

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

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

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

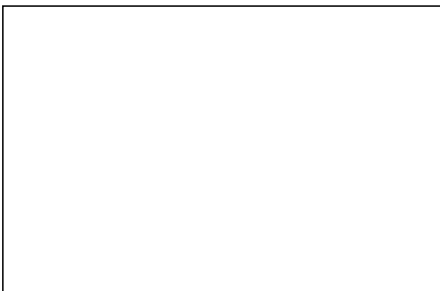
Terrain

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



Terrain

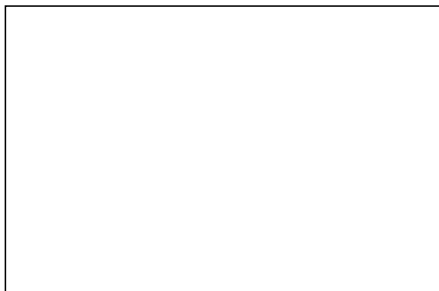
R

{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



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



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

Colonnade céleste



Terrain

R

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

Colonnade céleste



Terrain

R

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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

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

Fontaine sacrée



Terrain : plaine et île

R

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

Fontaine sacrée



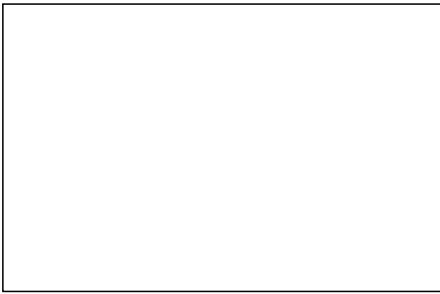
Terrain : plaine et île

R

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

Fontaine sacrée



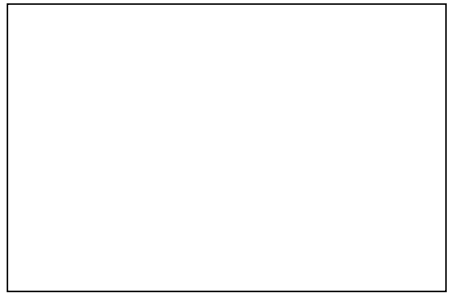
Terrain : plaine et île

R

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

Forteresse glaciale



Terrain

R

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 glaciale



Terrain

R

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 glaciale



Terrain

R

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



Terrain

R

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

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"
<img /<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"
<img /<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



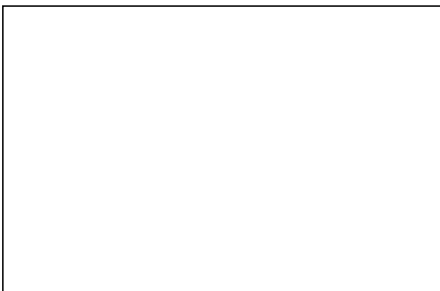
Terrain de base : plaine

C

<center>
<img width="65"
<img align="center"
<img src="graph/manas/bigW.jpg"
<img /<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;lt;br>&lt;img width=&quot;65&quot;&lt;br>&lt;align=&quot;center&quot;&lt;br>&lt;src=&quot;graph/manas/bigW.jpg&lt;br>&quot;&gt;&lt;center&lt;br><p

Fontaine de Mythe

{4}

Artefact

R

Au début de l'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}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche deux cartes supplémentaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

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

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

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

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

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

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

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

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 mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic 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 mana inférieure ou égale à 2.

{2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen

{1}{W}

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

Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

+2: Chaque joueur pioche une carte.

-1: Un joueur ciblé pioche une carte.

-10: Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen

{1}{W}

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}

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

Brume éthérée

{W}

Éphémère : arcane

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen

{1}{W}

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

Brume éthérée

{W}

Éphémère : arcane

C

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme de l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient 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 l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient 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 l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient 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 l'aube

{1}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

? Régénérez une créature ciblée.

? Contrecarrez un sort ciblé qui vous cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduire au silence

{W}{U}{U}

Éphémère

R

Contrecarrez un sort ciblé. Son contrôleur ne peut pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du luminarque {1}{W}

Enchantement R

Au début de l'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 l'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

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de 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

Ascension du luminarque {1}{W}

Enchantement R

Au début de l'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 l'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

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de 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 l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de 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

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}

Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de 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

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre en cercle

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{W} : La prochaine fois qu'une source de la couleur choisie devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre en cercle

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{W} : La prochaine fois qu'une source de la couleur choisie devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre en cercle

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.
{W} : La prochaine fois qu'une source de la couleur choisie devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Théâtre en cercle

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Au moment où le Théâtre en cercle arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W} : La prochaine fois qu’une source de la couleur choisie devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

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 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 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 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 Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : artefacts

{1}{W}

Enchantement

U

{2} : La prochaine fois qu'une source artefact de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : artefacts

{1}{W}

Enchantement

U

{2} : La prochaine fois qu'une source artefact de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de protection : artefacts

{1}{W}

Enchantement

U

{2} : La prochaine fois qu'une source artefact de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamais plus ! {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Jamais plus ! {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Jamais plus ! {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Jamais plus ! {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de vertu

{2}{W}{W}

Enchantement

R

Si la Ligne ley de vertu est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous avez la défense talismanique (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

