Assistant du Biblioplexe	{4}	Guide du campus	{2}
Cráchura artafact : gargauilla	c	Créature-artefact : golem	С
Créature-artefact : gargouille  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.		Quand cette créature arrive, vous pou votre bibliothèque une carte de terrair puis mélanger et mettre cette carte au bibliothèque.	ivez chercher dans n de base, la révéler,
2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

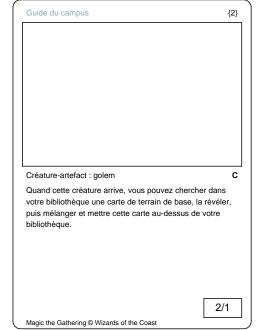
Assistant du Biblioplexe	{4}
Créature-artefact : gargouille  Vol  Quand l'Assistant du Biblioplexe arrive sur le cham bataille, mettez jusqu'à une carte d'éphémère ou de ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

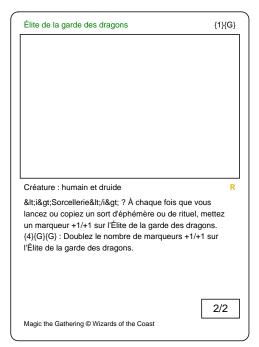
Guide du campus

Créature-artefact : golem

C

Quand cette créature arrive, 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.





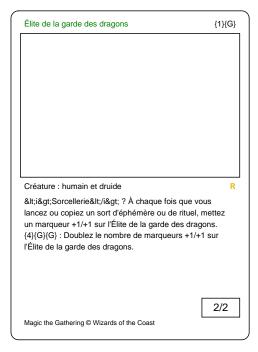
Élite de la garde des dragons	{1}{G}
Créature : humain et druide	R
<i>Sorcellerie</i> ? À chaque fois que vo lancez ou copiez un sort d'éphémère ou de rituel, r	nettez
un marqueur +1/+1 sur l'Élite de la garde des drag- {4}{G}{G}: Doublez le nombre de marqueurs +1/+1 l'Élite de la garde des dragons.	
- Line de la garde des d'aggene.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Élite de la garde des dragons

Créature : humain et druide

R

&It;i>Sorcellerie&It;/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.



Historienne illustre	{1}{R}
Créature : humain et shamane	С
{5}, exilez l'Historienne illustre depuis votre cin	
Créez un jeton de créature 3/2 rouge et blanch	ne Esprit
engagé.	
	0/4
	2/1

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.

Phénix récupérateur

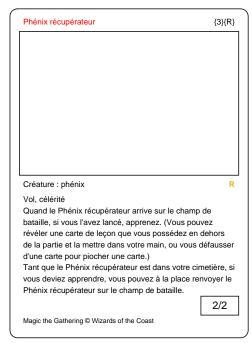
Créature : phénix

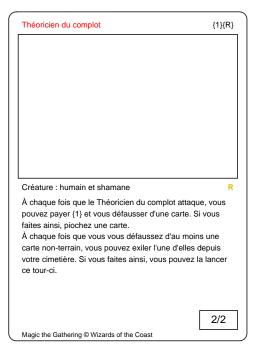
Vol, célérité
Quand le Phénix récupérateur arrive sur le champ de
bataille, si vous l'avez lancé, apprenez. (Vous pouvez
révéler une carte de leçon que vous possédez en dehors
de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser
d'une carte pour piocher une carte.)

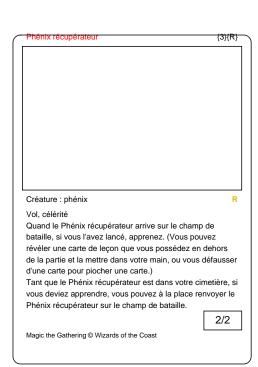
Tant que le Phénix récupérateur est dans votre cimetière, si
vous deviez apprendre, vous pouvez à la place renvoyer le
Phénix récupérateur sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast







