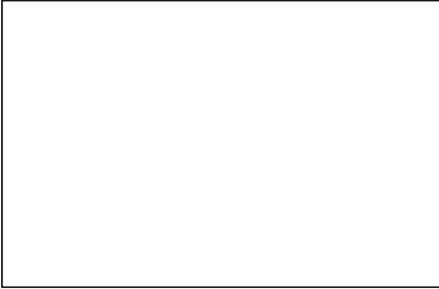


Chevalier noir

{B}{B}



Créature : humain et chevalier

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

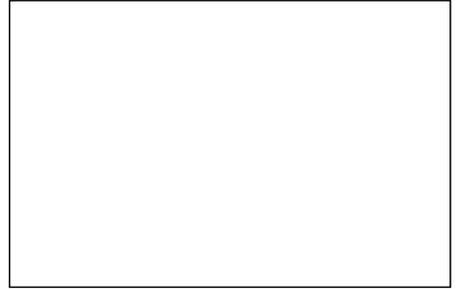
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chevalier noir

{B}{B}



Créature : humain et chevalier

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

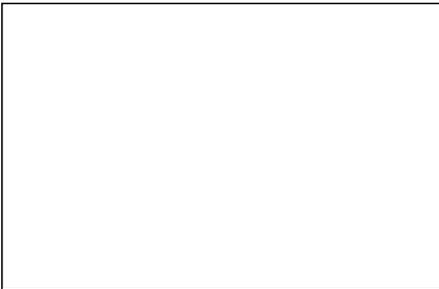
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chevalier noir

{B}{B}



Créature : humain et chevalier

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

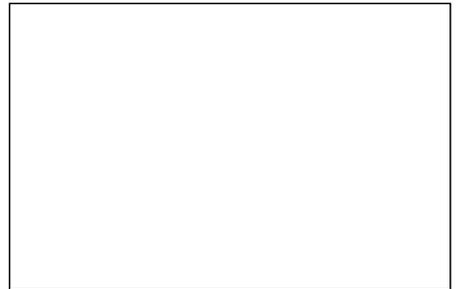
Protection contre le blanc (Cette créature ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi que ce soit de blanc.)

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Chevalier noir

{B}{B}



Créature : humain et chevalier

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

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

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast