Chevalière de la malice {1}{B}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Défense talismanique contre le blanc (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts blancs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent blanc.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de la Coterie {3}{B}

Créature : humain et chevalier C

À chaque fois que vous lancez un sort historique, le Paladin de la Coterie inflige 2 blessures à chaque adversaire. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Josu Vess, chevalier liche {2}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et chevalier R

Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Menace
Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le champ de bataille, s'il a été kické, créez huit jetons de créature 2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menace.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baird, intendant d'Argive {2}{W}{W}

Créature légendaire : humain et soldat U

Vigilance
Les créatures ne peuvent pas vous attaquer ou attaquer des planeswalkers que vous contrôlez à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavalerie vaillante {3}{W}

Créature : humain et chevalier C

Vigilance
Quand la Cavalerie vaillante arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la Nouvelle Bénalia {1}{W}

Créature : humain et chevalier C

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière de la grâce {1}{W}

Créature : humain et chevalier U

Initiative
Défense talismanique contre le noir (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts noirs ou de capacités noires que vos adversaires contrôlent.)
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueur contrôle un permanent noir.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière valeureuse {3}{W}

Créature : humain et chevalier R

Les autres chevaliers que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{3}{W}{W} : Les chevaliers que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danitha Capashen, parangon {2}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier U

Initiative, vigilance, lien de vie
Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde du corps intrépide {W}

Créature : humain et chevalier U

Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vous contrôlez.
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature choisie acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'honneur bénaliane {1}{W}

Créature : humain et chevalier C

La Garde d'honneur bénaliane gagne +1/+0 pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kwende, fierté de Fémeiref {3}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier U

Double initiative
Les créatures avec l'initiative que vous contrôlez ont la double initiative.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lena, championne dévouée {4}{W}{W}

Créature légendaire : humain et chevalier R

Quand Lena, championne dévouée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat pour chaque créature non-jeton que vous contrôlez.
Sacrifiez Lena : Les créatures que vous contrôlez de force inférieure à celle de Lena acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maréchal bénalian {W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier R

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-recruteur de cavalerie {1}{W}

Créature : humain et chevalier C

Quand le Maître-recruteur de cavalerie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin de l'expiation {1}{W}

Créature : vampire et chevalier R

Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au dernier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Paladin de l'expiation.
Quand le Paladin de l'expiation meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arvad le maudit {3}{W}{B}

Créature légendaire : vampire et chevalier U

Contact mortel, lien de vie
Les autres créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empaler {2}{B}{B}

Rituel C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aryel, chevalière Vent des vertus {2}{W}{B}

Créature légendaire : humain et chevalier R

Vigilance
{2}{W}, {T} : Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
{B}, {T}, engagez X chevaliers dégagés que vous contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure ou égale à X.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étriper {3}{B}

Rituel C

Détruisez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de la cavalerie {3}{W}

Rituel **C**

Créez deux jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prendre sa vengeance {1}{W}

Rituel **C**

Détruisez une créature engagée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

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

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

Épée sigillée de Valéron {3}

Artefact : équipement **R**

La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamenoire reforgée {2}

Artefact légendaire : équipement **R**

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.
Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infection fongoïde {B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spores étrangleuses {3}{B}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant {1}{B}

Éphémère **U**

Détruisez une créature non-légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prise de position {2}{W}

Éphémère **U**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproche de Gideon {1}{W}

Éphémère **C**

La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigueur démoniaque {B}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1.
Quand la créature enchantée meurt, renvoyez cette carte de créature dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes {2}{B}{B}

Enchantement : saga **M**

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact en plus de ses autres types.

II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.

III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adoubement {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +2/+2, a l'initiative, et est un chevalier en plus de ses autres types. (Elle inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin déconcertante {1}{W}

Enchantement U

Quand la Fin déconcertante arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire contrôle.
Quand la Fin déconcertante quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé crée un jeton de créature 3/3 verte Dinosaure avec le piétinement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller {1}{W}

Enchantement U

Flash
Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Liens lumineux {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valeur chevaleresque {4}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast