


Assaillant de Kinsbayel {1}{W}




Créature : sangami et soldat C

Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant de Kinsbayel {1}{W}




Créature : sangami et soldat C

Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant de Kinsbayel {1}{W}




Créature : sangami et soldat C

Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Assaillant de Kinsbayel {1}{W}




Créature : sangami et soldat C

Quand l'Assaillant de Kinsbayel arrive sur le champ de bataille, une créature ciblée gagne +1/+1 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

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



Créature légendaire : sangami et archer R

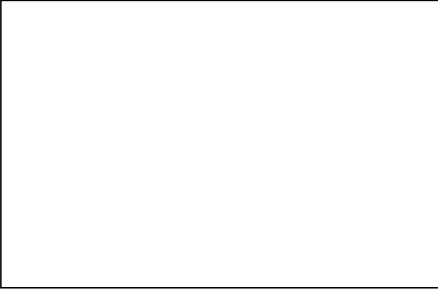
Initiative

{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

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



Créature légendaire : sangami et archer R

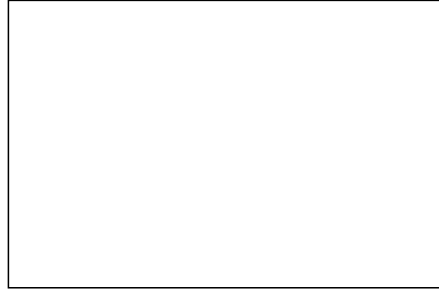
Initiative

{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

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

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

Croisé céleste {2}{W}{W}

Créature : esprit U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
 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.)  
 Vol  
 Les autres créatures blanches gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé céleste {2}{W}{W}

Créature : esprit U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
 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.)  
 Vol  
 Les autres créatures blanches gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé céleste {2}{W}{W}

Créature : esprit U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
 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.)  
 Vol  
 Les autres créatures blanches gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisé céleste {2}{W}{W}

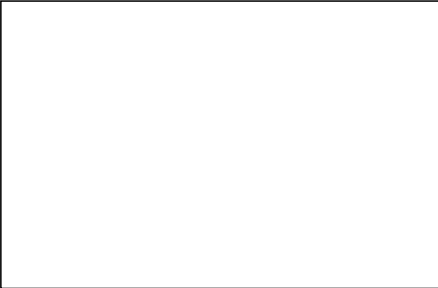
Créature : esprit U

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.)  
 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.)  
 Vol  
 Les autres créatures blanches gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant veilegîte {5}{W}



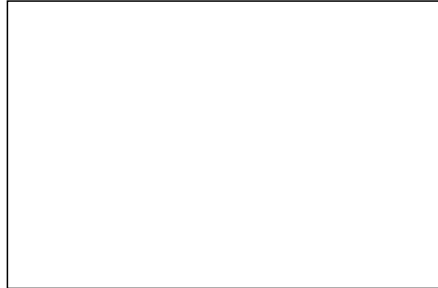
Créature : géant et guerrier C

Le Géant veilegîte peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.  
À chaque fois que le Géant veilegîte bloque au moins deux créatures, il acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant veilegîte {5}{W}




Créature : géant et guerrier C

Le Géant veilegîte peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.  
À chaque fois que le Géant veilegîte bloque au moins deux créatures, il acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant veilegîte {5}{W}




Créature : géant et guerrier C

Le Géant veilegîte peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.  
À chaque fois que le Géant veilegîte bloque au moins deux créatures, il acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Géant veilegîte {5}{W}




Créature : géant et guerrier C

Le Géant veilegîte peut bloquer une créature supplémentaire à chaque combat.  
À chaque fois que le Géant veilegîte bloque au moins deux créatures, il acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

5/3

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}

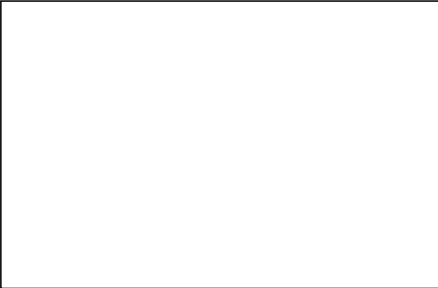


Créature : sangami et soldat C  
Tant que vous contrôlez un géant, le Grandc?ur sangami gagne +1/+1 et a l'initiative.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Orprairien vigoureux {W}



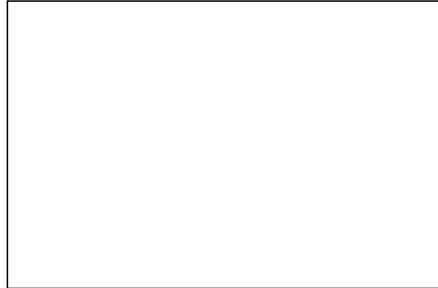
Créature : sangami et soldat U

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

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

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

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

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {W}.

Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

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  
{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 C  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M  
{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

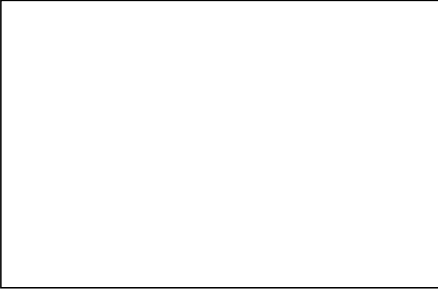
{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

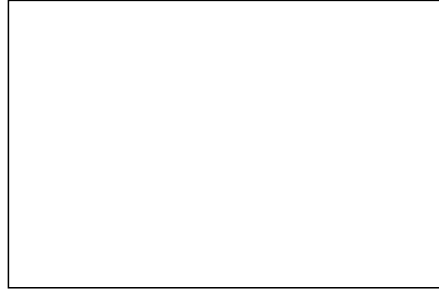
Plaine



Terrain de base : plaine C  
{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ajani Crinièredor {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Ajani M  
{+1} : Vous gagnez 2 points de vie.

{-1} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez. Ces créatures acquièrent la vigilance jusqu'à la fin du tour.

{-6} : Mettez sur le champ de bataille un jeton de créature blanche Avatar avec « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égale à votre total de points de vie. »

4/

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

