

Arcades, le stratège

{1}{G}{W}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, vigilance

À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

{1}{G}{W}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, vigilance

À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

{1}{G}{W}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, vigilance

À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

{1}{G}{W}{U}



Créature légendaire : ancêtre et dragon

Vol, vigilance

À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte.

Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast