

_		
	Cavalier de Kinsbayel	{3}{W}
	Créature : sangami et chevalier	R
	Les créatures Chevalier que vous contrôlez ont la de initiative.	ouble
		2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cavaliers de Gavonie	{2}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Vigilance	
Au moment où les Cavaliers de Gave	
champ de bataille, choisissez un type Les créatures Humain que vous cont	
contre les créatures du type choisi.	aronoz ona ia protocaon

Cavaliers de Gavonie	{2}{W}{W}	Chevalier blanc {W}{W}
Créature : humain et chevalier	R	Créature : humain et chevalier U
Vigilance Au moment où les Cavaliers de Gavonie a champ de bataille, choisissez un type de Les créatures Humain que vous contrôlez contre les créatures du type choisi.	créature.	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.)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

hevalier blanc	{W}{W}	
eature : humain et chevalier	U	
iative (Cette créature inflige des blessures de c	ombat	
nt les créatures sans l'initiative.) tection contre le noir (Cette créature ne peut pa	as être	
quée, ciblée, blessée ou enchantée par quoi qu		
noir.)		
	2/2	I

Chevalier blanc	{W}{W}
Créature : humain et chevalier	U
Initiative (Cette créature inflige des avant les créatures sans l'initiative	
Protection contre le noir (Cette cré	•
bloquée, ciblée, blessée ou encha de noir.)	ntée par quoi que ce soit
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Co	ast

Chevalier blanc	{W}{W}	Chevalier de l'Orchidée blanche {W}{W}
Créature : humain et chevalier	U	Créature : humain et chevalier R
Initiative (Cette créature inflige des blessures de avant les créatures sans l'initiative.) Protection contre le noir (Cette créature ne peubloquée, ciblée, blessée ou enchantée par quo de noir.)	ıt pas être	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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	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 a champ de bataille, si un adversaire contrôle	
que vous, vous pouvez chercher dans votre	e bibliothèque
une carte de plaine, la mettre sur le champ mélanger.	de bataille, puis
meanger.	
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

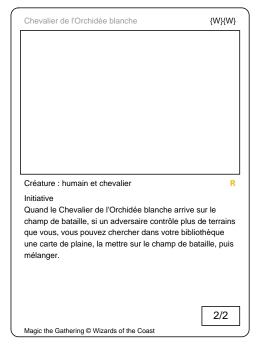
Chevalier de l'Orchidée blanche

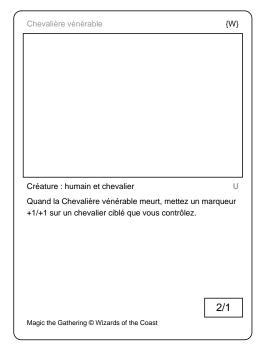
(W){W}

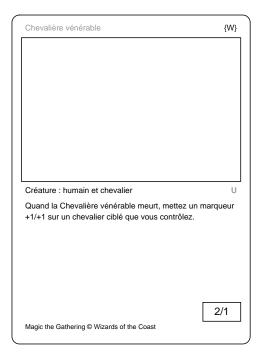
Créature : humain et chevalier

Initiative

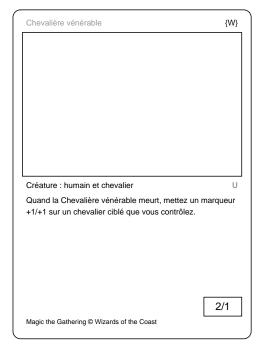
Quand le Chevalier de l'Orchidée blanche arrive sur le champ de bataille, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

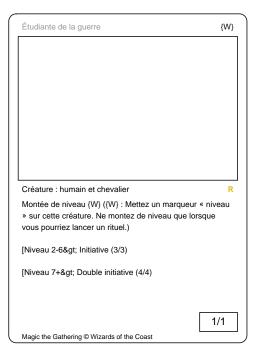






Créature : humain et chevalier U
Quand la Chevalière vénérable meurt, mettez un marqueur
+1/+1 sur un chevalier ciblé que vous contrôlez.





	Étudiante de la guerre	{W}
'	Créature : humain et chevalier	R
	Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niv	eau
	» sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
	[Niveau 2-6> Initiative (3/3)	
	[Niveau 7+> Double initiative (4/4)	
	1	/1

ſ	Étudiante de la guerre	{W}
ı	Créature : humain et chevalier	R
	Montée de niveau {W} ({W} : Mettez un marqueur « niv » sur cette créature. Ne montez de niveau que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)	
	[Niveau 2-6> Initiative (3/3)	
	[Niveau 7+> Double initiative (4/4)	
	1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1

Garde du corps intrépide {	{W}		Garde du corps intrépide	{W}
Créature : humain et chevalier	U		Créature : humain et chevalier	U
Au moment où la Garde du corps intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez une autre créature que vou contrôlez. Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature chois acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.			Au moment où la Garde du corps intrépid champ de bataille, choisissez une autre c contrôlez. Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Un acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du to	réature que vous e créature choisie
2/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1
magazine damanag a magazina and dadak		,	g.: January 2 Wildrag of the count	

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 vo	
contrôlez. Sacrifiez la Garde du corps intrépide : Une créature che acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour.	oisie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1

Maréchal bénalian	{W}{W}{W}
Ivialectial perialian	/**//**//**/
Créature : humain et chevalier	R
Les autres créatures que vous contrôle	ez gagnent +1/+1.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mentor des humbles {2}	{W}		Mentor des hun	nbles	{2}{W}
Créature : humain et soldat	R		Créature : huma	ain et soldat	R
À chaque fois qu'une autre créature avec une force				u'une autre créature avec une	
inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille so votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ain				ale à 2 arrive sur le champ de ous pouvez payer {1}. Si vous	
piochez une carte.	.,		piochez une car		ranco amon,
2/	2				2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gatherin	g © 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 votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites piochez une carte.	
		2/2
$\overline{}$	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 inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous	bataille sous
piochez une carte.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Paladin des Accordeurs	{1}{W}	Paladin des Accordeurs {1}{W	Paladin des Accordeurs	{1}{W}
Créature : humain et chevalier	U	Créature : humain et chevalier	Créature : humain et chevalier	U
Cri de guerre (À chaque fois que cette créa		Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque,		_
chaque autre créature attaquante gagne +1		chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la		
fin du tour.)		fin du tour.)	fin du tour.)	
	3/1	3/1		3/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the	

_		
,	Paladin des Accordeurs	{1}{W}
	Créature : humain et chevalier	
	Creature : numain et cnevaller	U
	Cri de guerre (À chaque fois que cette créature at chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jus	
	fin du tour.)	
		3/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/1

Paladin en-Vec	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Initiative, protection contre le no	ir et contre le rouge

Paladin en-Vec	{1}{W}{W}	Déclaration dans la pierre	{1}{W}
Créature : humain et chevalier	R	Rituel	R
Initiative, protection contre le noir et contre le rou	ge	Exilez une créature ciblée et toutes les autres cre	
		que son contrôleur contrôle ayant le même nom créature. Ce joueur enquête pour chaque créatur	
		non-jeton exilée de cette manière.	
	2/2		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic are scanning a meaning of me obust		wagie the Cathering @ Wizards of the Coast	

Déclaration dans la pierre	{1}{W}
Rituel	R
Exilez une créature ciblée et toutes les autres créat	
que son contrôleur contrôle ayant le même nom que créature. Ce joueur enquête pour chaque créature	ecette
non-jeton exilée de cette manière.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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







Plaine	Chemin vers l'e	xil {W}
Terrain de base : plaine C	Éphémère	U
{W}	dans sa biblioth	ture ciblée. Son contrôleur peut chercher lèque une carte de terrain de base, la mettre la bataille engagée, puis mélanger.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gatherin	ng © 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.	

Chemin vers l'exil	-{W}
Éphémère	U
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercl	her
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}			Histoire de Bénalia {1){W	{W}
Éphémère	U		L	Enchantement : saga	M
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la me sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.				(Au moment où cette saga arrive sur le champ de batail après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». 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				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		`	_		

← Histoire de Bénalia {1}(W)	XW}
(I)(II)	
Enchantement : saga	M
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataill	e et
après votre pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)	
 I, II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Chevalier avec la vigilance. 	
III 2 Loo ahayaliara aya yaya caatrâlaa gagaant (2/.4	
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				

