

Soulèvement des fourmis

{4}{G}{G}



Rituel

Créez deux jetons de créature 3/3 verte Insecte. Vous gagnez 2 points de vie.

Flashback {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Soulèvement des fourmis

{4}{G}{G}



Rituel

Créez deux jetons de créature 3/3 verte Insecte. Vous gagnez 2 points de vie.

Flashback {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Soulèvement des fourmis

{4}{G}{G}



Rituel

Créez deux jetons de créature 3/3 verte Insecte. Vous gagnez 2 points de vie.

Flashback {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Soulèvement des fourmis

{4}{G}{G}



Rituel

Créez deux jetons de créature 3/3 verte Insecte. Vous gagnez 2 points de vie.

Flashback {6}{G}{G} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast