

Gadwick, le Brisquard {>	<}{U}{U}{U}
Créature légendaire : humain et sorcier	R
Quand Gadwick, le Brisquard arrive sur le champ bataille, piochez X cartes.	de
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, enga	-
permanent non-terrain ciblé qu'un adversa contrôle.	ire
controle.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavalier de I'aube	{2}{W}{W}{W}	Manipulation de masse	{X}{X}{U}{U}{U}{U}{U}
Créature : élémental et chevalier	М	Rituel	R
Vigilance Quand le Cavalier de l'aube arrive sur l bataille, détruisez jusqu'à un permaner ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature incolore Golem. Quand le Cavalier de l'aube meurt, ren carte d'artefact ou d'enchanteme depuis votre cimetière dans votre main.	nt non-terrain artefact 3/3 voyez une ent ciblée	Acquérez le contrôle de X cr ciblés.	éatures et/ou planeswalkers
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/6	Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

Charrieuse de rêves	{2}{W}{W}{U}{U}
Créature : sphinx	R
Vol, lien de vie	. la Charriana
A chaque fois que vous piochez une carte de rêves gagne +1/+0 jusqu'à la fir	
À chaque fois que la Charrieuse de rêves	
une carte. Défaussez-vous d'une carte : La C	harrianaa da
rêves acquiert la défense talismanique jus	
du tour. Engagez-la.	•
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rejet inhumain	{1}{U}
Rituel	С
Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la ma son propriétaire.	ain de
Amassez des zombies 1. (Mettez un marqueur +1/+1	
une armée que vous contrôlez. C'est aussi un zombie. Si vous n'en contrôlez pas, créez	
d'abord un jeton de créature 0/0 noire Zombie	et
Armée.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Summum de la révélation	$\{X\}\{U\}\{U\}$		Fracassement du ciel	{2}{W}{W}
Rituel	M		Rituel	R
Piochez X cartes. Si X est supérieur ou égal à			Chaque joueur qui contrôle une créatu	
place mélangez votre cimetière dans votre bit piochez X cartes, dégagez jusqu'à cinc			supérieure ou égale à 4 pioche une ca toutes les créatures.	rte. Puis détruisez
vous n'avez pas de taille de main maxi			toutes les créatures.	
restant de la partie.	·			
Exilez le Summum de la révélation.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dépuration planaire	{3}{W}{W}{W}
Rituel	R
Détruisez tous les permanents non-terrain.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Summum de la gloire {X}{W}	(W)
Rituel	M
Créez X jetons de créature 2/2 blanche Soldat avec la vigilance. Si X est supérieur ou égal à 10, créez aussi X jetons de créature 4/4 blanche Ange avec le vol et la vigilance.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_	<i>_</i>
Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}		Château Ardenval
Rituel Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.		Terrain Meduseld, château d'or d'Edoras arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une plaine. {T}: Ajoutez {W}. {2}{W}{W}, {T}: Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Terrain U		Château Vantress
{T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez le Champ de ruine : Détruisez un terrain non-base ciblé qu'un adversaire contrôle. Chaque joueur cherche dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la met sur le champ de bataille, puis mélange.		Terrain Le Château Vantress arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une île. {T}: Add {U}. {2}{U}{U}, {T}: Regard 2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crique tranquille	Fontaine sacrée
Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.	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
Étendues sauvages en évolution	Île

(T), sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



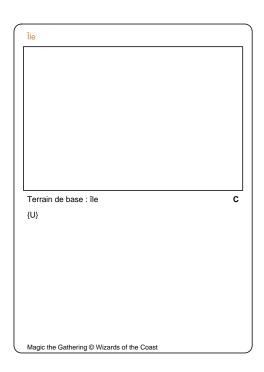


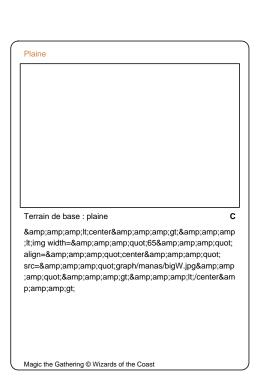




Île		
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
		l
Terrain de base : île	С	
{U}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Passa	ge merveilleux	
Terrair	1	R
une ca	crifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèqu urte de terrain de base, mettez-la sur le champ de e engagée, puis mélangez. Puis, si vous contrôlez quatre terrains, dégagez ce terrain.	
Magic tl	ne Gathering © Wizards of the Coast	





Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine		Porte de la guilde d'Azorius
;lt;img width=&am align=& src=&ai	plaine Ct;center>&pamp;quot;65"samp;quot;center"graph/manas/bigW.jpg&ampamp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;a	Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {U}.
Magic the Gathering	© Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Sanctuaire mystique
Terrain de base :	plaine C	Terrain : file C
< ;lt;img width=&am align=& src=&ar	plaine Ct;center>&pamp;amp;quot;65";amp;quot;camp;amp;amp;quot;mp;quot;graph/manas/bigW.jpg&	Ierrain : Ile ({T} : Ajoutez {U}.) Le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres îles. Quand le Sanctuaire mystique arrive sur le champ de bataille dégagée, vous pouvez mettre une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
Magic the Gathering	© Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de I'illumination		Ugin, I'ineffable {	6}
Terrain R Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. {T}: Ajoutez {W} ou {U}.		Planeswalker légendaire : Ugin Les sorts incolores que vous lancez coûtent {2} de moins lancer. {+1} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque, face cachée, et regardez-la. Créez un jeton de créature 2/2 incolore Esprit. Quand ce jeton quitte le champ de bataille	R à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		mettez la carte exilée dans votre main. {-3}: Détruisez un permanent ciblé qui a au moins une couleur. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the California of Macada of the Country	,	mage the Sathering S Mizards of the Society	_

Cercueil de verre	{1}{W
Artefact	l
Quand le Cercueil de verre arrive sur le exilez une créature ciblée avec une vale inférieure ou égale à 3 qu'un adve	ur de mana
jusqu'à ce que le Cercueil de verr de bataille.	

Narset, déchireuse des voiles	{1}{U}{U
Planeswalker légendaire : Narset	R
Aucun adversaire ne peut piocher plus par tour.	d'une carte
{-2} : Regardez les quatre cartes du de bibliothèque. Vous pouvez révéler une non-terrain parmi elles et la mettre dan	carte non-créature

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, némésis du Soleil	{2}{W}{W}		Botte dédaigneuse	{1}{U}
Planeswalker légendaire : Elspeth	M		Éphémère	U
{-1}: Jusqu'à deux créatures ciblées contrôlez gagnent chacune +2/+1 jusqu&# tour.</td><td>•</td><th></th><td>Contrecarrez un sort avec une valeu ou égale à 4 ciblé.</td><td>r de mana supérieure</td></tr><tr><td>{-2} : Créez deux jetons de créature 1/1 bla Soldat.</td><td>anche Humain et</td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td>{-3}: Vous gagnez 5 points de vie.</td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td>Échappée ? {4}{W}{W}, exilez quatre autre</td><td>es cartes de votre</td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td>cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte</td><td>depuis votre5/</td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td>cimetière pour son coût d'échappée Magic the Gathering © Wizards of the Coast</td><td>.)</td><th>J</th><td>Magic the Gathering © Wizards of the Coas</td><td>st</td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td><th></th><td></td><td></td></tr></tbody></table>				

Téfeiri, effileur de temps	{1}{W}{U}
Planeswalker légendaire : Téfeiri	R
Chaque adversaire ne peut lancer des sorts que lorsqu'il pourrait lancer un rituel.	•
{+1}: Jusqu'à votre prochain tour, vous p	
lancer les sorts de rituel comme s'ils avai	ent le flash.
{-3} : Renvoyez jusqu'à une cible, artefac	
ou enchantement, dans la main de son propriéta	aire.
Piochez une carte.	
	4/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Désinvocation	{U}
Éphémère	С
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dispersion d'essence	{1}{U}		Etanchement {1}{	J}
Éphémère	U		Éphémère	С
Contrecarrez un sort de créature ciblé.			Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne	
			paie {2}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		,	-0	

Dispute mystique	{2}{U}
Éphémère	U
Ce sort coûte {2} de moins à lancer s'il cible	un sort
bleu. Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôle	ur ne
paie {3}.	

Fin du conte

Éphémère

Contrecarrez une capacité activée ciblée, une capacité déclenchée ciblée ou un sort légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention de Thassa	{X}{U}{U}	Neutralisation	{1}{U}{U}
Éphémère	R	Éphémère	U
Choisissez I'un ? ? Regardez les X cartes du dessus de votre bibl Mettez jusqu'à deux d'entre elles di main et le reste au-dessous de votre bibliothèqui ordre aléatoire. ? Contrecarrez un sort ciblé à moins que son co paie deux fois {X}.	lans votre le, dans un	Contrecarrez un sort ciblé. Recyclage {2} ({2}, défaussez- une carte.)	vous de cette carte : Piochez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	e Coast

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Option	{U}
Éphémère	С
Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dess Piochez une carte.	ous.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sinistre sabotage	{1}{U}{U}	Augure de la mer {1}{U}	
Éphémère	U	Enchantement C	
Contrecarrez un sort ciblé. Surveillez 1.		Flash Quand I'Augure de la mer arrive sur le champ de bataille, regard 2, puis piochez une carte. {2}{U}, sacrifiez I'Augure de la mer : Regard 2.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Véto de Dovin	{W}{U}
Éphémère	U
Ce sort ne peut pas être contrecarré.	
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	

Kiora vainc la déesse de la Mer {5			
Enchantement : saga	М		
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur sapience ». Sacrifiez après III.)			
I ? Créez un jeton de créature 8/8 bleue Kraken avec la défense talismanique.			
II ? Engagez tous les permanents non-terrain qu& adversaire ciblé contrôle. Ils ne se dégagent pas p prochaine étape de dégagement de leur contrôleu	endant la		
Magicathe Gathering Continue to #039,988 permanent c	iblé		

qu'un adversaire contrôle. Dégagez-le.

Typnon de requins	{5}{U}
Enchantement	R
À chaque fois que vous lancez un sort non-cré un jeton de créature X/X bleue Requin avec le la valeur de mana.	
Recyclage {X}{1}{U} ({X}{1}{U}, défaussez-vou carte : Piochez une carte.)	is de cette
Quand vous recyclez le Typhon de requins, cr de créature X/X bleue Requin avec le vol.	éez un jeton

Elspeth conquiert la Mort	$\{3\}\{W\}\{W\}$
Enchantement : code	В
Enchantement : saga	K
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de après votre étape de pioche, ajoutez un marqueu sapience ». Sacrifiez après III.)	
I ? Exilez un permanent ciblé qu'un advers	saire
contrôle avec une valeur de mana supérieure ou	égale à 3.
II ? Les sorts non-créature que vos adversaires la	ancent
coûtent {2} de plus à lancer jusqu'à votre p tour.	
Magic the Cathering PW zards of the Catalle une carte	de
créature ou de planeswalker ciblée depuis votre	

Mettez un marqueur +1/+1 ou un marqueur « loyauté » sur

elle.

Enchantement
Quand cet enchantement arrive, exilez un permanent
non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle
jusqu'à ce que cet enchantement quitte le
champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La naissance de Mélétis

Enchantement : saga

mélangez.

avec le défenseur.

sapience ». Sacrifiez après III.)

III ? Vous gagnez 2 points de vie. Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lumière de bannissement

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur «

I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis

II ? Créez un jeton de créature-artefact 0/4 incolore Mur

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

{2}{W}

