

Belle noiseuse

{2}{B}



Créature : humain et chevalier

U

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

À chaque fois que la Belle noiseuse attaque, les autres chevaliers que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier putrefondrière

{B} // {2}{B}



Créature : zombie et chevalier

U

Contact mortel

Perspicacité profane {2}{B}

<i>Éphémère : aventure</i>

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier de la légion d'ébène

{B}



Créature : vampire et chevalier

R

{2}{B} : Le Chevalier de la légion d'ébène gagne +3/+3 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

Au début de votre étape de fin, si un joueur a perdu au moins 4 points de vie ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur Knight of the Ebon Legion. (Les blessures provoquent la perte de points de vie.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faucheur de minuit

{2}{B}



Créature : zombie et chevalier

R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, le Faucheur de minuit vous inflige 1 blessure et vous piochez une carte.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre d'épée amoureux

{1}{B}



Créature : humain et chevalier

C

Lien de vie

Bonnes grâces {B}

&i>Rituel : aventure</i>

Vous gagnez X points de vie et chaque adversaire perd X points de vie, X étant le nombre de chevaliers que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Syr Konrad, le Sinistre

{3}{B}{B}



Créature légendaire : humain et chevalier

U

À chaque fois qu'une autre créature meurt, ou qu'une carte de créature est mise dans un cimetière depuis autre part que le champ de bataille, ou qu'une carte de créature quitte votre cimetière, Syr Konrad, le Sinistre inflige 1 blessure à chaque adversaire.

{1}{B} : Chaque joueur meule une carte.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ordre de Minuit

{1}{B}



Créature : humain et chevalier

U

Vol

L'Ordre de Minuit ne peut pas bloquer.

Altération du destin {1}{B}

&i>Rituel : aventure</i>

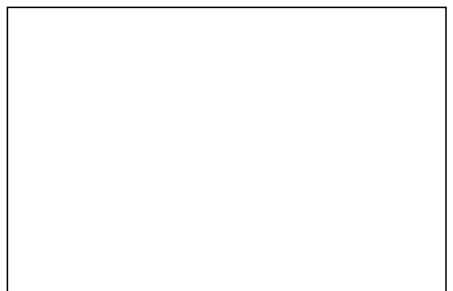
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brise-bouclier de Braisereth

{1}{R}



Créature : humain et chevalier

U

Démonstration de combat {R}

&i>Rituel : aventure</i>

Détruisez un artefact ciblé. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Embraseciel de Braisereth

{3}{R}



Créature : humain et chevalier

R

Tant que c'est votre tour, l'Embraseciel de Braisereth a le vol.

À chaque fois que l'Embraseciel de Braisereth attaque, vous pouvez payer {2}{R}. Si vous faites ainsi, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre d'adversaires que vous avez.

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escadron d'argentailles

{5}{W}



Créature : humain et chevalier

R

Vol, vigilance

La force et l'endurance de l'Escadron d'argentailles sont chacune égales au nombre de créatures que vous contrôlez.

À chaque fois que l'Escadron d'argentailles attaque, créez un nombre de jetons de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance égal au nombre d'adversaires que vous avez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalière vénérable

{W}



Créature : humain et chevalier

U

Quand la Chevalière vénérable meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur un chevalier ciblé que vous contrôlez.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde des chevaliers célestes

{R}{W}



Créature : humain et chevalier

U

Vol

À chaque fois que l'Avant-garde des chevaliers célestes attaque, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, engagé et attaquant.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier cadavérique

{W}{B}

Créature : zombie et chevalier

U

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Commandant de Hivermoor

{W}{B}

Créature : humain et chevalier

U

Contact mortel

L'endurance du Commandant de Hivermoor est égale au nombre de chevaliers que vous contrôlez.

À chaque fois que le Commandant de Hivermoor attaque, un autre chevalier ciblé que vous contrôlez acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

2/*

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier né du feu

{RW}{RW}{RW}{RW}

Créature : humain et chevalier

U

Double initiative

{R/W}{R/W}{R/W}{R/W} : Le Chevalier né du feu gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Légionnaire chevalier céleste

{1}{R}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Vol, célérité

2/2

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

Lien de discipline

{4}{W}

Rituel

U

Engagez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Les créatures que vous contrôlez acquièrent le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combat singulier

{3}{W}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit une créature ou un planeswalker qu'il contrôle, puis il sacrifie le reste. Les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts de créature ou de planeswalker jusqu'à la fin de votre prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes du Sacrifice

Terrain

C

Les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Cavernes du Sacrifice arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

(T) : Ajoutez (B) ou (R).

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cordillère marquée par les vents



Terrain

C

La Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Cordillère marquée par les vents arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

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

Porte de la guilde d'Orzhov



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Rakdos



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Rakdos arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {B} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte de la guilde de Boros



Terrain : porte

C

La Porte de la guilde de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie



Terrain : plaine et marais

R

Au moment où le Reliquaire impie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple du triomphe arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain de tournoi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R}, {W} ou {B}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de chevalier ou d'équipement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hache de maraudeur

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marteau colossal

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +10/+10 et perd le vol.

Équipement {8}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Icône de l'Ascendance

{3}



Artefact

R

Au moment où l'Icône de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{3}, {T} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature du type choisi parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masque d'immolation

{1}{R}



Artefact : équipement

U

Quand le Masque d'immolation arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 rouge Élémental, puis attachez lui le Masque d'immolation.

La créature équipée a "Sacrifiez cette créature: elle inflige 1 blessure à n'importe quelle cible".

Équipement {2} ({2}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'équipez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. Cette carte arrive sur le champ de bataille détachée et elle reste sur le champ de bataille si la créature le quitte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pantoufle de cristal

{1}{R}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+0 et a la célérité.

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame ancestrale

{1}{W}

Artefact : équipement

C

Quand la Lame ancestrale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat, puis attachez-lui la Lame ancestrale.

La créature équipée gagne +1/+1.

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure étincelante

{1}{W}

Artefact : équipement

C

Flash

Quand l'Armure étincelante arrive sur le champ de bataille, attachez-la à un chevalier ciblé que vous contrôlez.

La créature équipée gagne +0/+2 et a la vigilance.

Équipement {3} ({3} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Masse du valeureux

{2}{W}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Masse du vaillant et a la vigilance.

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur « charge » sur la Masse du valeureux.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance à griffe d'acier

{B}{R}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+2.

Équipement de chevalier {1}

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Suppression d'étincelle

{W}{B}

Éphémère

U

Exilez un permanent ciblé avec une valeur de mana supérieure ou égale à 4.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge des chevaliers

{1}{W}{B}

Enchantement

R

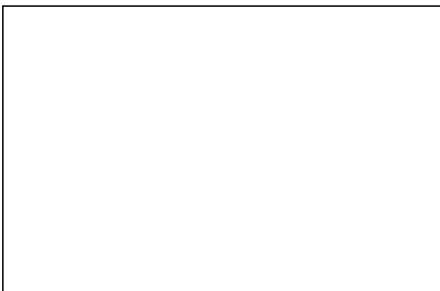
À chaque fois qu'un chevalier que vous contrôlez attaque, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

{6}{W}{B}, sacrifiez la Charge des chevaliers : Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes de créature Chevalier de votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Syr Gwyn, héroïne d'Ashvale

{3}{R}{W}{B}



Créature légendaire : humain et chevalier

M

Vigilance, menace

À chaque fois que qu'une créature équipée que vous contrôlez attaque, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

Les équipements que vous contrôlez ont « Équipement de chevalier {0} ».

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast