

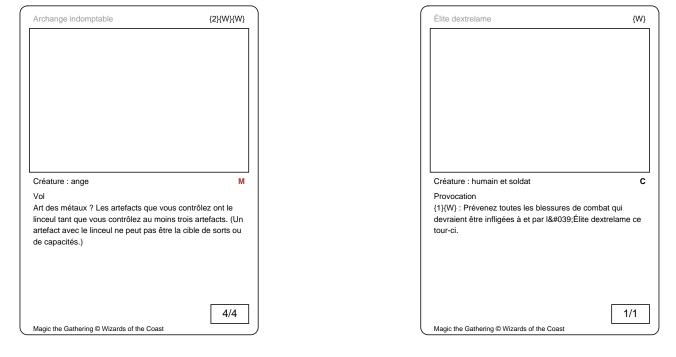
Apprenti de voile volante	{W}
Créature : kor et soldat	C
Tant que I'Apprenti de voile volan	te est équipé, il
gagne +1/+1 et à le vol.	
	1/1

Apprenti de voile volante

Créature : kor et soldat

Cant que l'Apprenti de voile volante est équipé, il gagne +1/+1 et à le vol.

Apprenti de voile volante	{W}
Créature : kor et soldat	С
Tant que I'Apprenti de voile volante gagne +1/+1 et à le vol.	est équipé, il
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Élite dextrelame	{W}
Créature : humain et soldat	С
Provocation	
{1}{W}: Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame	есе
tour-ci.	
	. 1
1	/1 l
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/ I

Élite dextrelame	{W}
Créature : humain et soldat	С
Provocation	and at and
{1}{W}: Prévenez toutes les blessures de devraient être infligées à et par l'Él tour-ci.	•
tour-ci.	

Élite dextrelame	{W}		Équipeuse du Refuge de pierre	{1}{W}
Créature : humain et soldat	С		Créature : kor et artificier et allié	R
Provocation			Les créatures équipées que vous contrôlez gagnent -	+1/+1.
{1}{W}: Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame	се		À chaque fois qu'une créature équipée que vo	us
tour-ci.			contrôlez meurt, piochez une carte.	
	/4		_	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
magic and Causing @ Wizards of the Codds		,	magic and Salitoring @ Wizards of the Obdot	

Équipeuse du Refuge de pierre	{1}{W}
Créature : kor et artificier et allié	R
Les créatures équipées que vous contrôlez gag	nent +1/+1.
À chaque fois qu'une créature équipée q contrôlez meurt, piochez une carte.	ue vous
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	2/2

Équipeuse du Refuge de pierre

[1]{W}

Créature: kor et artificier et allié

R

Les créatures équipées que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois qu'une créature équipée que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

Equipeuse du Refuge de pierre	{1}{W}	Forge-acier auriok {1}{W}
Créature : kor et artificier et allié	R	Créature : humain et soldat
Les créatures équipées que vous contrôlez ga	ignent +1/+1.	Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.
À chaque fois qu'une créature équipée contrôlez meurt, piochez une carte.	que vous	Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok	{1}{W}
Créature : humain et soldat	R
Les coûts d'équipement que vi de moins.	ous payez coûtent {1}
Tant que le Forge-acier auriok est éq que vous contrôlez qui est un soldat	
+1/+1.	od dir onevaller gagne
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forge-acier auriok	{1}{W}
Créature : humain et soldat	R
Les coûts d'équipement que vou de moins.	us payez coûtent {1}
Tant que le Forge-acier auriok est équi	
que vous contrôlez qui est un soldat ou +1/+1.	ı un chevalier gagne
	1/1
	1/1

Forge-acier auriok	{1}{W}	Paladin de puracier	{W}{W}
Créature : humain et soldat	R	Créature : humain et chevalier	R
Les coûts d'équipement que vous pa	-	À chaque fois qu'un équipeme	
de moins.	ay 02 00 at 0 (1)	de bataille sous votre contrôle, vous	
Tant que le Forge-acier auriok est équipé,		carte.	
que vous contrôlez qui est un soldat ou un +1/+1.	cnevalier gagne	Art des métaux ? Les équipements de équipement {0} tant que vous contrô	
		artefacts.	
	1/1		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Paladin de puracier	{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le de bataille sous votre contrôle, vous pouvez pioche carte.	
Art des métaux ? Les équipements que vous contr équipement {0} tant que vous contrôlez au moins t	
artefacts.	1013
	2/2
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Paladin de puracier {W}{W}

Créature : humain et chevalier R
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.
Art des métaux ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

Paladin de puracier {	W}{W}	Plaine
Créature : humain et chevalier À chaque fois qu'un équipement arrive sur le c de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher u carte. Art des métaux ? Les équipements que vous contrôle équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.	une vz ont	Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center> <ing "="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" width="65"></ing>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu	{2}{W}{W
Rituel	
Détruisez toutes les créatures. E régénérées.	Elles ne peuvent pas être
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

	_
Plaine	
Terrain de base : plaine C	
<pre>&amp;lt;center&amp;amp;gt;&amp;amp ;lt;img width=&amp;amp;quot;65&amp;amp;quot;</pre>	
align="center"	
src="graph/manas/bigW.jpg&	
;amp;quot;>p;amp;amp;gt;	
Magic the 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 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 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		Steppes retirées
Terrain de base : plaine C		Terrain C
<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/><td></td><td>Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W}. Recyclage {W}</td></center>		Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W}. Recyclage {W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Steppes retirées

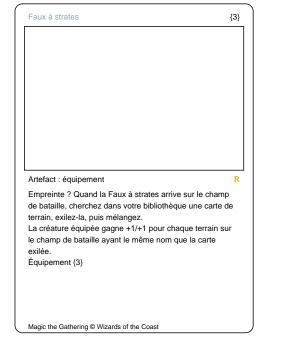
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

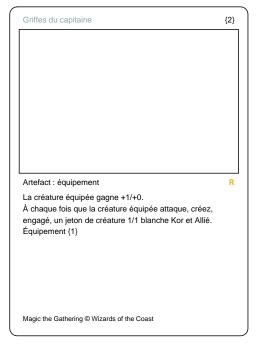
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

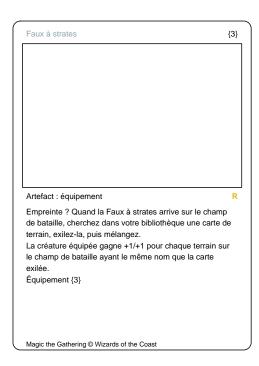
Elixir d'immortalité	{1}		Épée de I'animiste	{2}
Artefact {2}, {T}: Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez I'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans I bibliothèque de leur propriétaire.	U		Artefact légendaire : équipement La créature équipée gagne +1/+1. À chaque fois que la créature équipée attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engaguis mélanger. Équipement {2}	R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	(Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épée de l'animiste	{2}
Artefact légendaire : 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 engage	ióo
puis mélanger.	jee,
Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Épée de l'animiste	{2}
Artefact légendaire : 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 eng puis mélanger. Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Artefact : équipement
La créature équipée gagne +1/+0.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez, engagé, un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Allié. Équipement {1}

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Griffes du capitaine	{2}	Lentille d'infiltration {1}
Artefact : équipement La créature équipée gagne +1/+0. À chaque fois que la créature équipée attaque, créez, engagé, un jeton de créature 1/1 blanche Kor et Allié. Équipement {1}	R	Artefact : équipement À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes. Équipement {1}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Artefact : équipement À chaque fois que la créature équipée devient bloquée p une créature, vous pouvez piocher deux cartes. Équipement {1}	U aar	Artefact : équipement À chaque fois que la créature équipée devient bloquée par une créature, vous pouvez piocher deux cartes. Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Lentille d'infiltration	{1}	Marteau de guerre loxodon	{3}
A state at 1 facility are and	U	Artefact : fauinament	R
Artefact : équipement		Artefact : équipement	
À chaque fois que la créature équipée devient bloquée une créature, vous pouvez piocher deux cartes. Équipement {1}	e par	La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et l lien de vie. Équipement {3}	е
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marteau de guerre loxodon	(3)
Artefact : équipement	R
La créature équipée gagne +3/+0 et a le pié lien de vie.	etinement et le
Équipement {3}	

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

Pointe de quiétude	{3}	Croissance morceleuse {GW}{G'	W}
		<u> </u>	
Artefact : équipement	R	Éphémère	С
La créature équipée a le contact mortel. À chaque fois que la créature équipée inflige des bles: de combat à un joueur, ce joueur perd la moitié de ses points de vie, arrondie à l'unité supérieure. Équipement {3}		Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeto de créature que vous contrôlez.)	nc
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Don du ciel {1 _X w _X w _.	}	
	_	
	1	
	Ц	
Artefact légendaire : équipement	1	
La créature équipée gagne +3/+3.		
À chaque fois que la créature équipée bloque ou devient		
bloquée par au moins une créature, vous pouvez exiler une de ces créatures.		
Les adversaires ne peuvent pas lancer de cartes ayant le		
même nom que les cartes exilées par le Don du ciel.		
Équipement {3}		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

Croissance morceleuse {G	W}{GW}
Éphémère	
Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d' de créature que vous contrôlez.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

