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

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

Bombardier de Burrenton {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Vol
Renfort 2 ? {2}{W} ({2}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardier de Burrenton {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Vol
Renfort 2 ? {2}{W} ({2}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardier de Burrenton {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Vol
Renfort 2 ? {2}{W} ({2}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombardier de Burrenton {2}{W}

Créature : sangami et soldat **C**

Vol
Renfort 2 ? {2}{W} ({2}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur la créature ciblée.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Capitaine des veilleurs {4}{W}{W}

Créature : humain et soldat R

Vigilance
Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance.
Quand le Capitaine des veilleurs arrive sur le champ de bataille, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

3/3

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeuse d'épées vétérane {2}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +1/+0.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde des âmes {W}

Créature : humain et clerc **C**

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître armurier vétéran {W}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Les autres créatures Soldat que vous contrôlez gagnent +0/+1.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}

Créature : kor et soldat **C**

Vol
Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pêcheuse céleste kor {1}{W}

Créature : kor et soldat **C**

Vol
Quand la Pêcheuse céleste kor arrive sur le champ de bataille, renvoyez un permanent que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

2/3

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

Clachan campagnard

Terrain R

Au moment où le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sangami de votre main. Si vous ne le faites pas, le Clachan campagnard arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {W}.
Renfort 1 ? {1}{W} ({{1}{W}, défaussez-vous de cette carte : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croisée de Kabira

Terrain C

La Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille engagée.
Quand la Croisée de Kabira arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.
{T} : Ajoutez {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

Arrache-mort {4}

Artefact : équipement R

La créature équipée gagne +2/+2.
À chaque fois que la créature équipée meurt, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de votre main et lui attacher l'Arrache-mort.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barda du vétéran {2}

Artefact tribal : soldat et équipement U

La créature équipée a « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature attaquante. »
À chaque fois qu'une créature Soldat arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Barda du vétéran.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barda du vétéran {2}

Artefact tribal : soldat et équipement U

La créature équipée a « À chaque fois que cette créature attaque ou bloque, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque créature attaquante. »
À chaque fois qu'une créature Soldat arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher le Barda du vétéran.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisole {3}

Artefact : équipement U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des humbles {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+2.
Équipement {2}
À chaque fois qu'une créature 1/1 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Épée des humbles depuis votre cimetière sur le champ de bataille, puis l'attacher à cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elspeth, 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

Plume d'ange {2}

Artefact U

À chaque fois qu'un joueur lance un sort blanc, vous pouvez gagner 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau {2}{W}

Éphémère tribal : changeforme C

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échange au berceau {2}{W}

Éphémère tribal : changeforme **C**

Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)
Exilez une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 incolore Changeforme avec le changelin.

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

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

Retour au pays {W}

Éphémère **U**

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays {W}

Éphémère U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sanctification {W}

Éphémère C

Prévenez toutes les blessures qu'un sort ciblé devrait infliger ce tour-ci. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sonner l'alerte {1}{W}

Éphémère C

Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Soldat.

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

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

Chevaucheurs du front de l'orage {4}{W}

Créature : humain et soldat U

Vol
Quand les Chevaucheurs du front de l'orage arrivent sur le champ de bataille, renvoyez deux créatures que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire.
À chaque fois que les Chevaucheurs du front de l'orage ou qu'une autre créature est renvoyée dans votre main depuis le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

4/3

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

Maître des catapultes {3}{W}{W}

Créature : humain et soldat R

Engagez cinq soldats dégagés que vous contrôlez : Exilez une créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phalange du Conclave {4}{W}

Créature : humain et soldat **C**

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie ou un mana de la couleur de cette créature.)
Quand la Phalange du Conclave arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature que vous contrôlez.

2/4

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

Fléau de la gorgone {2}

Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1 et a le contact mortel.
Équipement {2}

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

Miséricorde des anges {2}{W}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez 7 points de vie.

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

Miséricorde des anges {2}{W}{W}

Éphémère **C**

Vous gagnez 7 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Silence {W}

Éphémère R

Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la bataille {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maîtrise de la bataille {2}{W}

Enchantement : aura U

Enchanter : créature
La créature enchantée a la double initiative.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast