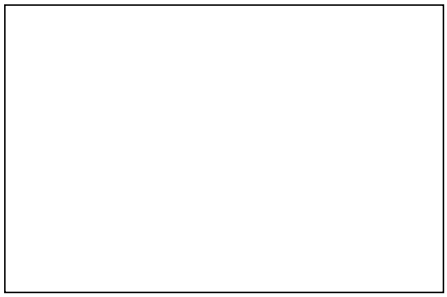
Apprenti de voile volante {W}



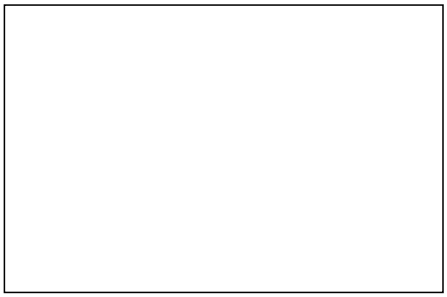
Créature : kor et soldat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti de voile volante {W}



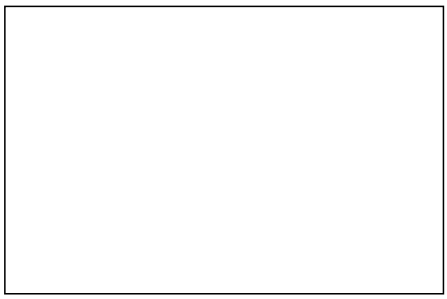
Créature : kor et soldat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti de voile volante {W}



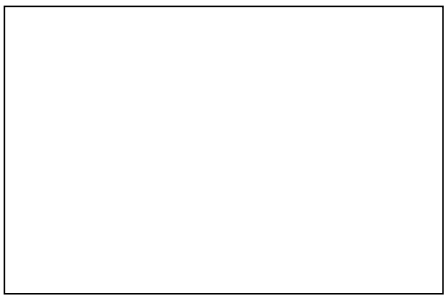
Créature : kor et soldat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apprenti de voile volante {W}



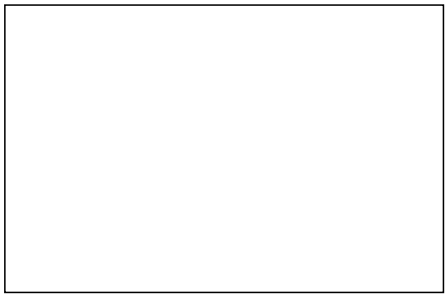
Créature : kor et soldat **C**

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

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable {2}{W}{W}



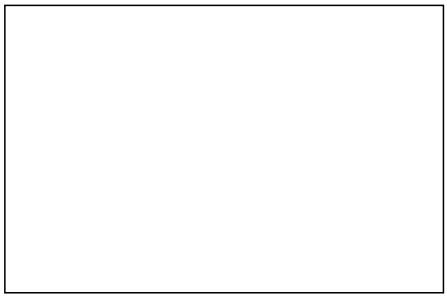
Créature : ange **M**

Vol
<i>Art des métaux</i> ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}



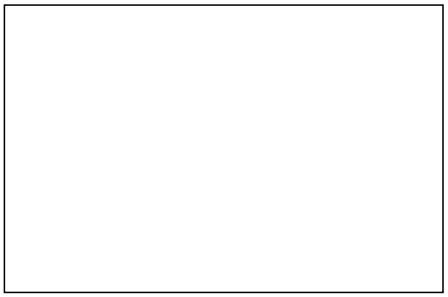
Créature : humain et soldat **C**

Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}



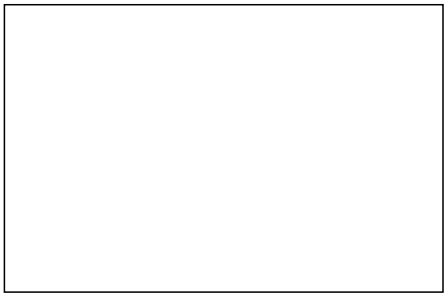
Créature : humain et soldat **C**

Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}



Créature : humain et soldat **C**

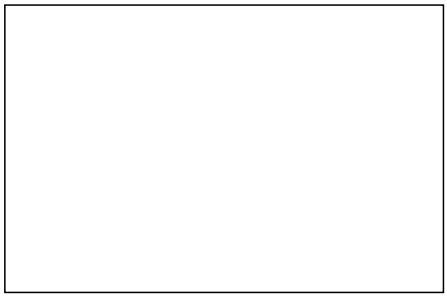
Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite dextrelame {W}



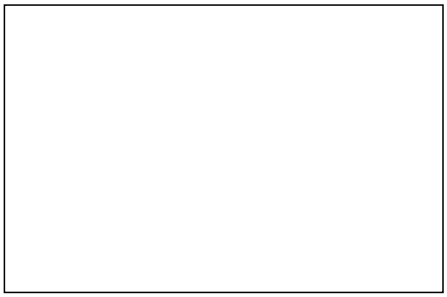
Créature : humain et soldat **C**

Provocation
{1}{W} : Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à et par l'Élite dextrelame ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipeuse du Refuge de pierre {1}{W}



Créature : kor et artificier et allié **R**

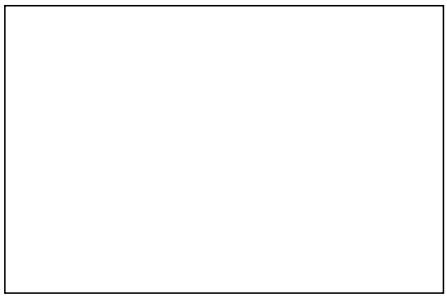
Les créatures équipées que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipeuse du Refuge de pierre {1}{W}



Créature : kor et artificier et allié **R**

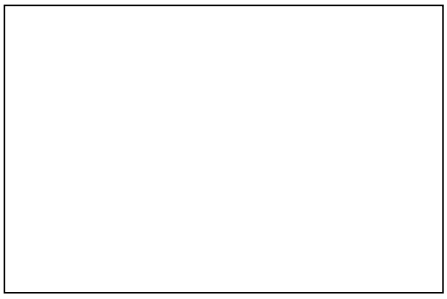
Les créatures équipées que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipeuse du Refuge de pierre {1}{W}



Créature : kor et artificier et allié **R**

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

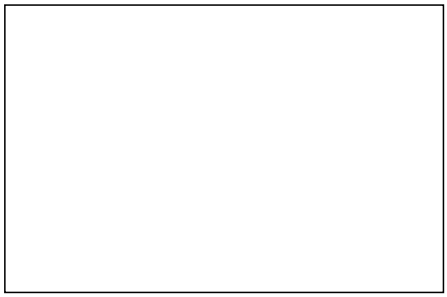
À chaque fois qu'une créature équipée que vous contrôlez meurt, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Équipeuse du Refuge de pierre {1}{W}



Créature : kor et artificier et allié R

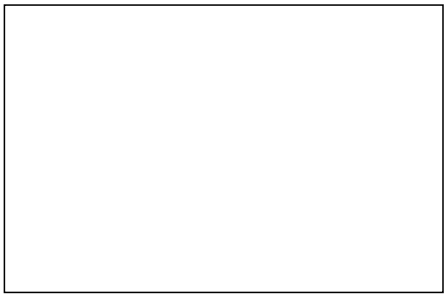
Les créatures équipées que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



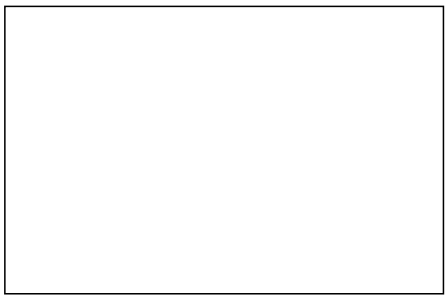
Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.
Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



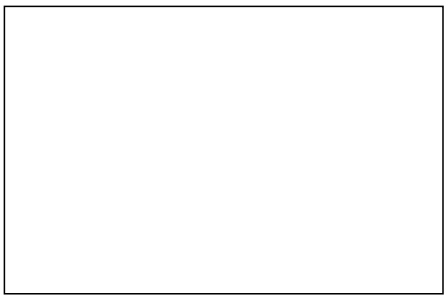
Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.
Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



Créature : humain et soldat R

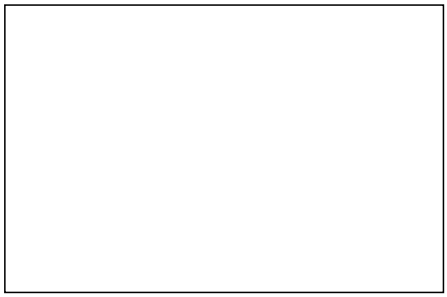
Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.
Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok {1}{W}



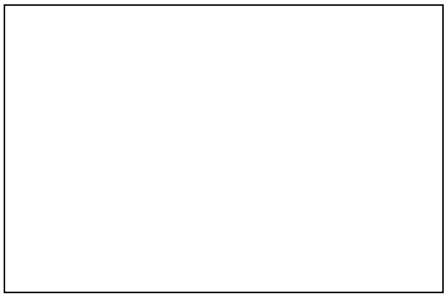
Créature : humain et soldat R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.
Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}



Créature : humain et chevalier R

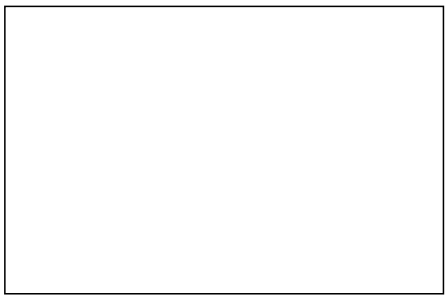
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}



Créature : humain et chevalier R

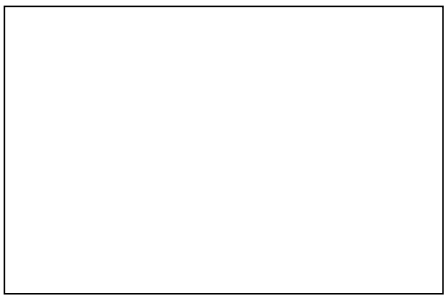
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © 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.

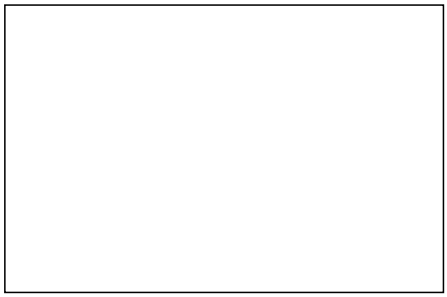
<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de puracier {W}{W}



Créature : humain et chevalier R

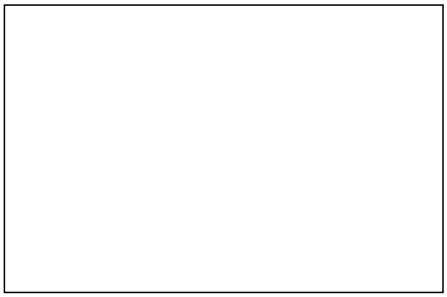
À chaque fois qu'un équipement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez piocher une carte.

<i>Art des métaux</i> ? Les équipements que vous contrôlez ont équipement {0} tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

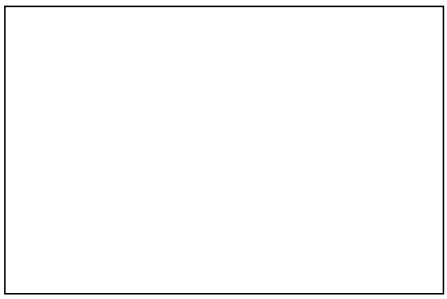


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu {2}{W}{W}

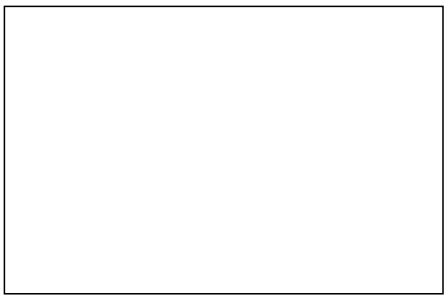


Rituel R

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



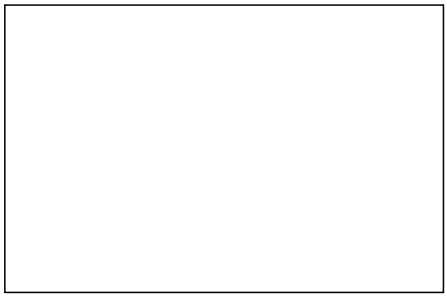
Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

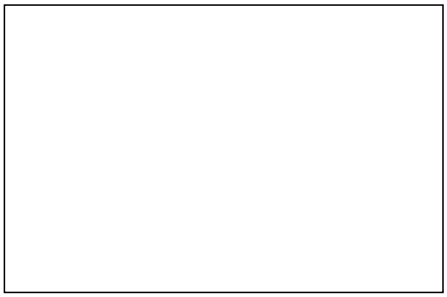


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

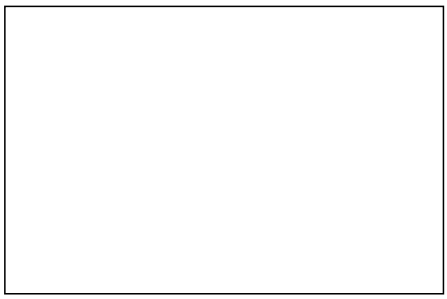


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

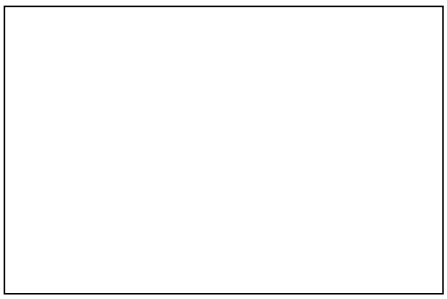


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

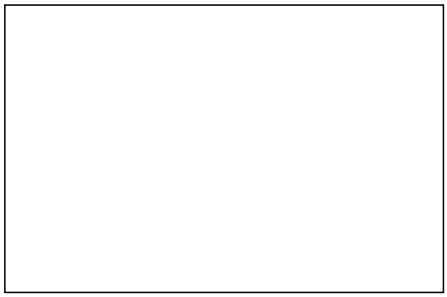


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

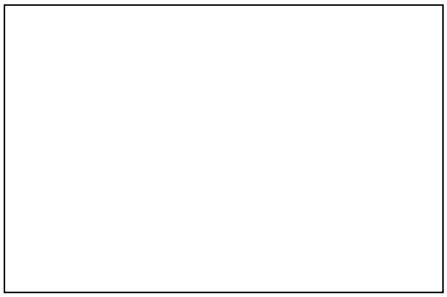


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

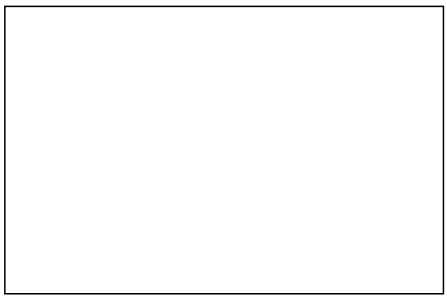


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

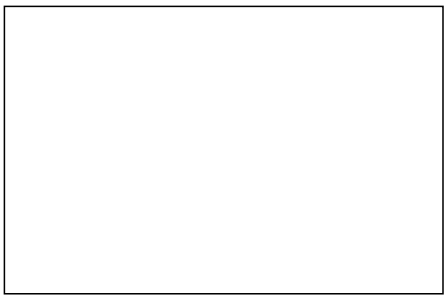


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

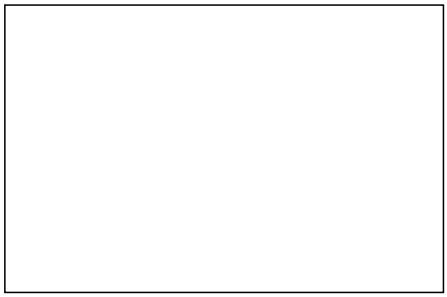


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

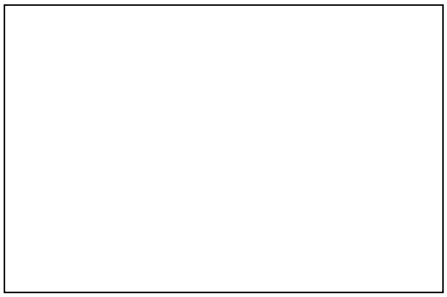


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

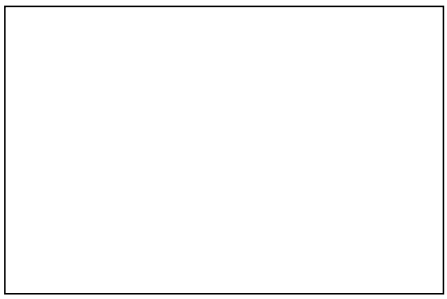


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

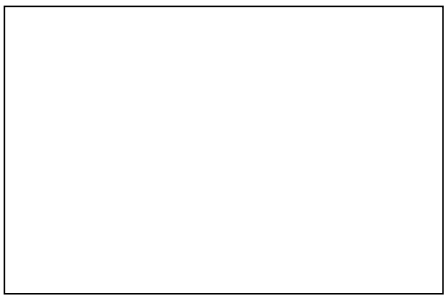


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

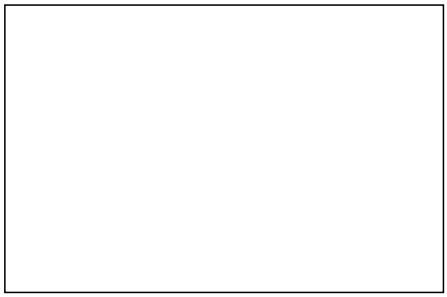


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

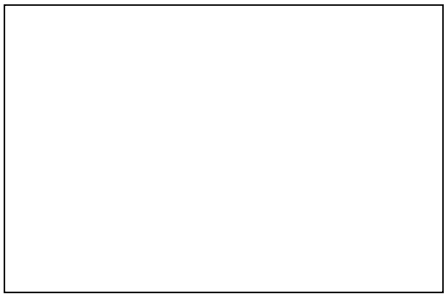


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées

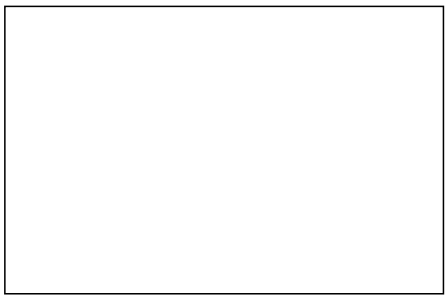


Terrain **C**

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

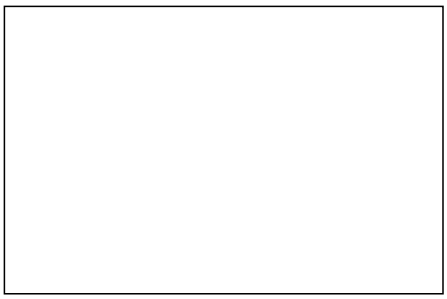


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Steppes retirées



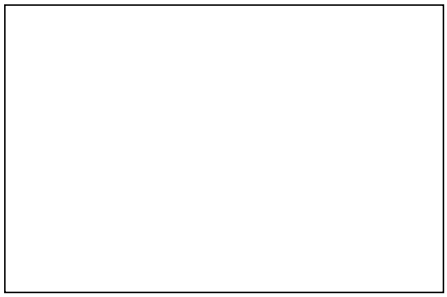
Terrain **C**

Les Steppes retirées arrivent sur le champ de bataille engagées.
{T} : Ajoutez {W}.
Recyclage {W} ({W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

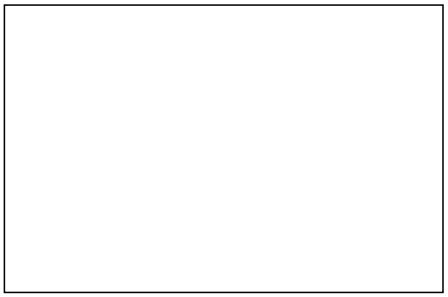


Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'animiste {2}

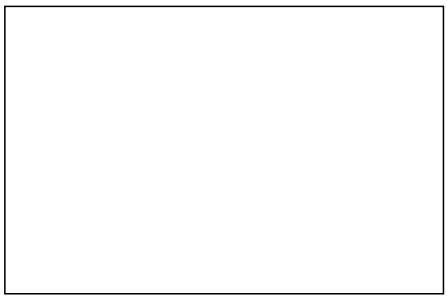


Artefact légendaire : équipement R

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 engagée, puis mélanger.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'animiste {2}

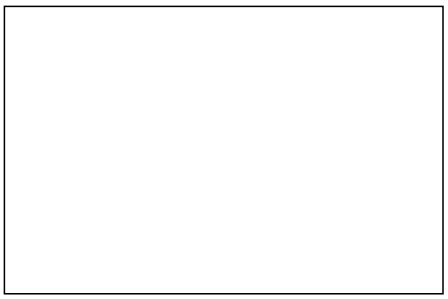


Artefact légendaire : équipement R

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 engagée, puis mélanger.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'animiste {2}

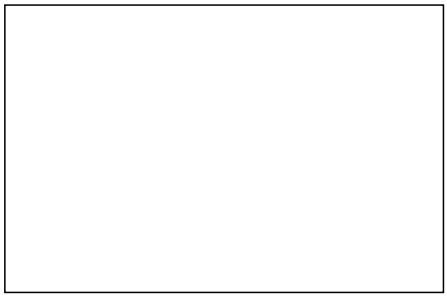


Artefact légendaire : équipement R

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 engagée, puis mélanger.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faux à strates {3}

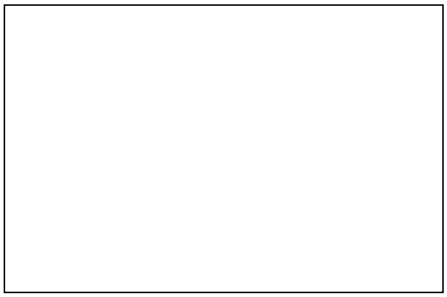


Artefact : équipement R

<i>Empreinte</i> ? Quand la Faux à strates arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, exilez-la, puis mélangez.
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain sur le champ de bataille ayant le même nom que la carte exilée.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes du capitaine {2}

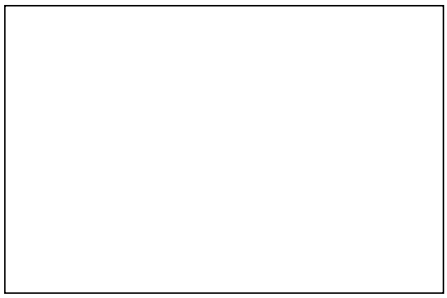


Artefact : équipement R

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

Faux à strates {3}

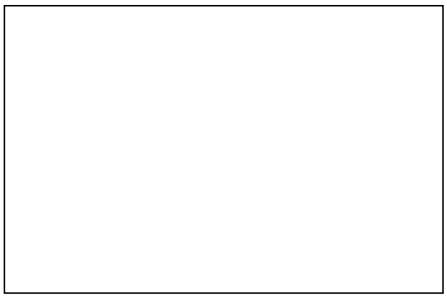


Artefact : équipement R

<i>Empreinte</i> ? Quand la Faux à strates arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, exilez-la, puis mélangez.
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain sur le champ de bataille ayant le même nom que la carte exilée.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffes du capitaine {2}

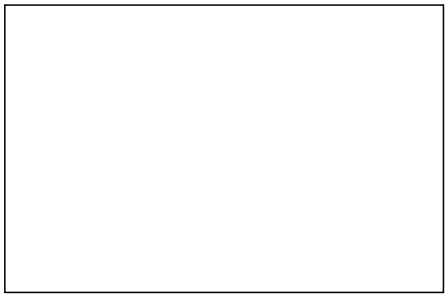


Artefact : équipement R

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}

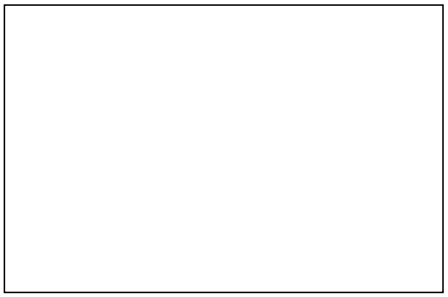


Artefact : équipement R

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

Lentille d'infiltration {1}

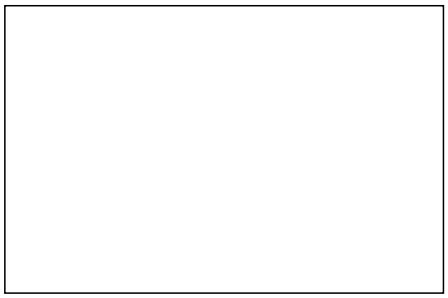


Artefact : équipement U

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

Lentille d'infiltration {1}

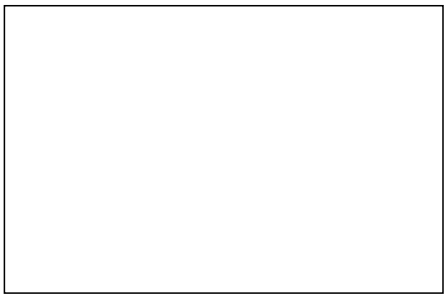


Artefact : équipement U

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

Lentille d'infiltration {1}

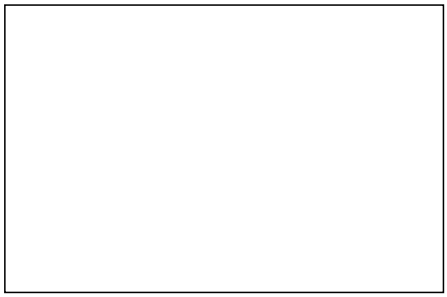


Artefact : équipement U

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

Lentille d'infiltration {1}

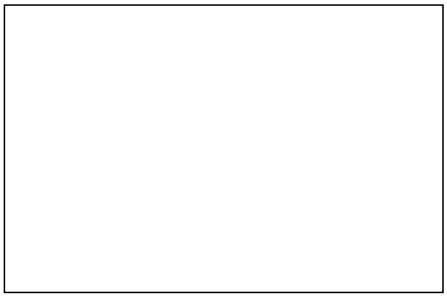


Artefact : équipement U

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

Marteau de guerre loxodon {3}

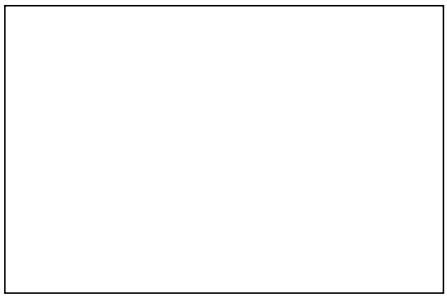


Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau de guerre loxodon {3}

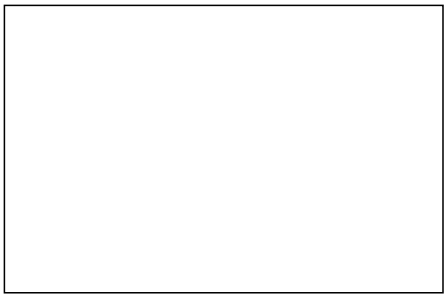


Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement et le lien de vie.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude {3}



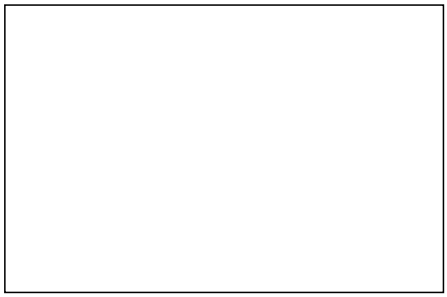
Artefact : équipement R

La créature équipée a le contact mortel.
À chaque fois que la créature équipée inflige des 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pointe de quiétude {3}

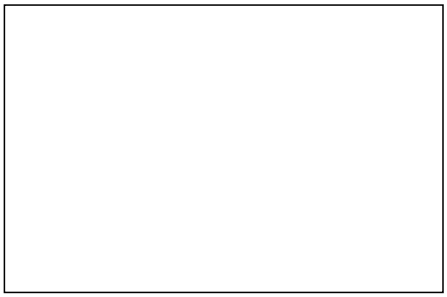


Artefact : équipement **R**

La créature équipée a le contact mortel.
À chaque fois que la créature équipée inflige des 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

Croissance morceleuse {GW}{GW}

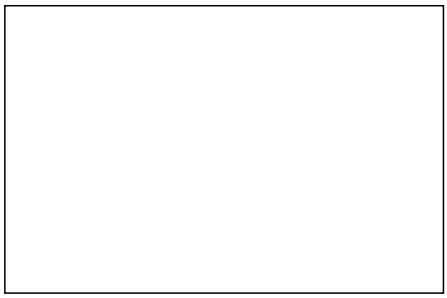


Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du ciel {1}{W}{W}

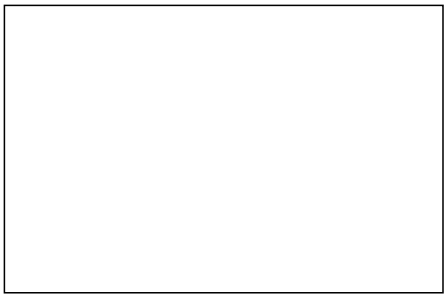


Artefact légendaire : équipement **M**

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 {GW}{GW}



Éphémère **C**

Détruisez une cible, artefact ou enchantement, puis peuplez. (Créez un jeton qui est une copie d'un jeton de créature que vous contrôlez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast