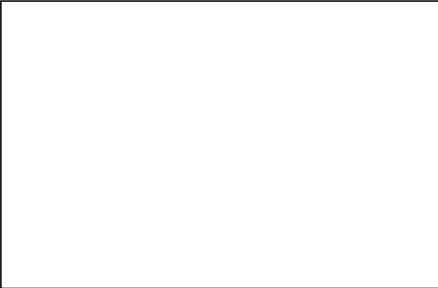


Chevalier de la forteresse {2}{W}

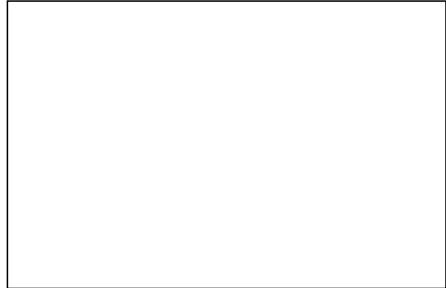


Créature : humain et chevalier C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Concurrente acclamée {2}{W}




Créature : humain et chevalier R

Quand la Concurrente acclamée arrive sur le champ de bataille, si vous contrôlez un autre chevalier, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de chevalier, d'aura, d'équipement ou d'artefact légendaire parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la forteresse {2}{W}




Créature : humain et chevalier C

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de garnison {2}{W}



Créature : griffon C


Vol

À chaque fois que le Griffon de garnison attaque, un chevalier ciblé que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de garnison {2}{W}




Créature : griffon C

Vol
À chaque fois que le Griffon de garnison attaque, un chevalier ciblé que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de garnison {2}{W}




Créature : griffon C

Vol
À chaque fois que le Griffon de garnison attaque, un chevalier ciblé que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de garnison {2}{W}




Créature : griffon C

Vol
À chaque fois que le Griffon de garnison attaque, un chevalier ciblé que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon prisé {4}{W}



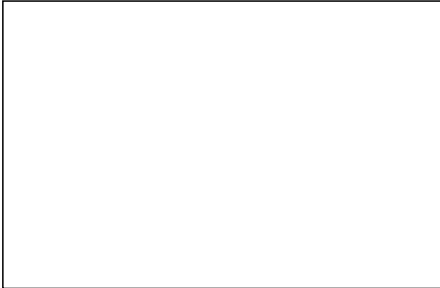
Créature : griffon C

Vol

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon prisé {4}{W}

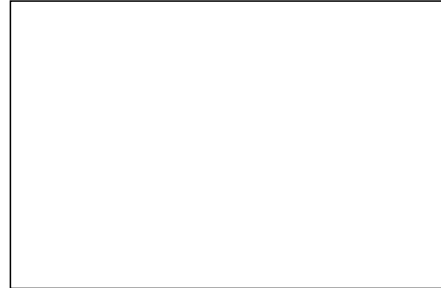


Créature : griffon C
 Vol

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne d'Ardenva {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier C
 Vol


Voltige vertigineuse {1}{W}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne d'Ardenva {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier C
 Vol


Voltige vertigineuse {1}{W}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Engagez jusqu'à deux créatures ciblées.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tueur de géant {W}



Créature : humain et paysan R

{1}{W}, {T} : Engagez la créature ciblée.


Petit bois {2}{W}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Détruisez une créature ciblée de force supérieure ou égale à 4.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran inspirateur {R}{W}




Créature : humain et chevalier U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joute {1}{R}

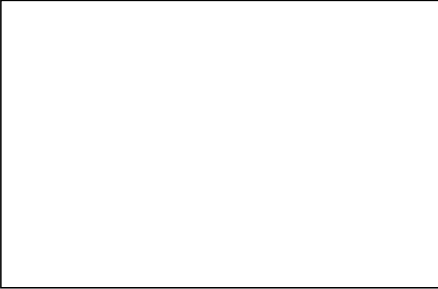


Rituel U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. La créature que vous contrôlez gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour si c'est un chevalier. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran inspirateur {R}{W}



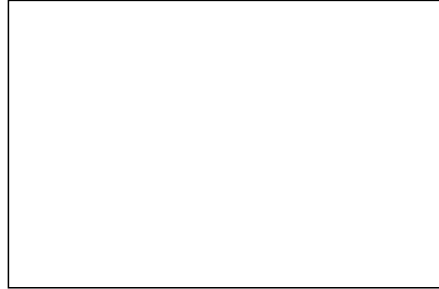
Créature : humain et chevalier U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Joute {1}{R}



Rituel U

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez et une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. La créature que vous contrôlez gagne +2/+1 jusqu'à la fin du tour si c'est un chevalier. Puis, ces créatures se battent l'une contre l'autre. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast