


Amrou sangami {W}{W}




Créature : sangami C

L'Amrou sangami ne peut être bloquée par des créatures de force 3 ou plus.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amrou sangami {W}{W}



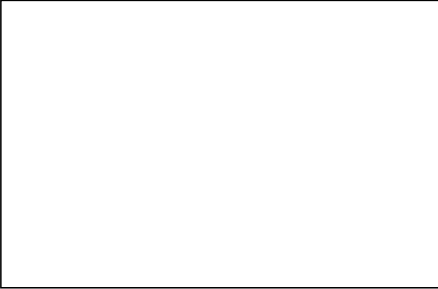
Créature : sangami C

L'Amrou sangami ne peut être bloquée par des créatures de force 3 ou plus.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amrou sangami {W}{W}



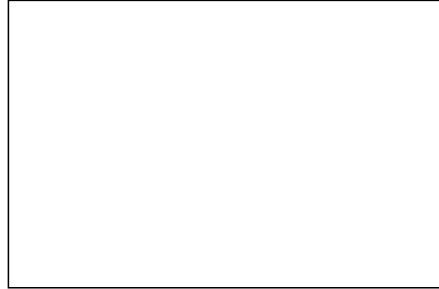
Créature : sangami C

L'Amrou sangami ne peut être bloquée par des créatures de force 3 ou plus.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Amrou sangami {W}{W}



Créature : sangami C

L'Amrou sangami ne peut être bloquée par des créatures de force 3 ou plus.

1/1

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

Banneret de Sacrejonc

{1}{W}



Créature : sangami et soldat

C

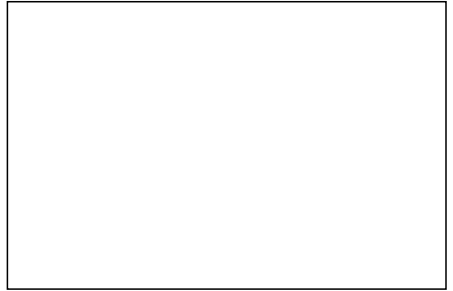
Les sorts de sangami et les sorts de soldat que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine prééminent

{2}{W}



Créature : sangami et soldat

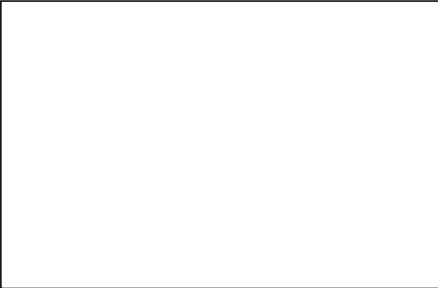
R

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

Cenn ratatinée {W}{W}

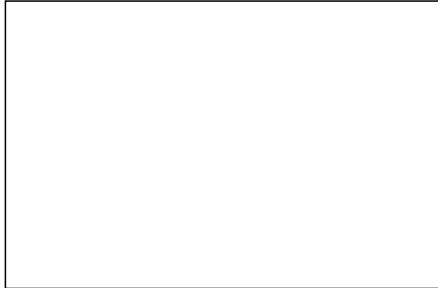


Créature : sangami et clerc U
Les autres créatures Sangami que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

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

Héritier du cenn {1}{W}



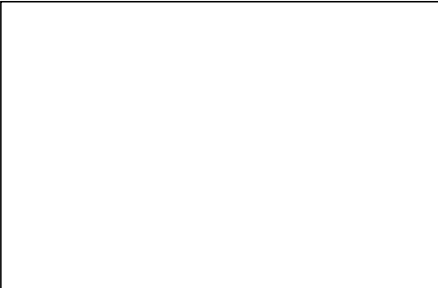
Créature : sangami et soldat **C**

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

Héritier du cenn {1}{W}



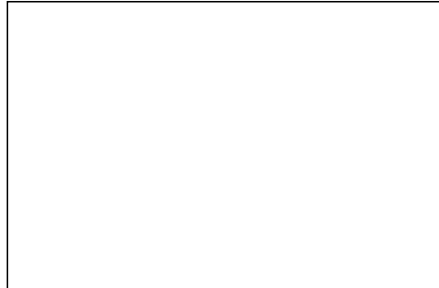
Créature : sangami et soldat **C**

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

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

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

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

Zéphyrnaute sangami {2}{W}



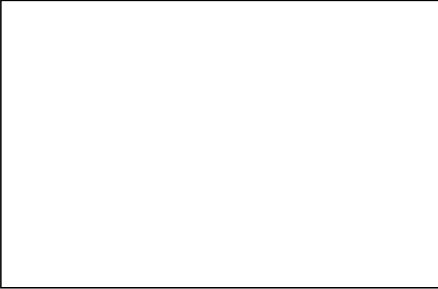
Créature : sangami et soldat C

<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}



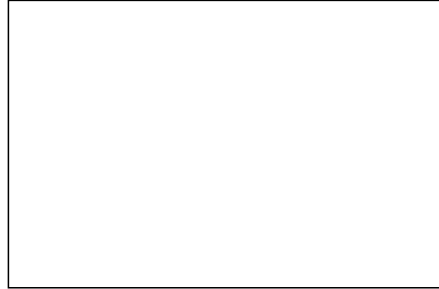
Créature : sangami et soldat C

<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

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

Elsbeth, chevalière errante {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.


{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déferlement de tramepensée {1}{W}

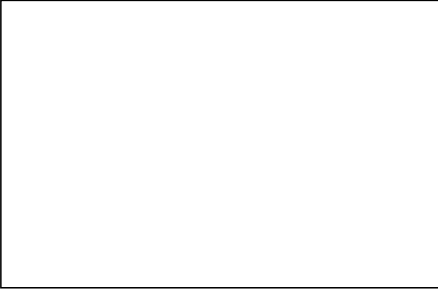


Éphémère tribal : sangami **C**

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

Elsbeth, chevalière errante {2}{W}{W}



Planeswalker légendaire : Elspeth **M**

{+1} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

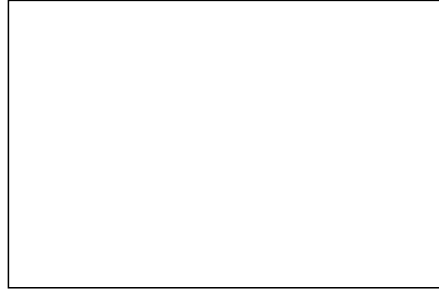
{+1} : Une créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « Les artefacts, les créatures, les enchantements et les terrains que vous contrôlez ont l'indestructible ».

4/

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

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

Obstruction coordonnée

{W}

Éphémère

C

Choisissez un type de créature. L'Obstruction coordonnée inflige à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée un nombre de blessures égal au nombre de permanents du type choisi que vous contrôlez.

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

Obstruction coordonnée

{W}

Éphémère

C

Choisissez un type de créature. L'Obstruction coordonnée inflige à une créature attaquante ou bloqueuse ciblée un nombre de blessures égal au nombre de permanents du type choisi que vous contrôlez.

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

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

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

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

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

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

Épée d'Eau et de Feu {3}



Artefact : équipement **M**

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de corps et d'esprit

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le vert et le bleu.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton de créature 2/2 verte Loup et ce joueur meule dix cartes.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défasse d'une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défasse d'une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de Festin et de Famine

{3}

Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le noir et la protection contre le vert.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défasse d'une carte et vous dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix

{3}



Artefact : équipement

M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast