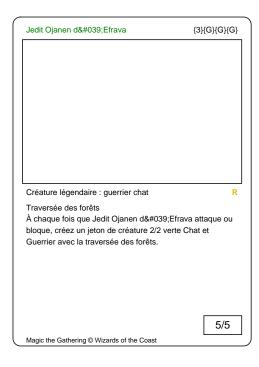


Lynx affamé	{1}{G}
Créature : chat	R
Les chats que vous contrôlez ont la protection contr	
rats. (Ils ne peuvent pas être bloqués, ciblés ou bles des rats.)	ssés par
Au début de votre étape de fin, un adversaire ciblé di jeton de créature 1/1 noire rat avec le contact morte	
À chaque fois qu'un rat meurt, mettez un mai	
+1/+1 sur chaque chat que vous contrôlez.	
_	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
magio inc Garietting & Mizards of the Goast	



Smilodon temurien	{2}{G}{G}
Créature : chat	U
{1}{G}: Vous pouvez renvoyer une autre créatu contrôlez dans la main de son propriétaire. Si v ainsi, le Smilodon temurien acquiert l'ind jusqu'à la fin du tour.	ous faites
	4/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arbitre léonin	{1}{W}		Collecteur de charité	{3}{W}
Créature : chat et clerc	R		Créature : chat et clerc	R
Les joueurs ne peuvent pas chercher dans leur	K		Flash	K
bibliothèques. N'importe quel joueur peut pa	ayer {2}		Si un adversaire devait piocher au moins	s deux cartes, à la
pour que ce joueur ignore cet effet jusqu'à l			place vous et ce joueur piochez chacun	
tour.				
	2/2			3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Balan, chevalière errante	{2}{W}{W}
Créature légendaire : chat et chevalier Initiative	R
Balan, chevalière errante a la double initiativ	
qu'au moins deux équipements lui so {1}{W}: Attachez tous les équipements que à Balan.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

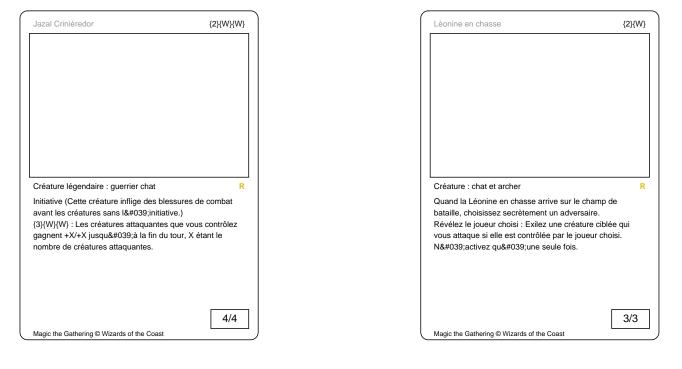
Esprit du foyer	{4}{W}{W}
Créature : chat et esprit Vol	R
Vous avez la défense talismanic être la cible de sorts ou de capa contrôlent.)	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Exploratrice d'Oreskos	{1}{W
Créature : chat et éclaireur	Į
Quand I'Exploratrice d'Oreskos	arrive sur le
champ de bataille, cherchez dans votre bibli	•
jusqu'à X cartes de plaine, X étant le joueurs qui contrôlent plus de terrains que ve	
ces cartes, mettez-les dans votre main, puis	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L

Garde-relique léonin	{W}{W}
Créature : chat et clerc	U
Quand le Garde-relique léonin arrive sur le chan	
bataille, vous pouvez exiler une cible, artefact or enchantement.	u
Quand le Garde-relique léonin quitte le champ d	le bataille,
renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la	a carte
exilée sur le champ de bataille.	
	0/0
Market Collection CMF and a CMF Collection	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

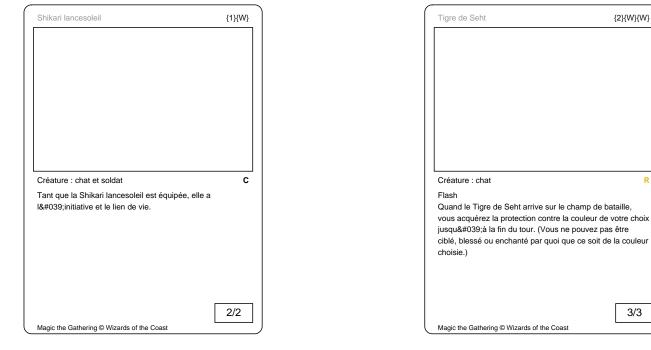
$\overline{}$	Forgeur d'épées de Taj-Nar	{3}{W}
	Créature : chat et soldat	U
	Quand le Forgeur d'épées de Taj-Nar arrive s champ de bataille, vous pouvez payer {X}. Si vous f ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte	
	d'équipement avec une valeur de mana inféri	eure ou
	égal à X, mettez cette carte sur le champ de bataille mélangez.	
	Г	2 (2
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
(

Jareth, titan léonin	{3}{W}{W}{W}
Créature légendaire : chat et géant	R
A chaque fois que Jareth, titan léonin b	loque, il gagne
+7/+7 jusqu'à la fin du tour. {W}: Jareth acquiert la protection contr	e la couleur de votre
choix jusqu'à la fin du tour.	e la coulcul de volle
• •	
	4/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	-7/1
mayic the Gathening & Mizalus of the Coast	



Kemba, kha régente	{1}{W}{W}
Créature légendaire : chat et clerc	U
Au début de votre entretien, créez un jeton de créblanche Chat pour chaque équipement attaché à kha régente.	
kila regente.	
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature légendaire : chat et soldat Vigilance Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double initiative.	}{W}
Vigilance Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double	
Vigilance Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double	
Vigilance Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double	
Vigilance Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double	
Vigilance Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double	
Vigilance Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double	
Vigilance Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double	
Tant que Raksha Lionceaudor est équipé, les créatures Chat que vous contrôlez gagnent +2/+2 et ont la double	R
	•
3	/4



Shikari léonine {1}{W} Créature : chat et soldat Vous pouvez activer les capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère. 2/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arahbo, Rugissement du monde {3}{G}{W} Créature légendaire : chat et avatar Éminence ? Au début du combat pendant votre tour, si Arahbo, Rugissement du monde est dans la zone de commandement ou sur le champ de bataille, un autre chat ciblé que vous contrôlez gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. À chaque fois q'un autre chat que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {1}{G}{W}. Si vous faites ainsi, il acquiert le piétinement et gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour. X étant sa force. 5/5 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{2}{W}{W}

3/3

Bandemage qasali	{G}{W}	Mirri, duelliste de l'Aquilon	{1}{G}{
Créature : chat et sorcier Exaltation (À chaque fois qu'	C C	Créature légendaire : guerrier chat	
contrôlez attaque seule, elle gagne fin du tour.) {1}, sacrifiez le Bandemage qasali artefact ou enchantement.	+1/+1 jusqu'à la	À chaque fois que Mirri, duelliste de l'Aquilo attaque, chaque adversaire ne peut pas bloqer ave d'une créature pendant ce combat. Tant que Mirri, duelliste de l'Aquilon est eng pas plus d'une créature ne peut vous attaqu chaque combat.	ec plus jagée,
Magic the Gathering ® Wizards of the Coo	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/2

_		
	Lion à crinière bouclée	{G}{W}
	Créature : chat	R
	{3}{G}{W}: Monstruosité 1. (Si cette créature n' pas monstrueuse, mettez un marqueur +1/+1 sur elle elle devient monstrueuse.)	
	Tant que le Lion à crinière bouclée est monstrueux, il défense talismanique et l'indestructible.	a la
		3/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nazahn, forgelame révéré	{4}{G}{W}
Créature légendaire : chat et artificier	M
Quand Nazahn, forgelame révéré arrive sur le cha	•
bataille, cherchez dans votre bibliothèque une car d'équipement et révélez-la. Si vous révélez	
carte nommée Marteau de Nazahn de cette manie	
mettez-là sur le champ de bataille. Sinon, mettez- votre main. Mélangez ensuite.	là dans
À chaque fois qu'une créature équipée que	vous
contrôlez attaque, vous pouvez engager une créa	ture
ciblée que le joueur défenseur contrôle.	
	5/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

3/2

Orástero e destada ê a sa será	
Créature : chat et bête et esprit Rituel	U
Piétinement Piochez trois cartes.	
Le Nishoba fantomatique arrive sur le champ de bataille avec sept marqueurs +1/+1 sur lui.	
À chaque fois que le Nishoba fantomatique inflige des	
blessures, vous gagnez autant de points de vie.	
Si des blessures devaient être infligées au Nishoba	
fantomatique, prévenez ces blessures. Retirez un	
marqueur +1/+1 du Nishoba fantomatique.	
0/0	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Culture	{2}{G}
Rituel	С
Cherchez dans votre bibliothèque jus cartes de terrain de base, révélez ces une sur le champ de bataille engagée dans votre main, puis mélangez.	s cartes, mettez-en

Majesté de I'âme	{4}{G}
Rituel	R
Piochez un nombre de cartes égal à la force d8 créature ciblée que vous contrôlez.	#039;une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pèlerinage de Nissa {2}	{G}	Traversée des Terres Extérieures {4}{G	}
Rituel	С	Rituel	₹
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de forêt de base, révélez ces cartes et mettez-en une sur le champ de bataille engagée, et le reste dans votre main. Mélangez ensuite. Maîtrise de sort ? S'il y a au moins deux cartes d'éphémères et/ou de rituel dans votre cimetière, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cart de forêt de base à la place de deux.	tes	Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrain de base, X étant la force la plus élevée parmi les créatures que vous contrôlez. Mettez ces cartes sur le champ de bataille, engagées, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			_

Prouesse du chasseur	(4)(0)
Prouesse du chasseur	{4}{G}
Rituel	R
Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée ga	gne
+3/+3 et acquiert le piétinement et « À chaque fois d	•
cette créature inflige des blessures de combat à un piochez autant de cartes. »	joueur,
F	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Défaite {3}{W}	{W}
Rituel	R
Vous pouvez lancer la Défaite comme si elle avait le flas si vous payez {2} supplémentaires pour la lancer. Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

		·
Jugement divin	{2}{W}{W}	Bosquet éclatant
Rituel	R	Terrain U
Chaque joueur choisit une créature Détruisez le reste. Flashback {5}{W}{W} (Vous pouvez depuis votre cimetière pour son coû exilez-la.)	qu'il contrôle. lancer cette carte t de flashback. Puis	Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui. {T}: Ajoutez {G}. {T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Bois sauvage en éveil		Étendues sauvages en évolution

Terrain

Le Bois sauvage en éveil arrive sur le champ de bataille engagée.

{T}: Ajoutez {G} ou {W}.

{1}{G}{W}: Jusqu'à la fin du tour, le Bois sauvage en éveil devient une créature 3/4 verte et blanche Élémental avec la portée. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain C
{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

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Forêt		Halliers tranquilles
Terrain de base : forêt C		Terrain C
(G)		Les Halliers tranquilles arrivent sur le champ de bataille engagés. {T): Ajoutez {G}. Recyclage {G} ({G}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	· ·
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Herbages	`
Terrain U	
Les Herbages arrivent sur le champ de bataille engagés. {T}, sacrifiez les Herbages : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt ou de plaine, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

	\	
Immensité terramorphe		Orée de la Krosia
Terrain C {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.		Terrain L'Orée de la Krosia arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {C}. {2}, {T}; sacrifiez l'Orée de la Krosia : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt et une carte de plaine, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Immensité tranquille		Palais d'opale
Terrain U L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.		Terrain C {T}: Ajoutez {C}. {1}, {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Si vous dépensez ce mana pour lancer votre commandant, il arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal au nombre de fois qu'il a été lancé depuis la zone de commandement pendant cette partie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palais terrelfe		Passage des malandrins
Terrain U		Terrain U
Le Palais terrelfe arrive sur le champ de bataille engagé. {T} : Ajoutez {G} ou {W}.		 {T}: Ajoutez {C}. {4}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		
)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Passage des malandrins		Paysage myriadaire

Terrain
(T): Ajoutez (C).
(4), {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Terrain	U
Ce terrain arrive engagé.	
{T} : Ajoutez {C}. {2}, {T}, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre	
bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain	de
base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le	
champ de bataille engagées, puis mélangez.	

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> p;amp;amp;gt;	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;

	. Direction of the control of the co
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C	Terrain de base : plaine C
<center>& ;lt;img width="65"</center>	<center>& ;lt;img_width="65"</center>
align="center"	align="center"
src="graph/manas/bigW.jpg"> <td>src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;</td>	src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;
p;amp;amp;gt;	p;amp;amp;gt;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	
T Idano	Pont de fangemousse
	Pont de fangemousse
Terrain de base : plaine C	Pont de fangemousse Terrain R
&atpatp;amp;amp;amp;amp;amp;amp	Terrain R Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de
⁢center>& ;tt;img width="65" align="center"	Terrain R Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le
&tcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&	Terrain Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
<center><img 65"<br="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg&</td><td>Terrain R Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre</td></tr><tr><td>&t;center>&
;lt;img width=" width="65"/>align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&</center>	Terrain Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.) Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille
&tcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&	Terrain Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.) Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Selesnya	Refuge de Grisepeau
Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {G} ou {W}.	Terrain Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée. Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Prairie éclatante	Sables verdoyants
Terrain La Prairie éclatante arrive sur le champ de bataille engagée avec deux marqueurs « charge » sur elle. {T}: Ajoutez {W}. {T}, retirez un marqueur « charge » de la Prairie éclatante : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	Terrain C Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie. {T}: Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctuaire de Selesnya	Steppes retirées
Terrain Le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Sanctuaire de Selesnya arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {G}{W}.	Terrain C Ce terrain arrive engagé. {T}: Ajoutez {W}. Recyclage {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Steppes de sel	Sylves gangrenées

Temple de la fausse divinité		Voie de I'Ascendance	
Terrain	U	Terrain	С
{T}: Ajoutez (C){C}. N' activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.		La Voie de I'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de I'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
	1	I a a a a a a a a a a a a a a a a a a a	

Tour de commandement	
Terrain	(
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
F,	

Anneau solaire	{1}
Artefact	R
{T}: Ajoutez {C}{C}.	
Maria the Catherine @Winards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Armure d'Argentum	{6}		Bottes de piedagile {	[2]
Artefact : équipement	R			R
La créature équipée gagne +6/+6. À chaque fois que la créature équipée attaque, détruisez un permanent ciblé. Équipement {6}			La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.) Équipement {1} ({{1}} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	г
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bâton de Nin	{6}
Artefact	R
Au début de votre entretien, piochez une carte. {T}: Le Bâton de Nin inflige 1 blessure à n'impoquelle cible.	orte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cor du héraut	{3}
Artefact	U
Au moment où le Cor du héraut arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.	
Les sorts de créatures du type choisi que vous lancez	
coûtent {1} de moins à lancer. Au début de votre entretien, regardez la carte du dessu	s do
votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature	
type choisi, vous pouvez la révéler et la mettre dans vo main	tre
main.	

Epee de I'animiste {2}		Grappin	4}
Artefact légendaire : équipement R		Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +1/+1. À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger. Équipement {2}		La créature équipée a la double initiative. À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez faire qu'une créature ciblée la bloque ce tour-ci si possible. Équipement {4}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Épée de la vengeance	{3}
	Artefact : équipement	R
	La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative, la vigilance, le piétinement et la célérité.	a
	Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que	
	vous contrôlez. N'attachez I'équipement qu	е
	lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
`		

Hache de bataille forgée dans le sang	{1}
Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +2/+0. À chaque fois que la créature équipée inflige de de combat à un joueur, créez un jeton qui est ur la Hache de bataille forgée dans le sang. Équipement {2}	

Hedron pierre de reve	{6}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}{C}. {3}, {T}, sacrifiez I' Hèdron pierre de rêve : Piochez trois cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact : équipem			U
La créature équipé		ipée meurt, vous po	
révéler les cartes			uvez
		z une carte de créat	ure
qui partage un typ	e de créature av	ec elle. Mettez cette	Э
		u-dessous de votre	
bibliothèque dans Équipement {1}	un ordre aléatoi	re.	
Equipement (1)			
Magic the Gathering @	Wizards of the Co	nast	

{3}

Lame d'héritage

Jambières d'éclair	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne pe pas être la cible de sorts ou de capacités.) Équipement {0}	eut
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lame du héros	{2}
Artefact : équipement	U
La créature équipée gagne +3/+2. À chaque fois qu'une créature légendaire arrive s le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lu attacher la Lame du héros. Équipement {4} ({4} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	ii e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marteau de guerre loxodon	{3}	Pincecrâne {	1}
Artefact : équipement	R		U
La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et lien de vie. Équipement {3}	le	La créature équipée gagne +1/-1. À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes. Équipement {1}	(
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marteau de Nazahn	{4}
Artefact légendaire : équipement	R
À chaque fois que le Marteau de Nazahn ou qu'un	
autre équipement arrive sur champ de bataille sous votre	
contrôle, vous pouvez attacher cet équipement à une	
créature ciblée que vous contrôlez. La créature équipée gagne +2/+0 et a	
l'indestructible.	
Équipement {4}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pointe de quiétude	{3}
Artefact : équipement	R
La créature équipée a le contact mortel. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessu de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure. Équipement {3}	ires
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Frappe-devant béhémoth	{1}{G}{W}	Reliques écrasées	{4}{G}
Artefact : équipement	U	<u> </u>	U
La créature équipée gagne +2/+2 et a l		Détruisez un artefact ou un	
lien de vie.		jusqu'à un autre artef	
Équipement {3}			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards o	f the Coast
		·	

Recrutement de congénères	{5}{G}{G}
Éphémère	R
Choisissez un type de créature. Révélez les cartes	
dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que	vous
révéliez X cartes de créature du type choisi, X étar nombre de créatures de ce type que vous contrôle	
ces cartes sur le champ de bataille et mélangez er reste des cartes révélées dans votre bibliothèque.	suite le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vignes écrasantes	{2}{G}
Éphémère	С
Choisissez I'un ?	
? Détruisez une créature avec le vol ciblée.? Détruisez un artefact ciblé.	

Condamnation	{W}	Zénith de Blancsoleil	${X}{W}{W}{W}$
Éphémère Mettez une créature attaquante ciblée au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à son endurance.		Éphémère Érez X jetons de créature 2/2 blanche Cha Zénith de Blancsoleil dans la bibliothèque de propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Échardes d'ailes	{1}{W}{W}
Éphémère	U
Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante. Déluge	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Abondance	{2}{G}{G}
Enchantement	R
Si vous deviez piocher une carte, vous p choisir terrain ou non-terrain et révéler le de votre bibliothèque jusqu'à ce c une carte de la sorte choisie. Mettez cet main et mettez toutes les autres cartes r manière au-dessous de votre bibliothèque 1'ordre de votre choix.	es cartes du dessus que vous révéliez te carte dans votre révélées de cette

Malédiction de don	{1}{G}	Malédiction de vitalité {2}{W	/ }
Enchantement : aura et malédiction	U	Enchantement : aura et malédiction	U
Enchanter : joueur À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, c tous les permanents non-terrain que vous contrôlez Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de mêm	<u>z</u> .	Enchanter : joueur À chaque fois que le joueur enchanté est attaqué, vous gagnez 2 points de vie. Chaque adversaire attaquant ce joueur fait de même.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Résurgence de Zendikar	√5)(G)(G)
		-,,,,,
	Enchantement	R
	À chaque fois que vous engagez un terrain pour ajoutez un mana de n'importe quel type qu terrain a produit. (Les types de mana sont blanc,	е се
	rouge, vert et incolore.)	
	À chaque fois que vous lancez un sort de créatur une carte.	e, piochez
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éveil du Mirari	{3}{G}{W}
Enchantement	М
Les créatures que vous contrôlez gagne	nt +1/+1.
À chaque fois que vous engagez un terra ajoutez un mana de n'importe que	•
terrain a produit.	er type que ce

