


Grizzlis {1}{G}




Créature : ours C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grizzlis {1}{G}




Créature : ours C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grizzlis {1}{G}




Créature : ours C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grizzlis {1}{G}

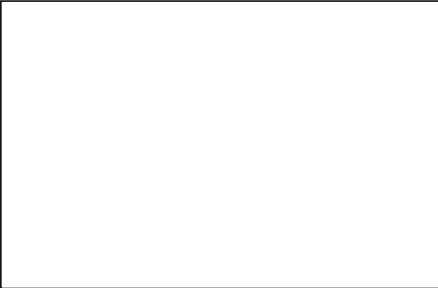


Créature : ours C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R

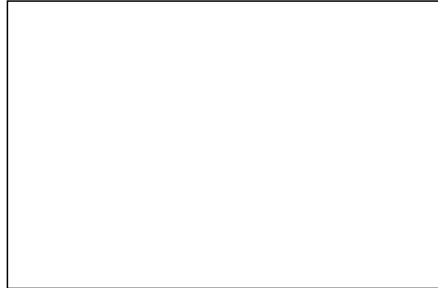
Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R


Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R


Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mageforce tribal {1}{G}



Créature : elfe et sorcier R


Mue {1}{G}

Quand le Mageforce tribal est retourné face visible, les créatures du type de votre choix gagnent +2/+2 et acquièrent le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de la griffe {2}{G}



Créature : elfe R


Flash

Quand la Meneuse de la griffe arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque créature non-jeton mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de la griffe {2}{G}



Créature : elfe R

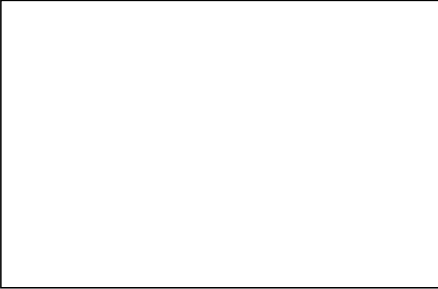
Flash

Quand la Meneuse de la griffe arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque créature non-jeton mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de la griffe {2}{G}



Créature : elfe R

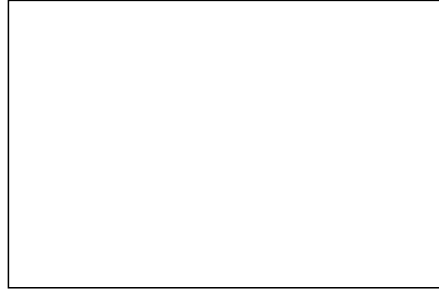
Flash

Quand la Meneuse de la griffe arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque créature non-jeton mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse de la griffe {2}{G}



Créature : elfe R


Flash

Quand la Meneuse de la griffe arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque créature non-jeton mise dans votre cimetière depuis le champ de bataille ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours-garou {1}{G}



Créature : humain et ours et druide **C**


{T} : Ajoutez {G}.

Seuil ? L'Ours-garou gagne +3/+3 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours-garou {1}{G}



Créature : humain et ours et druide **C**

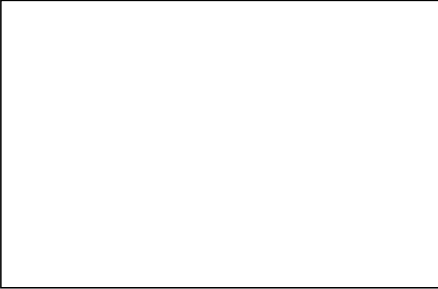
{T} : Ajoutez {G}.

Seuil ? L'Ours-garou gagne +3/+3 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours-garou {1}{G}



Créature : humain et ours et druide **C**

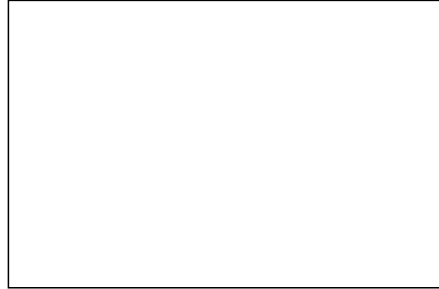
{T} : Ajoutez {G}.

Seuil ? L'Ours-garou gagne +3/+3 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ours-garou {1}{G}



Créature : humain et ours et druide **C**

{T} : Ajoutez {G}.

Seuil ? L'Ours-garou gagne +3/+3 tant qu'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Destin des grizzlis

{3}{G}{G}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 2/2 verte Ours.
Seuil ? Créez quatre jetons de créature 2/2 verte Ours à la place s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.
Flashback {5}{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

Destin des grizzlis

{3}{G}{G}



Rituel

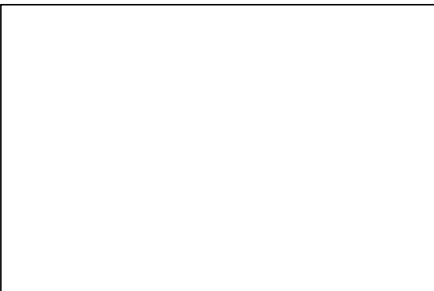
U

Créez deux jetons de créature 2/2 verte Ours.
Seuil ? Créez quatre jetons de créature 2/2 verte Ours à la place s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.
Flashback {5}{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

Destin des grizzlis

{3}{G}{G}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 2/2 verte Ours.
Seuil ? Créez quatre jetons de créature 2/2 verte Ours à la place s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.
Flashback {5}{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

Destin des grizzlis

{3}{G}{G}



Rituel

U

Créez deux jetons de créature 2/2 verte Ours.
Seuil ? Créez quatre jetons de créature 2/2 verte Ours à la place s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière.
Flashback {5}{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

Recrutement de Kamahl

{3}{G}



Rituel

U

Chaque joueur peut révéler un nombre quelconque de cartes de sa main. Puis chaque joueur crée un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque carte qu'il a révélé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de Kamahl

{3}{G}



Rituel

U

Chaque joueur peut révéler un nombre quelconque de cartes de sa main. Puis chaque joueur crée un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque carte qu'il a révélé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de Kamahl

{3}{G}



Rituel

U

Chaque joueur peut révéler un nombre quelconque de cartes de sa main. Puis chaque joueur crée un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque carte qu'il a révélé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de Kamahl

{3}{G}



Rituel

U

Chaque joueur peut révéler un nombre quelconque de cartes de sa main. Puis chaque joueur crée un jeton de créature 2/2 verte Ours pour chaque carte qu'il a révélé de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

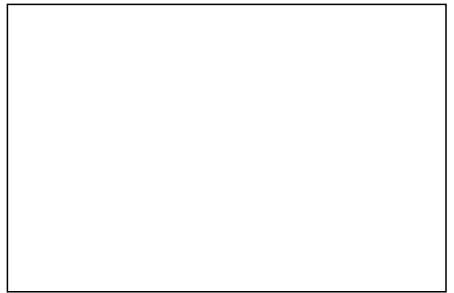


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité tribale

{X}{2}{G}



Éphémère

U

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité tribale

{X}{2}{G}



Éphémère

U

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité tribale

{X}{2}{G}



Éphémère

U

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Unité tribale

{X}{2}{G}



Éphémère

U

Les créatures du type de créature de votre choix gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination d'acier

{1}{G}



Enchantement

R

Au moment où la Détermination d'acier arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct irrésistible

{2}{G}



Enchantement

U

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détermination d'acier

{1}{G}



Enchantement

R

Au moment où la Détermination d'acier arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature. Les créatures du type choisi ont le linceul.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct irrésistible

{2}{G}



Enchantement

U

À chaque fois que vous attaquez avec au moins trois créatures, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de sauvagerie

{2}{G}



Enchantement

R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pays des ours

{1}{G}{G}



Enchantement

R

{1}{G}, exilez deux cartes de votre cimetière : Créez un jeton de créature 2/2 verte Ours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paroles de sauvagerie

{2}{G}



Enchantement

R

{1} : La prochaine fois que vous devriez piocher une carte ce tour-ci, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pays des ours

{1}{G}{G}



Enchantement

R

{1}{G}, exilez deux cartes de votre cimetière : Créez un jeton de créature 2/2 verte Ours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pays des ours

{1}{G}{G}

Enchantement

R

{1}{G}, exilez deux cartes de votre cimetière : Créez un jeton de créature 2/2 verte Ours.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan

{X}{G}

Rituel

R

L'Ouragan inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan

{X}{G}

Rituel

R

L'Ouragan inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan

{X}{G}

Rituel

R

L'Ouragan inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ouragan

{X}{G}

Rituel

R

L'Ouragan inflige X blessures à chaque créature avec le vol et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.
Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moment de paix

{1}{G}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.

Flashback {2}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compost

{1}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une carte noire est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compost

{1}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une carte noire est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compost

{1}{G}

Enchantement

U

À chaque fois qu'une carte noire est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compost

{1}{G}



Enchantement

U

À chaque fois qu'une carte noire est mise dans le cimetière d'un adversaire depuis n'importe où, vous pouvez piocher une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast