Chevalière de la malice	{1}{B}	Paladin de la Coterie	{3}{B}
Créature : humain et chevalier	U	Créature : humain et chevalier	С
Initiative		À chaque fois que vous lancez un sort historique, le	
Défense talismanique contre le blanc (Cette créature		Paladin de la Coterie inflige 2 blessures à chaque	
peut pas être la cible de sorts blancs ou de capacité noires que vos adversaires contrôlent.)	S	adversaire. (Les artefacts, les légendaires et les saga historiques.)	is sont
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu	9;un	, ,	
joueur contrôle un permanent blanc.			
Г	2/2		4/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/2
Magic the Gathering & Wizards Of the Coast		wagic the Gathering @ wizards of the Coast	

Josu Vess, chevalier liche	{2}{B}{B}
Créature légendaire : zombie et chevalier	R
Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} supplé moment où vous lancez ce sort.)	mentaires au
Menace	
Quand Josu Vess, chevalier liche arrive sur le bataille, s'il a été kické, créez huit jetor	•
2/2 noire Zombie et Chevalier avec la menac	
	4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Baird, intendant d'Argive	{2}{W}{W}
Créature légendaire : humain et soldat	U
Vigilance	
Les créatures ne peuvent pas vous attaqu des planeswalkers que vous contrôlez à m	
contrôleur ne paie {1} pour chacune de ce	•

Cavalerie vaillante	{3}{W}		Chevalière de la Nouvelle Bénalia	{1}{W}
Créature : humain et chevalier Vigilance	С		Créature : humain et chevalier	С
Quand la Cavalerie vaillante arrive sur le champ créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalie				
vigilance.				
	0/0			2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/1
magic the Gathering @ Wizards of the Codst		,	Magic the Gathering & Wizards of the Coast	

Chevalière de la grâce	{1}{W}
Créature : humain et chevalier	
Initiative	0
Défense talismanique contre le noir (Cette cré	
pas être la cible de sorts noirs ou de capacités vos adversaires contrôlent.)	s noires que
La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu	u'un
joueur contrôle un permanent noir.	
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

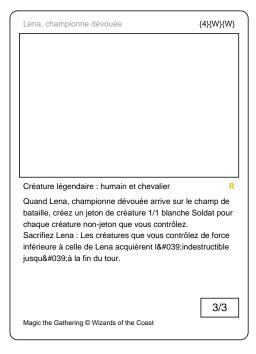
Créature : humain et chevalier les autres chevaliers que vous contrôlez gagnent 3}{W}{W} : Les chevaliers que vous contrôlez acc louble initiative jusqu'à la fin du tour.	
es autres chevaliers que vous contrôlez gagnent 3}{W}{W}: Les chevaliers que vous contrôlez acc	
es autres chevaliers que vous contrôlez gagnent 3}{W}{W}: Les chevaliers que vous contrôlez acc	
es autres chevaliers que vous contrôlez gagnent 3}{W}{W}: Les chevaliers que vous contrôlez acc	
es autres chevaliers que vous contrôlez gagnent 3}{W}{W}: Les chevaliers que vous contrôlez acc	
es autres chevaliers que vous contrôlez gagnent 3}{W}{W}: Les chevaliers que vous contrôlez acc	
es autres chevaliers que vous contrôlez gagnent 3}{W}{W}: Les chevaliers que vous contrôlez acc	
es autres chevaliers que vous contrôlez gagnent 3}{W}{W}: Les chevaliers que vous contrôlez acc	
3}{W}{W}: Les chevaliers que vous contrôlez aco	R

Danitha Capashen, parangon	{2}{W}
	•
Créature légendaire : humain et chevalier	U
Initiative, vigilance, lien de vie	
Les sorts d'aura et d'équipement d	que vous
lancez coûtent {1} de moins à lancer.	
	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 a	arrive sur le
champ de bataille, choisissez une autre créa contrôlez.	ature que vous
Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une d	
acquiert I'indestructible jusqu'à	la fin du tour.
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Garde d'honneur bénaliane	{1}{W}
Créature : humain et chevalier	C
La Garde d'honneur bénaliane gagne chaque créature légendaire que vous contré	
	2/2

_	Kwende, fierté de Fémeiref	{3}{W}
	Créature légendaire : humain et chevalier Double initiative	U
	Les créatures avec l'initiative que vous co la double initiative.	ntrôlez ont
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



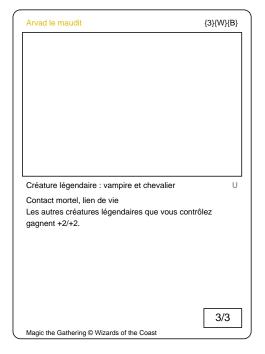
Maréchal bénalian	{W}{W}{W
Créature : humain et chevalier	F
Créature : humain et chevalier Les autres créatures que vous contrôlez	

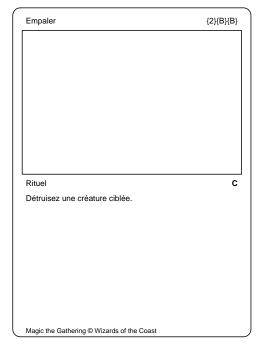
Maître-recruteur de cavalerie

Créature : humain et chevalier

C Quand le Maître-recruteur de cavalerie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Paladin de I'expiation	{1}{W}
	(,,(,,)
Créature : vampire et chevalier	R
Au début de chaque entretien, si vous av	ez perdu des
points de vie au dernier tour, mettez un r le Paladin de l'expiation.	marqueur +1/+1 sur
Quand le Paladin de I'expiation me	eurt, vous gagnez
un nombre de points de vie égal à son er	ndurance.
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





Aryel, chevalière Vent des vertus

Créature légendaire : humain et chevalier

Vigilance
(2}(W), (T) : Créez un jeton de créature 2/2 blanche
Chevalier avec la vigilance.
(B), (T), engagez X chevaliers dégagés que vous
contrôlez : Détruisez une créature ciblée de force inférieure
ou égale à X.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étriper (3){B}

Rituel C

Détruisez une créature ciblée.

Appel de la cavalerie	{3}{W}		Marais	
Rituel	С		Terrain de base : marais	С
Créez deux jetons de créature 2/2 blanche Chevalida vigilance.	er avec		{B}	
3				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Prendre sa vengeance	{1}{W}
Rituel	С
Détruisez une créature engagée ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
)	
Marais		Plaine

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Plaine	_
Terrain de base : plaine C	
⁢center" slit;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&tt:/center&tt	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>&tt/center>	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Épée sigillée de Valéron {3}
Terrain de base : plaine C	Artefact : équipement R
&ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>	La créature équipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un chevalier en plus de ses autres types. À chaque fois que la créature équipée attaque, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, attaquant. Équipement {3}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Lamenoire reforgée {2}

Terrain de base : plaine

& amp;amp;amp;lt;center&qt;<img width=&amp;quot;65&amp;quot; align=&amp;quot;center&amp;quot; src=&amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;amp;quot;&amp;quot;&amp;qt;&amp;lt;/center&amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artefact légendaire : équipement R
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez.
Équipement de créature légendaire {3}
Équipement {7}

Infection fongoïde	{B}		Spores étrangleuses {3}{B}
Éphémère	С		Éphémère C
Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du			Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du
tour. Créez un jeton de créature 1/1 verte Saprobionte.			tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réduit à néant	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature non-légendaire ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prise de position	{2}{W}
Éphémère	U
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fir tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruis les détruisent pas.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Reproche de Gideon	{1}{W}	Vigueur démoniaque	{
Éphémère La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à ur	C C	Enchantement : aura Enchanter : créature	
attaquante ou bloqueuse ciblée.	ie deatule	La créature enchantée gagne +1/+1. Quand la créature enchantée meurt, renvoyez de créature dans la main de son propriétaire.	cette carte
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Les Saintes Écritures phyrexianes	{2}{B}{B}
Enchantement : saga	М
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de la après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur sapience ». Sacrifiez après III.)	oataille et
I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un m +1/+1 sur elle. Cette créature devient un artefact et ses autres types.	
II ? Détruisez toutes les créatures non-nonartefact.	
III ? Exilez les cimetières de tous les adversaires.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Adoubement	{2}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée gagne +2	2/+2 a 18#030:initiative of
est un chevalier en plus de ses a	
des blessures de combat avant l	es créatures sans
I'initiative.)	
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Fin déconcertante	{1}{W}	Sceller {1}{W}	ł
Enchantement	U	Enchantement U	_
Quand la Fin déconcertante arrive sur le champ exilez une créature ciblée avec une valeur de m inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire o Quand la Fin déconcertante quitte le champ de la adversaire ciblé crée un jeton de créature 3/3 ve Dinosaure avec le piétinement.	ana contrôle. bataille, un	Flash Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Liens lumineux	{2}{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature	
La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloque	er.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Valeur chevaleresque {4}	{W}
Enchantement : aura	U
Enchanter: créature Quand la Valeur chevaleresque arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalie avec la vigilance.	er
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la vigilance.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

