


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}

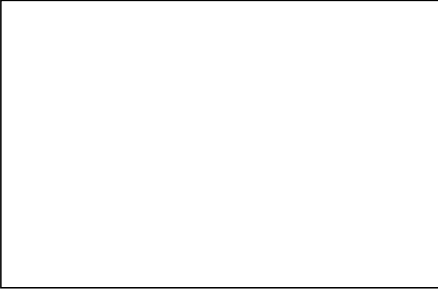


Créature : sangami et soldat **C**
{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coureuse à la fronde d'Orprairie {W}

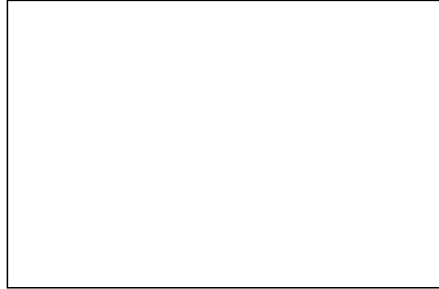


Créature : sangami et soldat **C**
{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Finaud d'Orprairie {W}



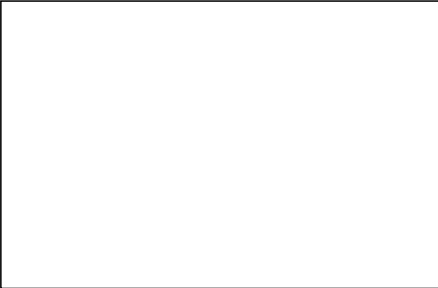
Créature : sangami et gremlin **C**

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

Garde moustique {W}



Créature : sangami et soldat C

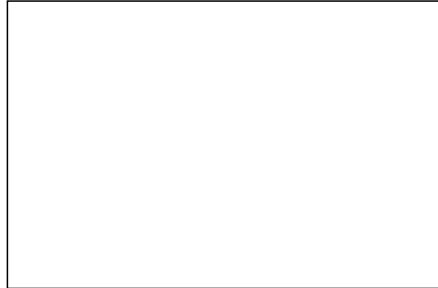
Initiative

Renfort 1 ? {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde moustique {W}



Créature : sangami et soldat C


Initiative

Renfort 1 ? {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde moustique {W}



Créature : sangami et soldat C


Initiative

Renfort 1 ? {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde moustique {W}



Créature : sangami et soldat C


Initiative

Renfort 1 ? {1}{W} ({1}{W}), défaussez-vous de cette carte :
Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.)

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

Héritier du cenn {1}{W}



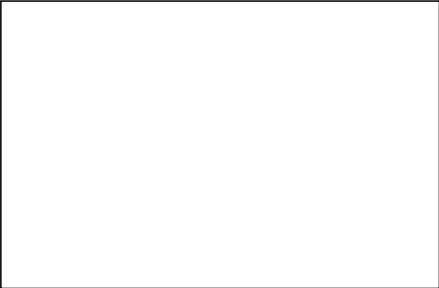
Créature : sangami et soldat **C**

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

Orprairien vigoureux {W}



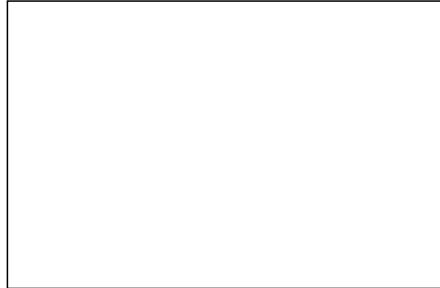
Créature : sangami et soldat U

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

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

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

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

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

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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

Voyage vers le néant

{1}{W}



Enchantement

C

Quand le Voyage vers le néant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée.
Quand le Voyage vers le néant 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

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

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

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

Chevalier d'Orgeprairie

{W}{W}



Créature : sangami et chevalier

U

Initiative

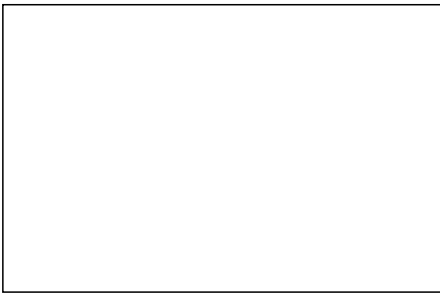
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalier d'Orgeprairie

{W}{W}



Créature : sangami et chevalier

U

Initiative

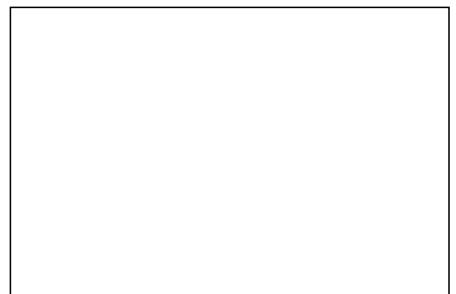
Lien de vie (À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.)

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

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

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

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

Représentation de la destinée

{RW}



Créature : sangami

R

{RW} : La Représentation de la destinée devient un sangami et esprit avec une force et une endurance de base de 2/2.

{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un esprit, elle devient un sangami et esprit et guerrier avec une force et une endurance de base de 4/4.

{RW}{RW}{RW}{RW}{RW}{RW} : Si la Représentation de la destinée est un guerrier, elle devient un sangami et esprit et guerrier et avatar avec une force et une endurance de base de 8/8, le vol et l'initiative.

1/1

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