Banneret de Sacrejonc {1}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Les sorts de sangami et les sorts de soldat que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigid, héroïne de Kinsbayel {2}{W}{W}

Créature légendaire : sangami et archer **R**

Initiative
{T} : Brigid, héroïne de Kinsbayel inflige 2 blessures à chaque créature attaquante ou bloqueuse qu'un joueur ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Banneret de Sacrejonc {1}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Les sorts de sangami et les sorts de soldat que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigid, héroïne de Kinsbayel {2}{W}{W}

Créature légendaire : sangami et archer **R**

Initiative
{T} : Brigid, héroïne de Kinsbayel inflige 2 blessures à chaque créature attaquante ou bloqueuse qu'un joueur ciblé contrôle.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cenn ratatinée {W}{W}

Créature : sangami et clerc U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cenn ratatinée {W}{W}

Créature : sangami et clerc U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cenn ratatinée {W}{W}

Créature : sangami et clerc U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cenn ratatinée {W}{W}

Créature : sangami et clerc U

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Damnejonc {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Initiative
La Cohorte de Damnejonc gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature blanche.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plèbe sangamie {3}{W}

Créature : sangami **U**

Vigilance
La force et l'endurance de la Plèbe sangamie sont chacune égale au nombre de permanents blancs que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cohorte de Damnejonc {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Initiative
La Cohorte de Damnejonc gagne +1/+1 tant que vous contrôlez une autre créature blanche.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'augure {1}{WU}{WU}

Créature : sangami et sorcier **R**

À chaque fois que l'Experte de l'augure inflige des blessures de combat à un joueur, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Experte de l'augure {1}{WU}{WU}

Créature : sangami et sorcier R

À chaque fois que l'Experte de l'augure inflige des blessures de combat à un joueur, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque et mettez cette carte dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que sa valeur de mana.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon {1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier R

Flash
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon {1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier R

Flash
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon {1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier R

Flash
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noble féal de Buttechardon {1}{WU}{WU}{WU}

Créature : sangami et chevalier R

Flash
Les autres créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Les autres créatures bleues que vous contrôlez gagnent +1/+1.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile zélé {WU}

Créature : sangami et soldat C

Flash

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile zélé {WU}

Créature : sangami et soldat C

Flash

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile zélé {WU}

Créature : sangami et soldat C

Flash

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher 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}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher 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}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher 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}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher 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}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Antienne glorieuse {1}{W}{W}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension cuirassée {3}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée gagne +1/+1 pour chaque plaine que vous contrôlez et elle a le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

Enchantement U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horizons interminables {3}{W}

Enchantement R

Quand les Horizons interminables arrivent sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de plaine et exilez-les. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre dans votre main une carte que vous possédez qui a été exilée avec les Horizons interminables.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réverbération de faveur {4}{W}

Enchantement R

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horizons interminables {3}{W}

Enchantement R

Quand les Horizons interminables arrivent sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de plaine et exilez-les. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre dans votre main une carte que vous possédez qui a été exilée avec les Horizons interminables.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier de la divinité {2}{WU}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
Tant que la créature enchantée est blanche, elle gagne +1/+1 et elle a le lien de vie.
Tant que la créature enchantée est bleue, elle gagne +1/+1 et ne peut pas être bloquée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast