Chevalière de la malice {1	}{B}		Pa	aladin de la Coterie	{3}{B}
Créature : humain et chevalier	U		С	réature : humain et chevalier	С
Initiative			À	chaque fois que vous lancez un sort historique, le	
Défense talismanique contre le blanc (Cette créature ne			Pa	aladin de la Coterie inflige 2 blessures à chaque	
peut pas être la cible de sorts blancs ou de capacités			1	dversaire. (Les artefacts, les légendaires et les saga	s sont
noires que vos adversaires contrôlent.) La Chevalière de la grâce gagne +1/+0 tant qu'un joueu	r		l ni	istoriques.)	
contrôle un permanent blanc.					
2/	2			Г	4/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	M	lagic the Gathering © Wizards of the Coast	

Josu Vess, chevalier liche	{2}{B}{B}
Créature légendaire : zombie et chevalie	er R
Créature légendaire : zombie et chevalie Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} su moment où vous lancez ce sort.)	
Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} sumoment où vous lancez ce sort.) Menace	upplémentaires au
Kick {5}{B} (Vous pouvez payer {5}{B} sumoment où vous lancez ce sort.)	upplémentaires au sur le champ de

Baird, intendant d'Argive	{2}{W}{W}
Créature légendaire : humain et solda	at U
Vigilance Les créatures ne peuvent pas vous ai des planeswalkers que vous contrôles contrôleur ne paie {1} pour chacune of	z à moins que leur
	2/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavalerie vaillante	{3}{W}	Chevalière de la Nouvelle Bénalia	{1}{W}
Créature : humain et chevalier Vigilance Quand la Cavalerie vaillante arrive sur le c créez un jeton de créature 2/2 blanche Ch vigilance.		Créature : humain et chevalier	c
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/1

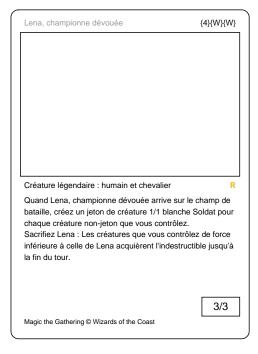
Chevalière de la grâce	{1}{W}
Créature : humain et chevalier	U
Initiative Défense talismanique contre le noir (0)	Cette créature ne peut
pas être la cible de sorts noirs ou de de vos adversaires contrôlent.)	
La Chevalière de la grâce gagne +1/+	-0 tant qu'un joueur
contrôle un permanent noir.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

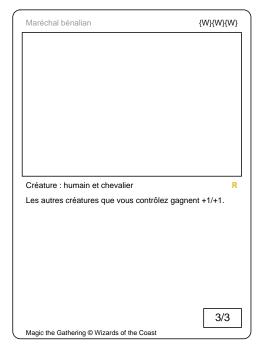
Chevalière valeureuse	{3}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Les autres chevaliers que vous contro	
{3}{W}{W}: Les chevaliers que vous double initiative jusqu'à la fin du tour.	contrôlez acquièrent la
{3}{W}{W}: Les chevaliers que vous	contrôlez acquièrent la
{3}{W}{W}: Les chevaliers que vous	contrôlez acquièrent la
{3}{W}{W}: Les chevaliers que vous	contrôlez acquièrent la

Danitha Capashen, parangon	{2}{W}	Garde du corps intrépide	{W}
Créature légendaire : humain et chevalier	U	Créature : humain et chevalie	er U
Initiative, vigilance, lien de vie Les sorts d'aura et d'équipement que vous lancez c {1} de moins à lancer.	oûtent	contrôlez.	une autre créature que vous atrépide : Une créature choisie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of t	2/1

Garde d'honneur bénaliane	{1}{W}
Créature : humain et chevalier	C
La Garde d'honneur bénaliane gagne +1/4 créature légendaire que vous contrôlez.	-0 pour chaque
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Kwende, fierté de Fémeiref	{3}{W}
Créature légendaire : humain et chevalier	U
Double initiative	
Les créatures avec l'initiative que vous contrôlez double initiative.	ont Ia
	2/2





Maltre-recruteur de cavalerle

Créature : humain et chevalier

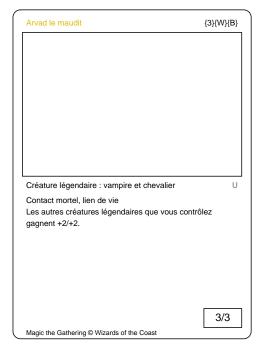
Quand le Maître-recruteur de cavalerie arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +2/+0 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

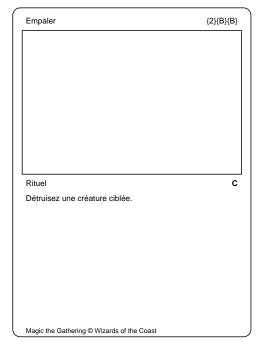
Paladin de l'expiation

Créature : vampire et chevalier

Au début de chaque entretien, si vous avez perdu des points de vie au demier tour, mettez un marqueur +1/+1 sur le Paladin de l'expiation.

Quand le Paladin de l'expiation meurt, vous gagnez un nombre de points de vie égal à son endurance.





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	

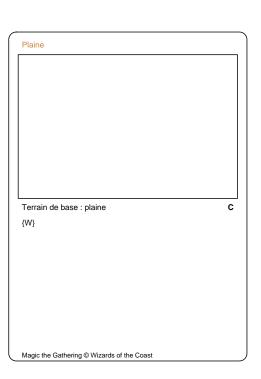
Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

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	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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



Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine		١.	Plaine
Terrain de base : plaine	С	Ι,	Terrain de
{W}			{W}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Ga







Plaine	Épée sigillée	de Valéron {3}
Terrain de base : plaine C	Artefact : équ	ipement R
{W}	chevalier en p À chaque fois	quipée gagne +2/+0, a la vigilance et est un olus de ses autres types. : que la créature équipée attaque, créez un ure 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance, 3}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gather	ering © Wizards of the Coast

Plaine	
Terrain de base : plaine	С
{W}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lamenoire reforgée	{2}
Artefact légendaire : équipement	R
La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque terrain vous contrôlez.	que
Équipement de créature légendaire {3} Équipement {7}	
Equipolitati (1)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

ĺ.	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 Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (Les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne les détruisent pas.)	U

Reproche de Gideon	{1}{VV}	Vigueur d	emoniaque {B}
Éphémère	С	Enchante	ment : aura C
La Reproche de Gideon inflige 4 blessures à attaquante ou bloqueuse ciblée.	une créature	La créatu Quand la de créatu	r : créature re enchantée gagne +1/+1. créature enchantée meurt, renvoyez cette carte re dans la main de son propriétaire.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the G	Sathering © Wizards of the Coast

Les Saintes Écritures phyrexianes {	2}{B}{B}
Enghantement : core	М
Enchantement : saga	
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de ba après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)	
I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur sur elle. Cette créature devient un artefact en plus d	
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, a l'initiative, e chevalier en plus de ses autres types. (Elle inflige	
blessures de combat avant les créatures sans l'ini	tiative.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fin déconcertante	{1}{W}	Sceller	{1}{W}
Enchantement	U	Enchantement	U
Quand la Fin déconcertante arrive sur exilez une créature ciblée avec une val inférieure ou égale à 3 qu'un adversaire Quand la Fin déconcertante quitte le chadversaire ciblé crée un jeton de créate Dinosaure avec le piétinement.	eur de mana e contrôle. namp de bataille, un	Flash Quand Sceller arrive sur le cha créature engagée ciblée qu'un ce que Sceller quitte le champ	adversaire contrôle jusqu'à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	e 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 bataille, créez un jeton de créature 2/2 blan avec la vigilance.	
La créature enchantée gagne +2/+2 et a la	vigilance.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

U

