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

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

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

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

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

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

Capitaine prééminent {2}{W}

Créature : sangami et soldat **R**

Initiative (Cette créature inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)
À chaque fois que le Capitaine prééminent attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Soldat, engagée et attaquante, depuis votre main.

2/2

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

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

Garde frontière de Kinsbayel {1}{W}{W}

Créature : sangami et soldat **R**

La Garde frontière de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque autre sangami que vous contrôlez.
Quand la Garde frontière de Kinsbayel meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat pour chaque marqueur sur elle.

1/1

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

Garde frontière de Kinsbayel {1}{W}{W}

Créature : sangami et soldat **R**

La Garde frontière de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle pour chaque autre sangami que vous contrôlez.
Quand la Garde frontière de Kinsbayel meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat pour chaque marqueur sur elle.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage poudrevent {3}{W}

Créature : sangami et sorcier R

Vol
À chaque fois que le Mage poudrevent attaque, exilez une autre créature ciblée. Renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

3/3

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

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

Tacticienne du cenn {W}

Créature : sangami et soldat U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Soldat ciblée.
Chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne du cenn {W}

Créature : sangami et soldat U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Soldat ciblée.
Chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne du cenn {W}

Créature : sangami et soldat U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Soldat ciblée.
Chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tacticienne du cenn {W}

Créature : sangami et soldat U

{W}, {T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature Soldat ciblée.
Chaque créature que vous contrôlez qui a un marqueur +1/+1 sur elle peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.

1/1

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

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 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

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

Porte du dolmen {2}

Artefact **R**

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées aux créatures attaquantes que vous contrôlez.

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

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

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

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

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

Frappe {W}

Éphémère **C**

Détruisez la créature bloquée ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe {W}

Éphémère **C**

Détruisez la créature bloquée ciblée.

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

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

Croisade cathare {3}{W}{W}

Enchantement R

À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fierté de la milice {1}{W}

Enchantement tribal : sangami R

À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez attaque, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 1/1 blanche Sangami et Soldat qui est engagé et attaquant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évangélisation {4}{W}

Rituel R

Rappel {2}{W}{W}
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée au choix d'un adversaire qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évangélisation {4}{W}

Rituel R

Rappel {2}{W}{W}
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée au choix d'un adversaire qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange {W}

Éphémère R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange {W}

Éphémère R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange {W}

Éphémère R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grâce de l'ange {W}

Éphémère R

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)
Vous ne pouvez pas perdre la partie ce tour-ci et vos adversaires ne peuvent pas la gagner ce tour-ci. Jusqu'à la fin du tour, les blessures qui devraient réduire votre total de points de vie à moins de 1 le réduisent à 1 à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles {1}{W}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles {1}{W}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles {1}{W}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles {1}{W}

Éphémère U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure sangamie {W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force de 3 ou plus.
Sacrifiez l'Armure sangamie : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à la créature enchantée ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure sangamie {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force de 3 ou plus.
Sacrifiez l'Armure sangamie : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à la créature enchantée ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Armure sangamie {W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut pas être bloquée par des créatures avec une force de 3 ou plus.
Sacrifiez l'Armure sangamie : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures à la créature enchantée ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast