ». ? Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vi ? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	te pint de ie.
	2/3			2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

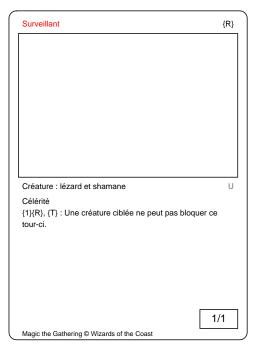
Fanatique des sangsues	{1}{B}
Créature : humain et psychagogue	С
Tant que c'est votre tour, la Fanatique c lien de vie.	des sangsues a le
	0/0
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sangramage inhumain	{2}{B}
Créature : vampire et psychagogue	R
Quand le Sangramage inhumain arrive bataille, choisissez l'un?	e sur le champ de
? Créez un jeton de créature 1/1 noire	
avec « Quand cette créature meurt, vo vie ».	ous gagnez 1 point de
? Vous piochez une carte et vous perd	lez 1 point de vie.
? Exilez le cimetière d'un joueur ciblé.	
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déchiqueteur de grimoires	${2}{R}$		Ignus grimaçant	{2}{R}
Créature : loup	С		Créature : élémental	U
Célérité {T}, exilez une carte d'éphémère ou de rituel depuis cimetière : Mettez un marqueur +1/+1 sur le Déchir de grimoires.			{R}, renvoyez l'Ignus grimaçant dans propriétaire : Ajoutez {C}{C}{R}. N'act pourriez lancer un rituel.	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déchiqueteur de grimoires	{2}{R}
Créature : loup	С
Célérité	
{T}, exilez une carte d'éphémère ou de ritu cimetière : Mettez un marqueur +1/+1 sur de grimoires.	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Ignus grimaçant	{2}{R}
Créature : élémental	U
	_
{R}, renvoyez l'Ignus grimaçant dan propriétaire : Ajoutez {C}{C}{R}. N'a pourriez lancer un rituel.	
•	



Crépitement de puissance	${X}{X}{X}{R}{R}$
Rituel	M
Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement cinq fois X blessures à chacune d'elles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Planeswalker légendaire : Liliana M
	<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vous lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
	{+1}: Vous perdez 1 point de vie. Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles dans votre main et le reste dans votre cimetière.
	{-3} : Chaque adversaire sacrifie une créature avec la fayce la plus élevée parmi les créatures que ce joueur contrôle. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	(-8) : Chaque adversaire peut se défausser d'une carte. S'il ne le fait pas, il perd 3 points de vie. Répétez ce processus six fois.
	Avertissement du professeur (B)

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. ? Une créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez »

 $\{4\}\{B\}\{B\}$

Professeur Onyx

Éphémère Choisissez l'un ?

ne le détruisent pas.)

Cinglement de malice	{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Feinte des ombres	{2}{B}
Éphémère	U
Choisissez l'un ? ? Un joueur ciblé sacrifie une créature ou un planesv	
? Créez un jeton de créature 2/1 blanche et noire En avec le vol.	crelin
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Débat universitaire	{R
Éphémère	U
Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible. Ve pouvez faire qu'elle acquière la portée jusqu'à la fin	
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon	que
vous possédez en dehors de la partie et la mettre d	
votre main, ou vous défausser d'une carte pour pioc carte.)	cher une
carte.)	