


Poète arrogant {1}{B}




Créature : humain et psychagogue **C**

À chaque fois que le Poète arrogant attaque, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poète arrogant {1}{B}



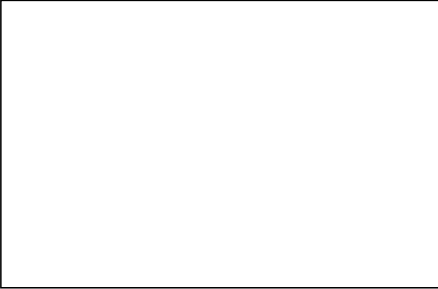
Créature : humain et psychagogue **C**

À chaque fois que le Poète arrogant attaque, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poète arrogant {1}{B}



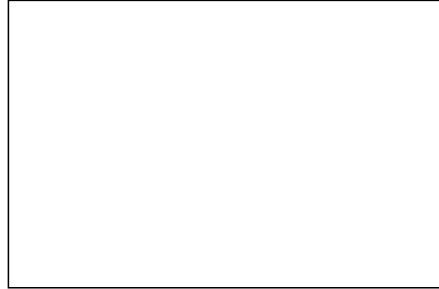
Créature : humain et psychagogue **C**

À chaque fois que le Poète arrogant attaque, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, il acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapientmage de l'Oriq {2}{B}{B}




Créature : humain et psychagogue **R**

{T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre cimetière puis mélangez. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sapientmage de l'Oriq.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sapienmage de l'Oriq {2}{B}{B}




Créature : humain et psychagogue R

{T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte, mettez-la dans votre cimetière puis mélangez. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, mettez un marqueur +1/+1 sur le Sapienmage de l'Oriq.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasm?il {B}



Créature : ?il et chauve-souris U


Vol

Quand le Spasm?il 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasm?il {B}



Créature : ?il et chauve-souris U


Vol

Quand le Spasm?il 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasm?il {B}



Créature : ?il et chauve-souris U

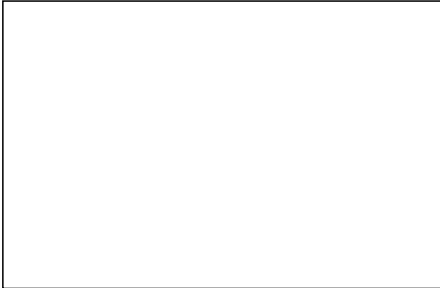
Vol

Quand le Spasm?il 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spasm?il {B}



Créature : ?il et chauve-souris U

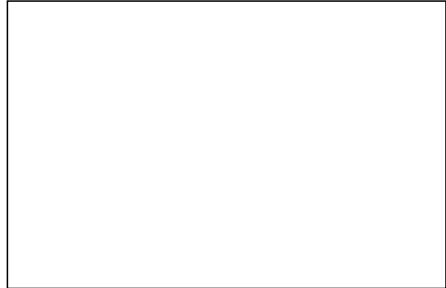
Vol

Quand le Spasm?il 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.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effigie ignescente {3}{R}




Créature : esprit C

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, l'Effigie ignescente inflige 1 blessure à chaque adversaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Effigie ignescente {3}{R}



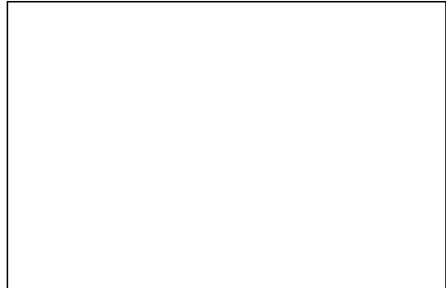
Créature : esprit C

À chaque fois qu'au moins une carte quitte votre cimetière, l'Effigie ignescente inflige 1 blessure à chaque adversaire.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éfrit peintre de flammes {3}{R}



