Ange de l'égide {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange de l'égide arrive sur le champ de bataille, un autre permanent ciblé acquiert l'indestructible tant que vous contrôlez l'Ange de l'égide.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde d'élite {W}

Créature : humain et soldat U

2/1

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

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

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

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

Finaud d'Orprairie {W}

Créature : sangami et gredin 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

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

Finaud d'Orprairie {W}

Créature : sangami et gredin 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Finaud d'Orprairie {W}

Créature : sangami et gredin **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

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

Finaud d'Orprairie {W}

Créature : sangami et gredin **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

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

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

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 sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

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

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 sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

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

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

Zéphyrnaute sangami {2}{W}

Créature : sangami et soldat C

<i>Parenté</i> ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Zéphyrnaute sangami, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Zéphyrnaute sangami gagne +2/+2 et acquiert le vol et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zéphyrnaute sangami {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

<i>Parenté</i> ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Zéphyrnaute sangami, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Zéphyrnaute sangami gagne +2/+2 et acquiert le vol et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zéphyrnaute sangami {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

<i>Parenté</i> ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Zéphyrnaute sangami, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Zéphyrnaute sangami gagne +2/+2 et acquiert le vol et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zéphyrnaute sangami {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

<i>Parenté</i> ? Au début de votre entretien, vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque. Si elle partage un type de créature avec le Zéphyrnaute sangami, vous pouvez la révéler. Si vous faites ainsi, le Zéphyrnaute sangami gagne +2/+2 et acquiert le vol et la vigilance jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gaddock Teeg {G}{W}

Créature légendaire : sangami et conseiller **R**

Les sorts non-créature ayant une valeur de mana supérieure ou égale à 4 ne peuvent pas être lancés.
Les sorts non-créature ayant {X} dans leurs coûts de mana ne peuvent pas être lancés.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

Tour de guet menaçante

Terrain U

La Tour de guet menaçante arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W}.
{1}{W} : La Tour de guet menaçante devient une créature 1/5 blanche Soldat jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village arboricole

Terrain U

Le Village arboricole arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}.
{1}{G} : Le Village arboricole devient une créature 3/3 verte Grand singe avec le piétinement jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croissance titanesque {1}{G}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.

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

Instant d'héroïsme {1}{W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +2/+2 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

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

Honneur des purs {1}{W}

Enchantement R

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

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

Honneur des purs {1}{W}

Enchantement R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast