

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

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

Cavalier vétéran

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

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

Cavalier vétéran

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

C

Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin

{W}{W}

Créature : chat et chevalier

U

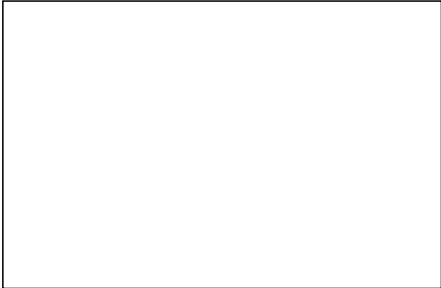
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseciel léonin

{W}{W}



Créature : chat et chevalier

U

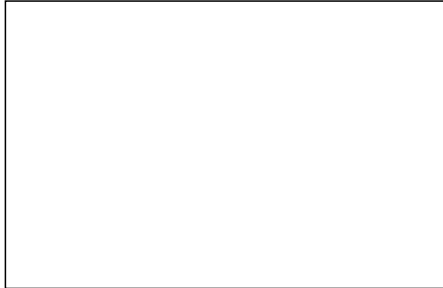
Vol

2/2

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

Chasseciel léonin

{W}{W}



Créature : chat et chevalier

U

Vol

2/2

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

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

Chevalier du Halo sacré

{W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier

U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

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

Chevalier du Halo sacré

{W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier

U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré

{W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier

U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier du Halo sacré

{W}{W}

Créature : humain et rebelle et chevalier

U

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Si le Chevalier du Halo sacré devait être détruit, régénérez-le. (Engagez-le, retirez-le du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

{2} : Le Chevalier du Halo sacré ne peut pas être régénéré ce tour-ci. Seuls vos adversaires peuvent activer cette capacité.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin pentarque

{2}{W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Au moment où le Paladin pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W}{W}, {T} : Détruisez un permanent ciblé de la couleur choisie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge-acier auriok

{1}{W}

Créature : humain et soldat

R

Les coûts d'équipement que vous payez coûtent {1} de moins.

Tant que le Forge-acier auriok est équipé, chaque créature que vous contrôlez qui est un soldat ou un chevalier gagne +1/+1.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin pentarque

{2}{W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Au moment où le Paladin pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W}{W}, {T} : Détruisez un permanent ciblé de la couleur choisie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin pentarque

{2}{W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Au moment où le Paladin pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W}{W}, {T} : Détruisez un permanent ciblé de la couleur choisie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Don du forge-acier

{W}

Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'équipement, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin pentarque

{2}{W}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Débordement (À chaque fois qu'une créature sans le débordement bloque cette créature, la créature bloqueuse gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.)

Au moment où le Paladin pentarque arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{W}{W}, {T} : Détruisez un permanent ciblé de la couleur choisie.

3/3

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

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

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

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

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

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}

Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+0.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scinde-os{1}

Artefact : équipementC
La créature équipée gagne +2/+0.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse{1}{W}{W}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour saint{W}

ÉphémèreC
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse{1}{W}{W}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse

 $\{1\}\{W\}\{W\}$ 

Enchantment

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

 $\{W\}$ 

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force sacrée

 $\{W\}$ 

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pacifisme

 $\{1\}\{W\}$ 

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le rouge

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le rouge

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le rouge

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier argenté

{W}{W}

Créature : humain et chevalier

Initiative, protection contre le rouge

U

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc

{W}{W}



Créature : humain et chevalier

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc

{W}{W}



Créature : humain et chevalier

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

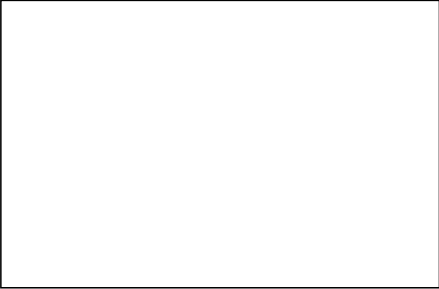
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc

{W}{W}



Créature : humain et chevalier

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

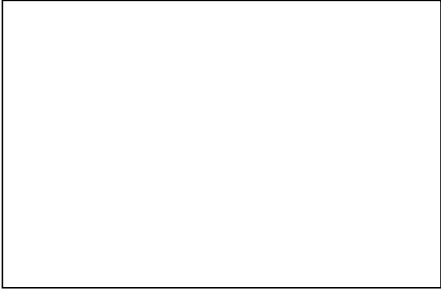
Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier blanc

{W}{W}



Créature : humain et chevalier

U

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

Protection contre le noir (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de noir.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier en croisade

{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

Protection contre le noir

Le Chevalier en croisade gagne +1/+1 pour chaque marais que vos adversaires contrôlent.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin du Sud

{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

{W}{W}, {T} : Détruisez un permanent rouge ciblé.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paladin du Nord

{2}{W}{W}

Créature : humain et chevalier

R

{W}{W}, {T}: Détruisez un permanent noir ciblé.

3/3

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 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 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 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