Archétype de chevalier {1}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative
Les autres créatures Chevalier que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont l'indestructible.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier de Kinsbayel {3}{W}

Créature : sangami et chevalier R

Les créatures Chevalier que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalier d'Alaborn {2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier U

À chaque fois que le Cavalier d'Alaborn attaque, vous pouvez engager la créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin {W}{W}

Créature : chat et chevalier U

Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie {W}{W}

Créature : sangami et chevalier U

Initiative
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise {1}{W}

Créature : kor et chevalier C

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3> Vol (2/3)

[Niveau 4+> Vol, vigilance (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}

Créature : humain et chevalier R

Initiative
Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière d'Havrefalaise {1}{W}

Créature : kor et chevalier C

Montée de niveau {3} ({3} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-3> Vol (2/3)

[Niveau 4+> Vol, vigilance (4/4)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevaliers aux pluviers {3}{W}{W}

Créature : sangami et chevalier **C**

Vol, initiative

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissident au c?ur de lion {W}

Créature : humain et chevalier **C**

Vigilance
{4}{W} : Le Dissident au c?ur de lion gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dissident au c?ur de lion {W}

Créature : humain et chevalier **C**

Vigilance
{4}{W} : Le Dissident au c?ur de lion gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escorte de caravane {W}

Créature : humain et chevalier **C**

Montée de niveau {2} ({2} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 1-4> (2/2)

[Niveau 5+> Initiative (5/5)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Justificateur de Kabira {3}{W}

Créature : humain et chevalier U

Montée de niveau {2}{W} ({2}{W} : Mettez un marqueur « niveau » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

[Niveau 2-4> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. (3/6)

[Niveau 5+> Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2. (4/8)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de Prahv {4}{W}{W}

Créature : humain et chevalier U

À chaque fois que le Paladin de Prahv inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.
Prévision ? {1}{W}, révélez le Paladin de Prahv depuis votre main : À chaque fois que la créature ciblée inflige des blessures ce tour-ci, vous gagnez autant de points de vie.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lancier bénalian {2}{W}

Créature : humain et chevalier C

Kick {2}{W} (Vous pouvez payer {2}{W} supplémentaires quand vous lancez ce sort.)
Si le Lancier bénalian a été kické, il arrive sur le champ de bataille avec deux marqueurs +1/+1 sur lui et avec l'initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière du Reliquaire {1}{G}{W}

Créature : humain et chevalier R

La Chevalière du Reliquaire gagne +1/+1 pour chaque carte de terrain dans votre cimetière.
{T}, sacrifiez une forêt ou une plaine : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de N?udevigne {G}{W}

Créature : humain et chevalier R

À chaque fois que le Paladin de N?udevigne attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature dégagée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La fin de l'automne {1}{G}

Rituel C

Si vous contrôlez quatre terrains ou moins, cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Recyclage ? Sacrifiez un terrain. (Sacrifiez un terrain, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger de l'Ordre du genévrier {3}{G}{W}

Créature : humain et chevalier et ranger U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mise en danger {W}

Éphémère U

Les prochaines 2 blessures qu'une source de votre choix devrait infliger ce tour-ci, à vous et/ou à des permanents que vous contrôlez, sont infligées à n'importe quelle cible à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles {1}{W}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rendre la pareille {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sacré saut {1}{W}

Éphémère C

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunion des héros {G}{W}

Éphémère U

Un joueur ciblé gagne 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide griffon {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.
Quand la créature enchantée meurt, créez un jeton de créature 2/2 blanche Griffon avec le vol.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast