

Griffon de l'Ekoundou {3}{W}



Créature : griffon C  
Vol, initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de l'Ekoundou {3}{W}



Créature : griffon C  
Vol, initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de l'Ekoundou {3}{W}



Créature : griffon C  
Vol, initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de l'Ekoundou {3}{W}



Créature : griffon C  
Vol, initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Brumelune {3}{W}



Créature : griffon U

Vol

Quand le Griffon de la Brumelune meurt, exilez le Griffon de la Brumelune, puis renvoyez la carte de créature la plus proche du dessus de votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Brumelune {3}{W}



Créature : griffon U

Vol

Quand le Griffon de la Brumelune meurt, exilez le Griffon de la Brumelune, puis renvoyez la carte de créature la plus proche du dessus de votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Brumelune {3}{W}



Créature : griffon U

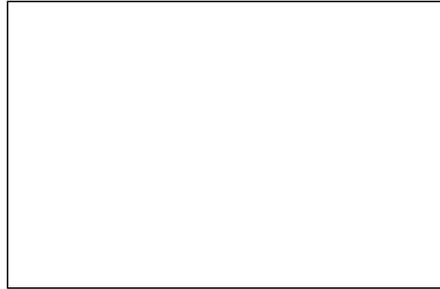
Vol

Quand le Griffon de la Brumelune meurt, exilez le Griffon de la Brumelune, puis renvoyez la carte de créature la plus proche du dessus de votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Brumelune {3}{W}



Créature : griffon U

Vol

Quand le Griffon de la Brumelune meurt, exilez le Griffon de la Brumelune, puis renvoyez la carte de créature la plus proche du dessus de votre cimetière sur le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Mtenda {3}{W}



Créature : griffon U

Vol

{W}, {T} : Renvoyez le Griffon de la Mtenda dans la main de son propriétaire et renvoyez une carte de griffon ciblé depuis votre cimetière dans votre main. N'activez cette capacité que pendant votre entretien.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Mtenda {3}{W}



Créature : griffon U

Vol

{W}, {T} : Renvoyez le Griffon de la Mtenda dans la main de son propriétaire et renvoyez une carte de griffon ciblé depuis votre cimetière dans votre main. N'activez cette capacité que pendant votre entretien.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Mtenda {3}{W}



Créature : griffon U

Vol

{W}, {T} : Renvoyez le Griffon de la Mtenda dans la main de son propriétaire et renvoyez une carte de griffon ciblé depuis votre cimetière dans votre main. N'activez cette capacité que pendant votre entretien.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la Mtenda {3}{W}



Créature : griffon U

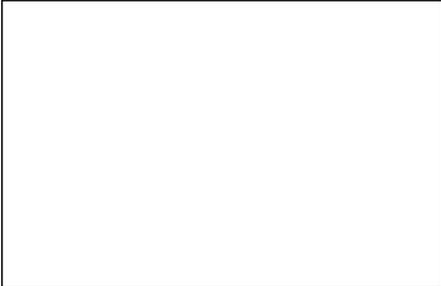
Vol

{W}, {T} : Renvoyez le Griffon de la Mtenda dans la main de son propriétaire et renvoyez une carte de griffon ciblé depuis votre cimetière dans votre main. N'activez cette capacité que pendant votre entretien.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la térémkó {3}{W}

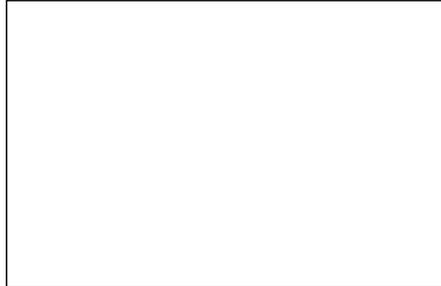


Créature : griffon **C**  
Vol ; regroupement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la térémkó {3}{W}

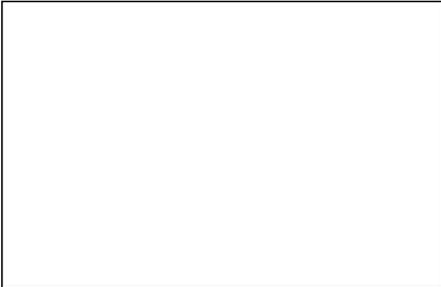


Créature : griffon **C**  
Vol ; regroupement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la térémkó {3}{W}

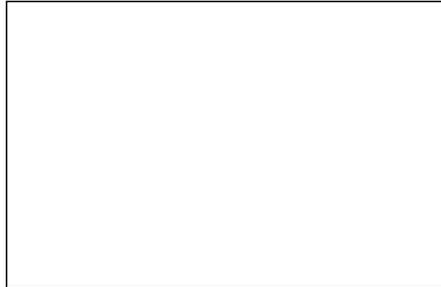


Créature : griffon **C**  
Vol ; regroupement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon de la térémkó {3}{W}



Créature : griffon **C**  
Vol ; regroupement

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon plongeur {1}{W}{W}



Créature : griffon C  
Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon plongeur {1}{W}{W}



Créature : griffon C  
Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon plongeur {1}{W}{W}



Créature : griffon C  
Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon plongeur {1}{W}{W}

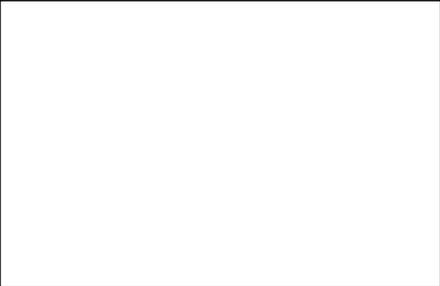


Créature : griffon C  
Vol, vigilance

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage {2}{W}

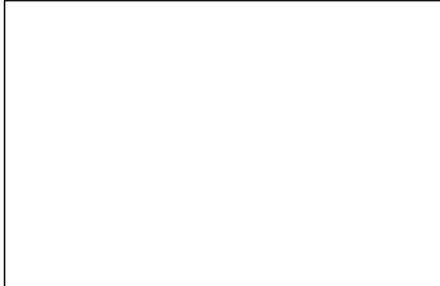


Créature : griffon C  
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage {2}{W}

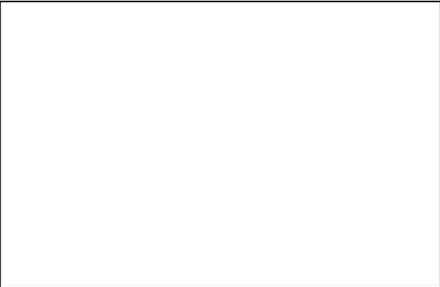


Créature : griffon C  
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage {2}{W}

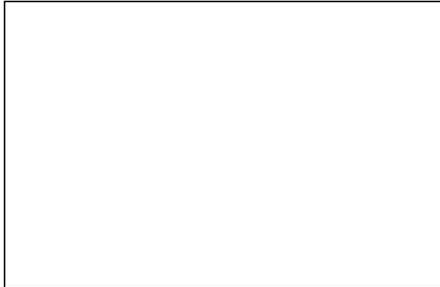


Créature : griffon C  
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon sauvage {2}{W}



Créature : griffon C  
Vol

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zoubéri, Plume dorée {4}{W}



Créature légendaire : griffon R  
Vol  
Les autres créatures Griffon gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zoubéri, Plume dorée {4}{W}



Créature légendaire : griffon R  
Vol  
Les autres créatures Griffon gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zoubéri, Plume dorée {4}{W}



Créature légendaire : griffon R  
Vol  
Les autres créatures Griffon gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zoubéri, Plume dorée {4}{W}



Créature légendaire : griffon R  
Vol  
Les autres créatures Griffon gagnent +1/+1.

3/3

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

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

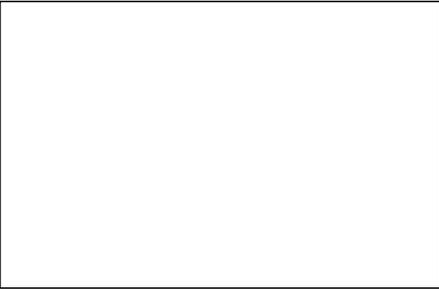
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

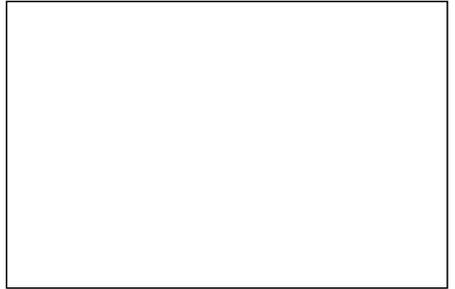
C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désenchantement

{1}{W}



Éphémère

C

Détruisez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles

{1}{W}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles

{1}{W}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles

{1}{W}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Représailles

{1}{W}



Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée de force supérieure ou égale à 4. Elle ne peut pas être régénérée.

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

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

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

Retour au pays

{W}

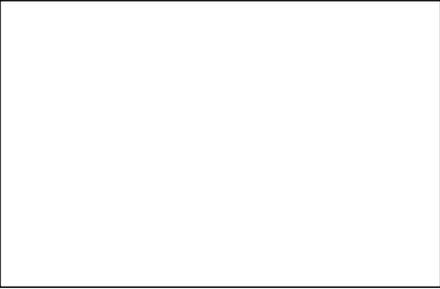
Éphémère

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

Griffon daradjân {3}{W}

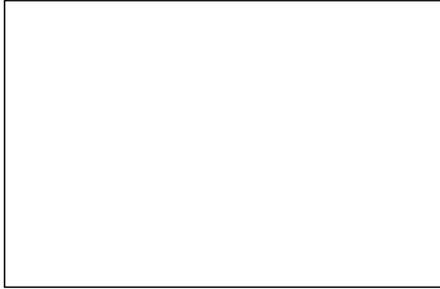


Créature : griffon U  
Vol  
Sacrifiez le Griffon daradjân : Détruisez une créature noire ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon daradjân {3}{W}

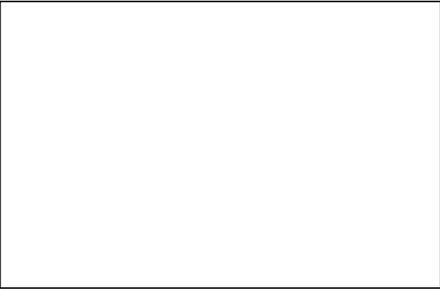


Créature : griffon U  
Vol  
Sacrifiez le Griffon daradjân : Détruisez une créature noire ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon daradjân {3}{W}

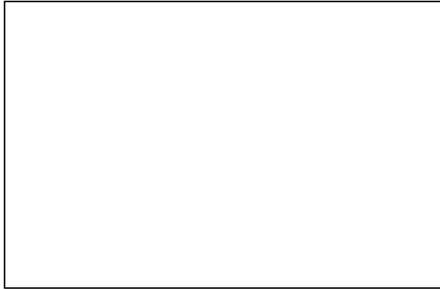


Créature : griffon U  
Vol  
Sacrifiez le Griffon daradjân : Détruisez une créature noire ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon daradjân {3}{W}



Créature : griffon U  
Vol  
Sacrifiez le Griffon daradjân : Détruisez une créature noire ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon serres-rasoirs {3}{W}



Créature : griffon C  
Vol  
Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon serres-rasoirs {3}{W}



Créature : griffon C  
Vol  
Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon serres-rasoirs {3}{W}



Créature : griffon C  
Vol  
Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Griffon serres-rasoirs {3}{W}



Créature : griffon C  
Vol  
Initiative

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Balance

{1}{W}

Rituel

R

Chaque joueur choisit un nombre de terrains qu'il contrôle égal au nombre de terrains contrôlés par celui qui en contrôle le moins, puis sacrifie le reste. Les joueurs se défaussent des cartes et sacrifient les créatures de la même manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon des Griffons

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Dégagez un griffon ciblé. Si c'est une créature, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon des Griffons

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Dégagez un griffon ciblé. Si c'est une créature, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon des Griffons

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Dégagez un griffon ciblé. Si c'est une créature, il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Médaille de perle

{2}



Artefact

R

Les sorts blancs que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blason

{5}



Artefact

R

Chaque créature gagne +1/+1 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage au moins un type de créature avec elle. (Par exemple, deux vampires et clercs et un humain et clerc gagneraient chacun +2/+2.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast