

Aérostier de Kinsbayel {3}{W}



Créature : sangami et soldat C

Vol

À chaque fois que l'Aérostier de Kinsbayel attaque, vous pouvez faire qu'une créature ciblée acquière le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annonciatrice sangamie {2}{W}



Créature : sangami et sorcier U

Quand l'Annonciatrice sangamie arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de sangami, la révéler, puis mélanger et mettre cette carte au-dessus.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aérostier de Kinsbayel {3}{W}



Créature : sangami et soldat C

Vol

À chaque fois que l'Aérostier de Kinsbayel attaque, vous pouvez faire qu'une créature ciblée acquière le vol jusqu'à la fin du tour.

2/2

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

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

Changelin aviaire {2}{W}



Créature : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Vol

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

Changelin aviaire {2}{W}



Créature : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Vol

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

Coureuse à la fronde d'Orprairie {W}



Créature : sangami et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse à la fronde d'Orprairie {W}



Créature : sangami et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse à la fronde d'Orprairie {W}



Créature : sangami et soldat C

{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaud d'Orprairie {W}



Créature : sangami et gremlin **C**

Le Finaud d'Orprairie ne peut pas être bloqué par des créatures de force supérieure ou égale à 4.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grandc?ur sangami {1}{W}



Créature : sangami et soldat **C**

Tant que vous contrôlez un géant, le Grandc?ur sangami gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grandc?ur sangami {1}{W}



Créature : sangami et soldat **C**

Tant que vous contrôlez un géant, le Grandc?ur sangami gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grandc?ur sangami {1}{W}



Créature : sangami et soldat **C**

Tant que vous contrôlez un géant, le Grandc?ur sangami gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grandc?ur sangami {1}{W}



Créature : sangami et soldat C

Tant que vous contrôlez un géant, le Grandc?ur sangami gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros changelin {4}{W}



Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)  
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font gagner autant de points de vie.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier du cenn {1}{W}



Créature : sangami et soldat C

À chaque fois que l'Héritier du cenn attaque, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre sangami attaquant.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héros changelin {4}{W}



Créature : changeforme U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 Appui de créature (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez une autre créature que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, cette carte revient sur le champ de bataille.)  
 Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font gagner autant de points de vie.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orprairien vigoureux {W}

Créature : sangami et soldat U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, révélez une carte de sangami de votre main ou payez {3}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger à la chèvre des nues {3}{W}{W}

Créature : géant et guerrier et ranger U

Quand le Ranger à la chèvre des nues arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Engagez trois sangamis dégagés que vous contrôlez : Le Ranger à la chèvre des nues gagne +2/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger à la chèvre des nues {3}{W}{W}

Créature : géant et guerrier et ranger U

Quand le Ranger à la chèvre des nues arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat.

Engagez trois sangamis dégagés que vous contrôlez : Le Ranger à la chèvre des nues gagne +2/+0 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trio tramepensée {2}{W}{W}

Créature : sangami et soldat R

Initiative, vigilance

Appui de sangami (Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous n'exiliez un autre sangami que vous contrôlez. Quand ce permanent quitte le champ de bataille, la carte retirée revient sur le champ de bataille.)

Le Trio tramepensée peut bloquer n'importe quel nombre de créatures.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

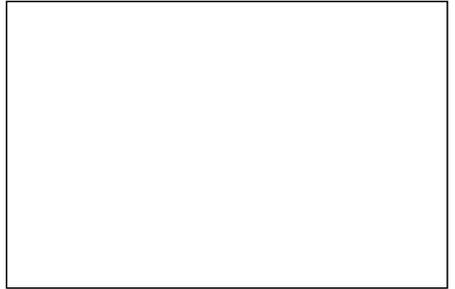


Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stalactite couvert de runes

{1}

Artefact : équipement

C

La créature équipée gagne +1/+1 et a tous les types de créature.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucliers de Velis Vel

{W}

Éphémère tribal : changeforme

C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature à tout moment.)

Les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +0/+1 et acquièrent tous les types de créature jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Berceuse de pollen

{1}{W}

Éphémère

U

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Confrontez un adversaire. Si vous gagnez, les créatures que ce joueur contrôle ne se dégagent pas pendant sa prochaine étape de dégagement. (Chaque joueur impliqué dans la confrontation révèle la carte du dessus de sa bibliothèque et met ensuite cette carte au-dessus ou au-dessous de celle-ci. Un joueur gagne si sa carte a une valeur de mana plus élevée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferement de tramperisée

{1}{W}

Éphémère tribal : sangami

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un sangami, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de tramepensée

{1}{W}

Éphémère tribal : sangami

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un sangami, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

Éphémère de clan : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de tramepensée

{1}{W}

Éphémère tribal : sangami

C

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si vous contrôlez un sangami, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau

{2}{W}

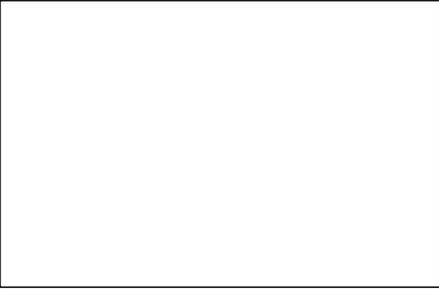
Éphémère de clan : changeforme

U

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli {2}{W}

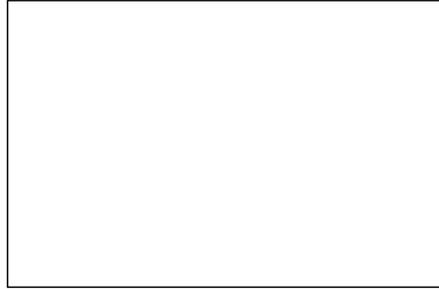


Enchantement U

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}

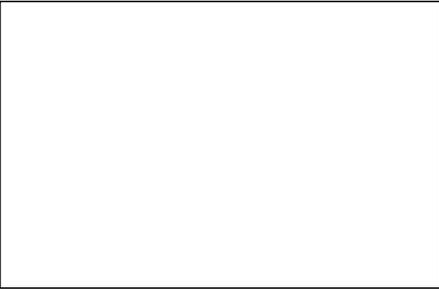


Enchantement U

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}

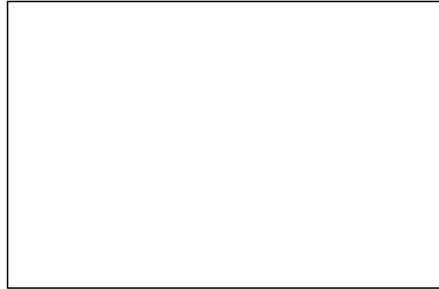


Enchantement U

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

Maîtrise de la bataille {2}{W}



Enchantement : aura U

Enchanter : créature  
La créature enchantée a la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