Théoricien du complot

Créature : humain et shamane

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

Théoricien du complot	{1}{R}	Croissance exponentielle	${X}{X}{G}{G}$
Créature : humain et shamane	R	Rituel	R
À chaque fois que le Théoricien du complot a	ttaque vous	Jusqu'à la fin du tour, doublez la force	d'une créature ciblée
pouvez payer {1} et vous défausser d'une car		X fois.	
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 pour			
ce tour-ci.			
	2/2		
Mania tha Catharina @ Winarda at tha Canat	2/2	Maria the Catherine & Wisserda of the Coast	
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 atta	
pouvez payer {1} et vous défausser d'une carte faites ainsi, piochez une carte.	. Si vous
À chaque fois que vous vous défaussez d'au m carte non-terrain, vous pouvez exiler l'une d'elle	
votre cimetière. Si vous faites ainsi, vous pouve ce tour-ci.	
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 ford X fois.	ce d'une créature ciblée
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Sortie scolaire	{2}{G}	Sortie sco	laire {	2}{G}
Rituel	С	Rituel		С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt d base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. 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.)	s Je s	base, met mélangez Apprenez vous poss	dans votre bibliothèque une carte de forêt de tez-la sur le champ de bataille engagée, puis .  (Vous pouvez révéler une carte de leçon qu édez en dehors de la partie et la mettre dans n, ou vous défausser d'une carte pour pioche	e S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the G	athering © Wizards of the Coast	

Rituel	(
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de fot base, mettez-la sur le champ de bataille engagée mélangez.  Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de lec	e, puis
Applientez. (Yous pouvez revelet une carte de leg, vous possédez en dehors de la partie et la mettre votre main, ou vous défausser d'une carte pour p carte.)	e dans

Sortie scolaire	{2}{G
Rituel Cherchez dans votre bibliothèque une carbase, mettez-la sur le champ de bataille e mélangez. Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte vous possédez en dehors de la partie et la votre main, ou vous défausser d'une carte carte.)	ngagée, puis e de leçon que a mettre dans
Madic the Gathering © Wizards of the Coast	

Inspiration ignescente	$\{2\}\{R\}$	Inspiration ignescente {2	2}{R}
Rituel	U	Rituel	U
L'Inspiration ignescente inflige 3 blessures à n'impor	te	L'Inspiration ignescente inflige 3 blessures à n'importe	
quelle cible.		quelle cible.	
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon de le portie et le mettre de		Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon que	
vous possédez en dehors de la partie et la mettre da votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocl		vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour piocher	
carte.)	iei ulie	carte.)	une
		oa.o.,	
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 qu	
vous possédez en dehors de la partie et la mettre dans votre main, ou vous défausser d'une carte pour pioche	
carte.)	

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

Forêt enneigée	Forêt enneigée
Terrain neigeux de base : forêt C	Terrain neigeux de base : forêt C
(G)	{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt enneigée	Forêt enneigée

С

Terrain neigeux de base : forêt

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{G}

Forêt enneigée	Forêt enneigée
Terrain neigeux de base : forêt C	Terrain neigeux de base : forêt C
(G)	{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt enneigée	Forêt enneigée

С

Terrain neigeux de base : forêt

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{G}

	_	
Forêt enneigée		Forêt enneigée
Terrain neigeux de base : forêt C {G}		Terrain neigeux de base : forêt C
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt enneigée		Montagne enneigée

С

Terrain neigeux de base : forêt

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{G}

Montagne enneigée		Montagne enneigée
Terrain neigeux de base : montagne C		Terrain neigeux de base : montagne C
{R}		{R}
Maria and a second a second and		Maria de Orde de Orde de Orde
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mantagra associate	) (	Mantagas appaigés
Montagne enneigée		Montagne enneigée
Tomain nainann de base y martin are		Townia asirany da basa yang tang
Terrain neigeux de base : montagne C {R}		Terrain neigeux de base : montagne C {R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée		Montagne enneigée
Terrain neigeux de base : montagne C		Terrain neigeux de base : montagne C
{R}		{R}
Maria and a second seco		Maria de Orde de Orde de Orde
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mantagra associate	) (	Mantagas appaigés
Montagne enneigée		Montagne enneigée
Tomain nainann de base y martin are		Townia asirany da basa yang tang
Terrain neigeux de base : montagne C {R}		Terrain neigeux de base : montagne C {R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée		Montagne enneigée
Terrain neigeux de base : montagne C		Terrain neigeux de base : montagne C
{R}		{R}
Maria and a second seco		Maria de Orde de Orde de Orde
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mantagra associate	) (	Mantagas appaigés
Montagne enneigée		Montagne enneigée
Tomain nainann de base y martin are		Townia asirany da basa yang tang
Terrain neigeux de base : montagne C {R}		Terrain neigeux de base : montagne C {R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes du zéphyr	{1}	Bottes du zéphyr	{1}
Artefact : équipement  La créature équipée a le vol.  À chaque fois que la créature équipée inflige des blessi de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.  Équipement {2} {{2} : Attachez à une créature ciblée qu vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vo pourriez lancer un rituel.)	ə	de combat à un joueur, p défaussez-vous d'une ca Équipement {2} ({2} : Atta	ature équipée inflige des blessures iochez une carte, puis rte. achez à une créature ciblée que ez l'équipement que lorsque vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizard	is of the Coast

Bottes du zéphyr	{1}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a le vol.	
À chaque fois que la créature équipée inflige d de combat à un joueur, piochez une carte, puis	
défaussez-vous d'une carte.	
Equipement {2} ({2} : Attachez à une créature or vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lo	
pourriez lancer un rituel.)	risque vous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Débat universitaire	{R}
4	
Éphémère	U
Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible. Vou pouvez faire qu'elle acquière la portée jusqu'à la fin d	
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de leçon q	ue
vous possédez en dehors de la partie et la mettre dar	าร
votre main, ou vous défausser d'une carte pour pioch carte.)	er une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Débat universitaire	{R}	Rentrée des classes {1}{	R}
Éphémère	U	Éphémère	С
Une créature ciblée bloque ce tour-ci si possible. Vous pouvez faire qu'elle acquière la portée jusqu'à la fin du t		À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un marqueu +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du	-
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.)		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 ur carte.)	ne
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rentrée des classes	{1}{R
Éphémère	c
À chaque fois qu'une créature arrive sur le c bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mette. +1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusq tour.	z un marqueur
Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de vous possédez en dehors de la partie et la revotre main, ou vous défausser d'une carte p	nettre dans
carte.)	

Rentrée des classes	{1}{R}
Éphémère	С
À chaque fois qu'une créature arrive sur le cham bataille sous votre contrôle ce tour-ci, mettez un	•
+1/+1 sur elle et elle acquiert la célérité jusqu'à la	
tour.  Apprenez. (Vous pouvez révéler une carte de lec	con que
vous possédez en dehors de la partie et la mettre	
votre main, ou vous défausser d'une carte pour p carte.)	oiocher une
ourio.)	

Conjuration de base	{1}{G}{G}		Conjuration de base	{1}{G}{G}
Rituel: leçon  Regardez les six cartes du dessus de votre bib  Vous pouvez révéler une carte de créature par mettre dans votre main. Mettez le reste au-des votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Vou points de vie.	mi elles et la sous de		Rituel : leçon  Regardez les six cartes du dessus  Vous pouvez révéler une carte de  mettre dans votre main. Mettez le  votre bibliothèque dans un ordre a  points de vie.	créature parmi elles et la reste au-dessous de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Conjuration de base	{1}{G}{G}
Rituel : leçon	R
Regardez les six cartes du dessus de votre bit Vous pouvez révéler une carte de créature par	
mettre dans votre main. Mettez le reste au-des	ssous de
votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Voi points de vie.	us gagnez 3
Magic the Cathering @ Wizardo of the Cot	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Anatomie renforcée	{3}
Rituel : leçon	С
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. E acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.	Elle
acquert la vigilance jusqu'à la lini du tour.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Anatomie renforcée	{3}	Introduction à la prophétie	{3}
Rituel: leçon	c	Rituel : leçon	
Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée. E acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.		Regard 2, puis piochez une carte.	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Introduction à l'annihilation	(5)	Sciences environnementales	{2}

Introduction à l'annihilation	{5}
Rituel : leçon	С
Exilez un permanent non-terrain ciblé. Son contrôleur pioche une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sciences environnementales	{2}
Rituel : leçon	С
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de ter base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis n Vous gagnez 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Sciences environnementales	{2}	Éclairer l'histoire	{2}{R}{R}
Rituel : leçon	С	Rituel : leçon	R
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain d		Défaussez-vous de n'importe quel nombre de car	
base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélanç Vous gagnez 2 points de vie.	gez.	piochez autant de cartes. Puis, s'il y a au moins s dans votre cimetière, créez un jeton de créature 3	
		et blanche Esprit.	Ü
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering @ Wizards of the Coast		wagic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Éclairer l'histoire {2}{R	\{R}	Éclairer l'histoire	{2}{R}{R}

Éclairer l'histoire	$\{2\}\{R\}\{R\}$
B:: 1.1	
Rituel : leçon	R
Défaussez-vous de n'importe quel nombre de cart piochez autant de cartes. Puis, s'il y a au moins se dans votre cimetière, créez un jeton de créature 3, et blanche Esprit.	ept cartes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel: leçon

Péfaussez-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

Invocation de fractale	{X}{GU}{GU}	Invocation de fractale {X}{(	GU}{GU}
Rituel : leçon	С	Rituel : leçon	С
Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue F	ractale.	Créez un jeton de créature 0/0 verte et bleue Fracta	ale.
Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.		Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u> </u>			

Invocation de fractale	{X}{GU}{GU
P* 1.1	
Rituel : leçon Créez un jeton de créature 0/0 verte et Mettez X marqueurs +1/+1 sur lui.	bleue Fractale.