

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 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

Chevalier de l'Orchidée blanche

{W}{W}



Créature : humain et chevalier

R

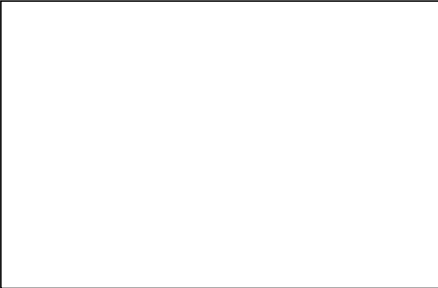
Initiative

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

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



Créature : humain et chevalier R

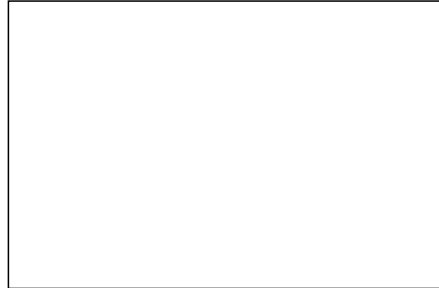
Initiative

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

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

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

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 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

Maréchal bénalien {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

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

Mentor des humbles {2}{W}




Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}




Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}




Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mentor des humbles {2}{W}




Créature : humain et soldat R

À chaque fois qu'une autre créature avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}




Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}




Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec {1}{W}{W}




Créature : humain et chevalier R

Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin des Accordeurs {1}{W}




Créature : humain et chevalier U

Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin en-Vec {1}{W}{W}



Créature : humain et chevalier R

Initiative, protection contre le noir et contre le rouge

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration dans la pierre

{1}{W}



Rituel

R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration dans la pierre

{1}{W}



Rituel

R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.

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
{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

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

Charge inspirée

{2}{W}{W}

Éphémère

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}



Enchantement : saga

M

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

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Histoire de Bénalia

{1}{W}{W}



Enchantement : saga

M

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

I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance.

III ? Les chevaliers que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast