Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}		Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
Rituel	R		Rituel	R
Ce sort ne peut pas être contrecarré.			Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Détruisez toutes les créatures.			Détruisez toutes les créatures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
<u> </u>		,	3 3	

_		
,   _	Verdict suprême	{1}{W}{W}{U}
	Rituel	R
	Ce sort ne peut pas être contrecarré. Détruisez toutes les créatures.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cerisaie interdite	
Terrain R	
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cerisaie interdite		Cerisaie interdite
Terrain  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.		Terrain  {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.  À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cerisaie interdite		Colonnade céleste
Terrain R		Terrain R
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. À chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 1/1 incolore Esprit.		La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.  {3}{W}{U}: Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colonnade céleste	Fontaine sacrée
Terrain  La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  {T): Ajoutez {W} ou {U}. {3}{W}{U}: Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.	Terrain : plaine et île  Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Fontaine sacrée	Fontaine sacrée
Terrain : plaine et île	Terrain : plaine et île
Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.	Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

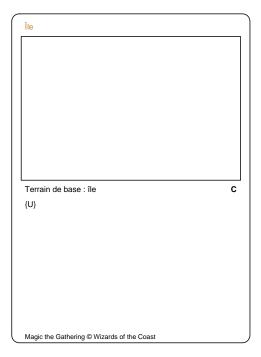
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

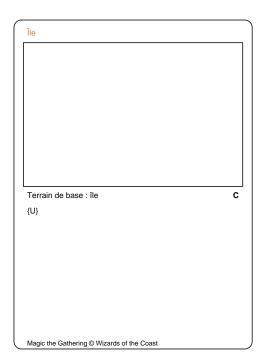
Fontaine sacrée	Forteresse glaciaire
Terrain : plaine et île  Au moment où la Fontaine sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Terrain  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.  {T}: Ajoutez {W} ou {U}.  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forteresse glaciaire	Forteresse glaciaire
Terrain  Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.	Terrain R Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.
(T): Ajoutez (W) ou (U).	(T): Ajoutez (W) ou (U).

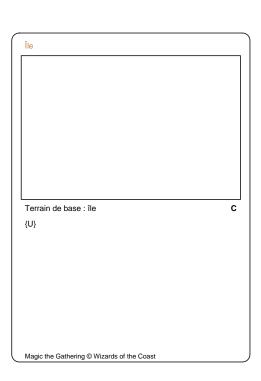
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire		
Terrain	R	
Ce terrain arrive engagé à moins que vous ne contrôliez		
une plaine ou une île. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.		
{1}. Ajoutez {w} ou {o}.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	J







Île	Plaine
Terrain de base : île C {U}	Terrain de base : plaine C & Amp;amp;amp;lt;center> <img """"&qt;&qt;<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Plaine

Plaine	
Terrain de base : plaine C	
<center><img align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" width="65"/>&gt;</center>	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine
Terrain de base : plaine C
<center>&amp;</center>
;lt;img width="65" align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg&
;amp;quot;>
p;amp;amp;gt;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine		Fontaine de Mythe {4	.}
Terrain de base : plaine C		Artefact	R
<center>&amp; ilt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg&amp; amp;quot;&gt;</center>		Au début de I'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

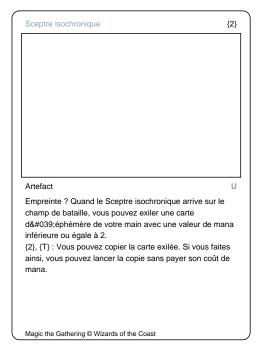
Fontaine de Mythe	{4}	Mine rugissante
Artefact	R	Artefact
Au début de l'étape de pioche de chaqui joueur pioche deux cartes supplémentaires.	e joueur, ce	Au début de l'étape de pio la Mine rugissante est dégagée, supplémentaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C

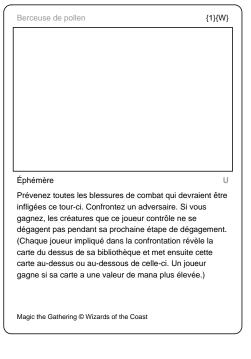
{2}

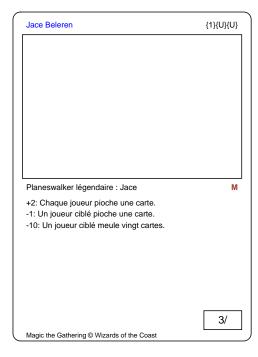
Mine rugissante	{2}	Mine rugissante {2}
Artefact Au début de 18.#039;étape de pioche de chaque joueur, la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une c supplémentaire.		Artefact  Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Mine rugissante	{2}	Sceptre isochronique {2}

Mine rugissante	{2}
Artefact	R
Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une ca supplémentaire.	
Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Sceptre isochronique	{2}
Artefact	U
Empreinte ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur	le
champ de bataille, vous pouvez exiler une carte	
d'éphémère de votre main avec une valeur de r inférieure ou égale à 2.	nana
{2}, {T}: Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous fa	ites
ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coû	t de
mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen	{1}{W}	Brume éthérée	{
Éphémère	U	Éphémère : arcane	
Prévenez toutes les blessures de comb infligées ce tour-ci. Confrontez un adve gagnez, les créatures que ce joueur coi dégagent pas pendant sa prochaine éta (Chaque joueur impliqué dans la confro carte du dessus de sa bibliothèque et m carte au-dessus ou au-dessous de celle gagne si sa carte a une valeur de mana	rsaire. Si vous  ntrôle ne se upe de dégagement.  ntation révèle la uet ensuite cette ci. Un joueur	Prévenez toutes les blessures of par des créatures ce tour-ci.	jui devraient être infligées
		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

В	Berceuse de poilen	{1}{W}
P in ga da (C ca	Prévenez toutes les blessures de combat qui devraie nfligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous lagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se légagent pas pendant sa prochaine étape de dégage Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle arte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite ce larte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur lagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)	ement. la ite
М	fagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Brume éthérée	{W}
Éphémère : arcane	С
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures ce tour-ci.	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{W}

С

Charme de I'aube	
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraie	ent
être infligées ce tour-ci.	
? Régénérez une créature ciblée.	
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de I'aube	{1}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Prévenez toutes les blessures de comb	at qui devraient
être infligées ce tour-ci.	·
? Régénérez une créature ciblée.	
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible	е.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de I'aube	{1}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Prévenez toutes les blessures de combat qui devi	raient
être infligées ce tour-ci.	
? Régénérez une créature ciblée.	
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme de I'aube	{1}{W}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Prévenez toutes les blessures de cor	nbat qui devraient
être infligées ce tour-ci.	
? Régénérez une créature ciblée.	
? Contrecarrez un sort ciblé qui vous ci	ble.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réduire au silence {W	'}{U}{U}		Réduire au silence {W	'}{U}{U}
Éphémère	R		Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pa lancer de sorts ce tour-ci.	as		Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pa lancer de sorts ce tour-ci.	IS
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réduire au silence {W}	{U}{U}
Éphémère	R
Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut par lancer de sorts ce tour-ci.	S
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ascension du luminarque	{1}{W}
Enchantement	R
Au début de l'étape de fin de chaque advers	
ous n'avez pas perdu de points de vie ce t	our-ci,
ous pouvez mettre un marqueur « quête » sur 'Ascension du luminarque. (Les blessures	
provoquent la perte de points de vie.)	
1){W}: Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ar	U
e vol. N'activez que si l'Ascension du	
uminarque a au moins quatre marqueurs « quête	» sur
Sile.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

		Enchantement U	
		Quand le Cercle de I'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé. Quand le Cercle de I'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.	
	_	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر
(	_	Cercle de I'oubli {2}{W}	`

 $\{2\}\{W\}$ 

Cercle de I'oubli

Enchantement

Au début de I'étape de fin de chaque adversaire, si vous n'avez pas perdu de points de vie ce tour-ci, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur I'Ascension du luminarque. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)
{1}{W}: Créez un jeton de créature 4/4 blanche Ange avec le vol. N'activez que si l'Ascension du luminarque a au moins quatre marqueurs « quête » sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

 $\{1\}\{W\}$ 

Ascension du luminarque

Cercle de I'oubli	2}{W}
Enchantement	U
Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de	Э
bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.	
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire,	la
carte exilée sur le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de I'oubli	{2}{W}		Prison fantomale	{2}{W}
Enchantement	U		Enchantement	U
				_
bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé			leur contrôleur ne paie {2} pour ch	
			contrôle qui vous attaque.	
carte exilée sur le champ de bataille.	iie, ia			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the C	oast
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriéta carte exilée sur le champ de bataille.			contrôle qui vous attaque.	us attaquer à moins que haque créature qu'il

Prison fantomale	{2}{W}
Enchantement	U
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moin- leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature que contrôle qui vous attaque.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prison fantomale	{2}{W}	Théâtre en cercle	{1}{W}{W}
Enchantement	U	Enchantement	R
Les créatures ne peuvent pas vous att leur contrôleur ne paie (2) pour chaque contrôle qui vous attaque.		Au moment où le Théâtre en cercle bataille, choisissez une couleur. {W}: La prochaine fois qu'ul choisie devrait vous infliger des ble prévenez ces blessures.	ne source de la couleur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast
Théâtre en cercle	{1\text{\tint{\text{\tint{\text{\text{\text{\text{\text{\ti}\text{\ti}}\tint{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\text{\ti}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}}	Théâtre en cercle	{1}{W}{W}

Théâtre en cercle	{1}{W}{W}
Enchantement	R
Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le bataille, choisissez une couleur.	champ de
{W} : La prochaine fois qu'une source de	la couleur
choisie devrait vous infliger des blessures ce to prévenez ces blessures.	ur-ci,
prevenez des biessures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Théâtre en cercle	{1}{W}{W}
Enchantement	R
Au moment où le Théâtre en cercle arriv	ve sur le champ de
bataille, choisissez une couleur.	
{W}: La prochaine fois qu'une so choisie devrait vous infliger des blessure	
prévenez ces blessures.	,
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Théâtre en cercle	{1}{W}{W}		Rappel selon Hurkyl	{1}{U}
Enchantement	R		Éphémère	R
Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le bataille, choisissez une couleur.  {W}: La prochaine fois qu'une source de choisie devrait vous infliger des blessures ce to prévenez ces blessures.	la couleur		Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rappel selon Hurkyl	{1}{U}
Éphémère	R
Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé	
possède dans sa main.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	

Ephémère
Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rappel selon Hurkyl	{1}{U}	Cercle de protection : artefacts {1	1}{W}
Éphémère	R	Enchantement	U
Renvoyez tous les artefacts qu'un joueur ciblé possède dans sa main.		{2}: La prochaine fois qu'une source artefact de votre choix devrait vous infliger des blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de protection : artefacts	{1}{W}
Enchantement	U
{2}: La prochaine fois qu'une source artefact of	
votre choix devrait vous infliger des blesser ce tour-c	
prévenez ces blessures.	

Cercle de protection : artefa	cts	{1}{W}
Enchantement		U
{2}: La prochaine fois qu� votre choix devrait vous infliq prévenez ces blessures.		
prevenez des biessures.		

Jamais plus!	{1}{W}{W}		Jamais plus! {1){W	}{W}
Enchantement	R		Enchantement	R
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le char bataille, nommez une carte non-terrain. La carte nommée ne peut pas être lancée.	mp de		Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ de bataille, nommez une carte non-terrain. La carte nommée ne peut pas être lancée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jamais plus!	{1}{W}{W
Enchantement	F
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ	de
bataille, nommez une carte non-terrain.	
La carte nommée ne peut pas être lancée.	

Jamais plus !	1}{W}{W}
Enchantement	R
Au moment où Jamais plus ! arrive sur le champ d bataille, nommez une carte non-terrain. La carte nommée ne peut pas être lancée.	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}		Li	igne ley de vertu {2}{W}{W}
Enchantement Si la Ligne ley de vertu est dans votre m pouvez I'avoir sur le champ de ba la partie. Vous avez la défense talismanique (Vou être la cible de sorts ou de capacités que contrôlent.)	taille au début de s ne pouvez pas		Si po la Vo êt	inchantement  ii la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous ouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de a partie.  ous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas tre la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires ontrôlent.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	M	lagic the Gathering © Wizards of the Coast
Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}		Li	igne ley de vertu {2}{W}{W}

Ligne ley de vertu	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de dép pouvez l'avoir sur le champ de bataille au d la partie.	
Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouv	
être la cible de sorts ou de capacités que vos adve contrôlent.)	ersaires
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

9	(-)()()
Enchantement	R
Si la Ligne ley de vertu est dans votre m pouvez l'avoir sur le champ de ba la partie. Vous avez la défense talismanique (Voi être la cible de sorts ou de capacités qu contrôlent.)	ataille au début de us ne pouvez pas
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