Créature : éfrit et shaman 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

Éfrit peintre de flammes

{3}{R}

Créature : éfrit et shaman

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

Théoricien du complot

{1}{R}

Créature : humain et shaman

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

Théoricien du complot

{1}{R}

Créature : humain et shaman

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

Théoricien du complot

{1}{R}

Créature : humain et shaman

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

Théoricien du complot

{1}{R}

Créature : humain et shaman

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

Chasse aux spécimens

{1}{B}

Rituel

C

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

Chasse aux spécimens

{1}{B}

Rituel

C

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

Chasse aux spécimens

{1}{B}

Rituel

C

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

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

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

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Sonder l'interdit

{1}{B}



Éphémère

U

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 piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder l'interdit

{1}{B}



Éphémère

U

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 piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonder l'interdit

{1}{B}



Éphémère

U

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 piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rentrée des classes

{1}{R}



Éphémère

C

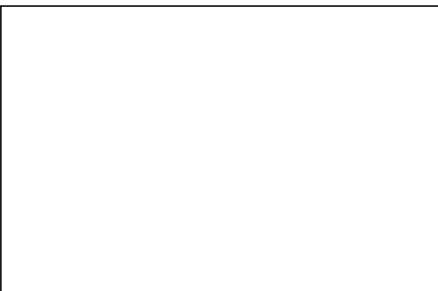
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

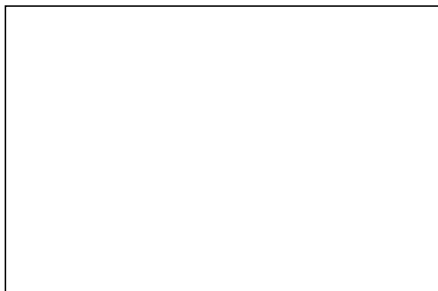
À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

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

Brunemage prometteuse

{2}{B}



Créature : humain et psychagogue

C

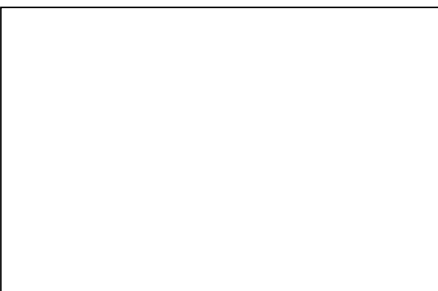
Quand la Brunemage prometteuse meurt, si elle avait un marqueur +1/+1 sur elle, piochez une carte.

2/3

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

Fanatique des sangsues

{1}{B}



Créature : humain et psychagogue


C

Tant que c'est votre tour, la Fanatique des sangsues a le lien de vie.

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

Ignus grimaçant {2}{R}




Créature : élémental U

{R}, renvoyez l'Ignus grimaçant dans la main de son propriétaire : Ajoutez {C}{C}{R}. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

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

Ignus grimaçant {2}{R}




Créature : élémental U

{R}, renvoyez l'Ignus grimaçant dans la main de son propriétaire : Ajoutez {C}{C}{R}. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant {R}



Créature : lézard et shaman U


Célérité

{1}{R}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Professeur Onyx {4}{B}{B}



Planeswalker légendaire : Liliana M

<> Sorcellerie </> ? 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.

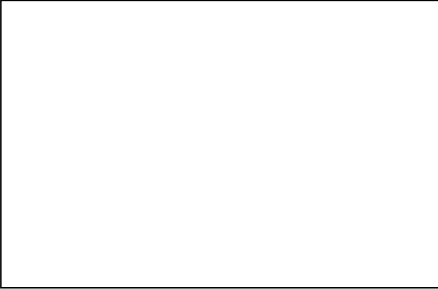
{-3} : Chaque adversaire sacrifie une créature avec la force la plus élevée parmi les créatures que ce joueur contrôle.

{-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.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crépitement de puissance {X}{X}{X}{R}{R}




Rituel M

Ciblez jusqu'à X cibles. Le Crépitement de puissance inflige cinq fois X blessures à chacune d'elles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avertissement du professeur {B}



Éphémère C

Choisissez l'un ?

? 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 » ne le détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cinglement de malice

{B}



Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/-2 jusqu'à la fin du tour.

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