

Arcades, le stratège

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



Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

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

M

Vol, vigilance

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

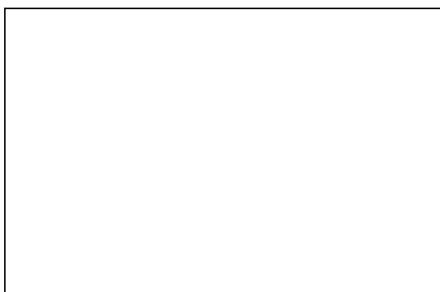
Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

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



Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

Vol, vigilance

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

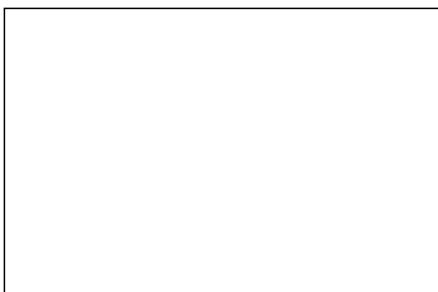
Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force et peut attaquer comme si elle n'avait pas le défenseur.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arcades, le stratège

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



Créature légendaire : ancêtre et dragon

M

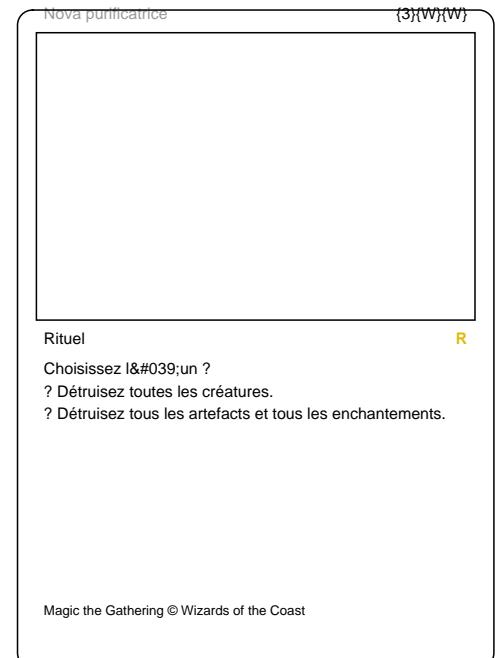
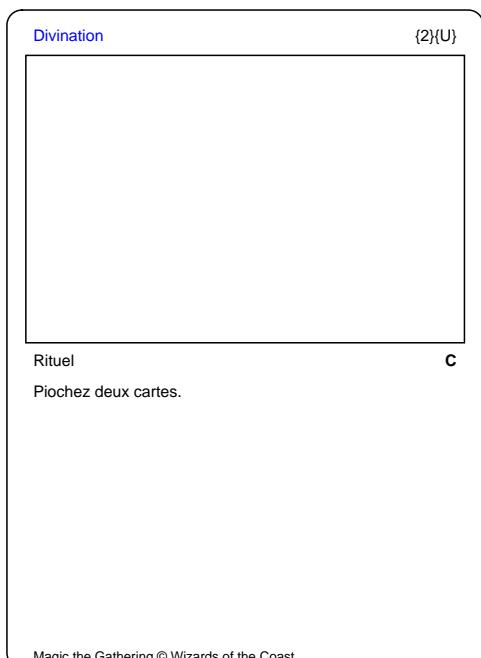
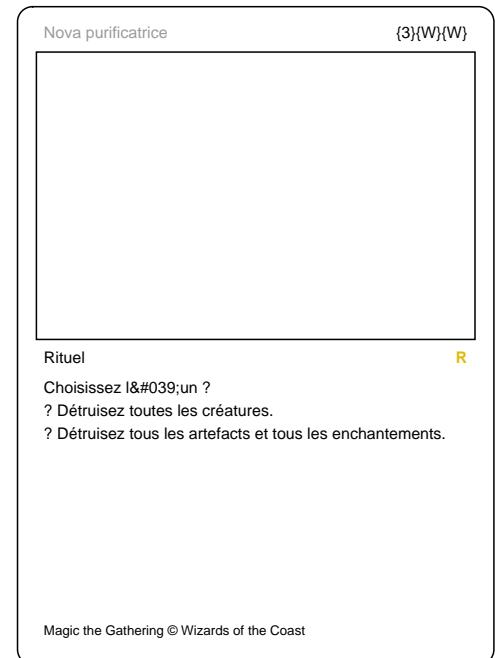
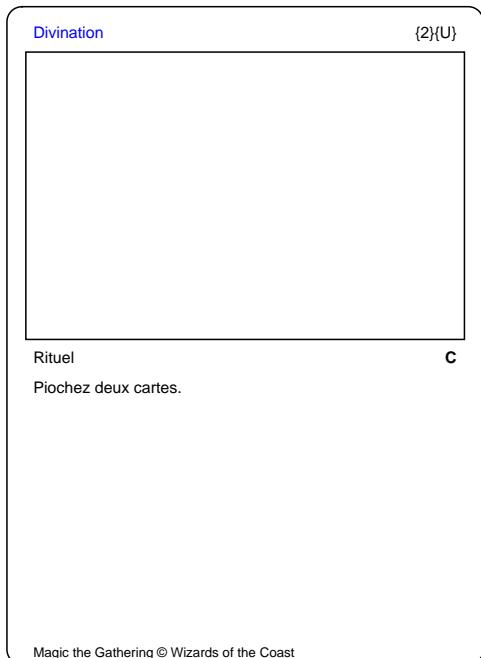
Vol, vigilance

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



Nova purificatrice

{3}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez toutes les créatures.

? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantements.

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

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

Île



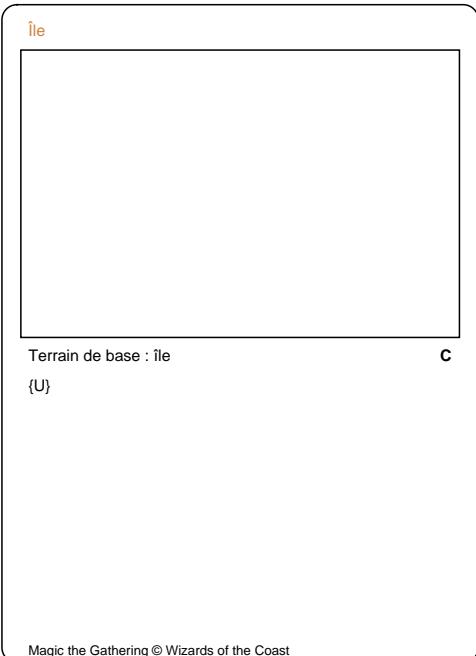
Terrain de base : île

C

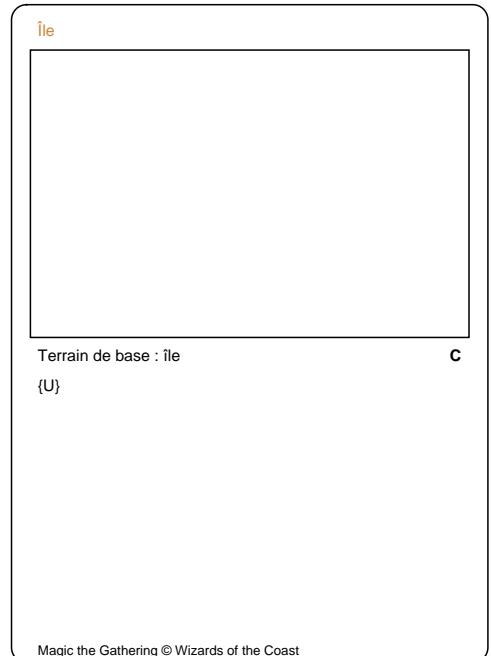
{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

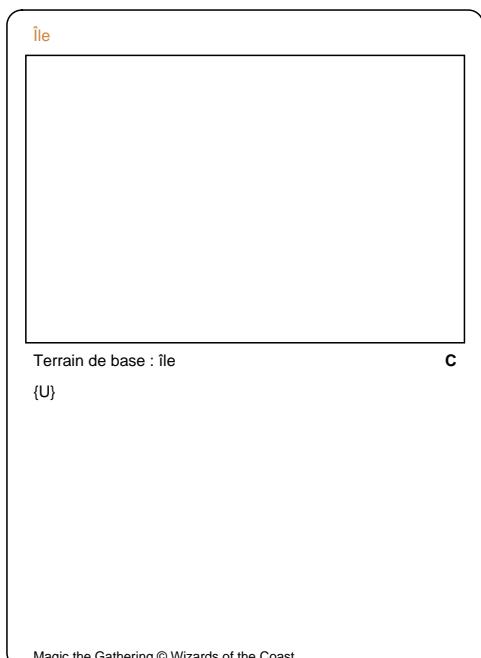
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



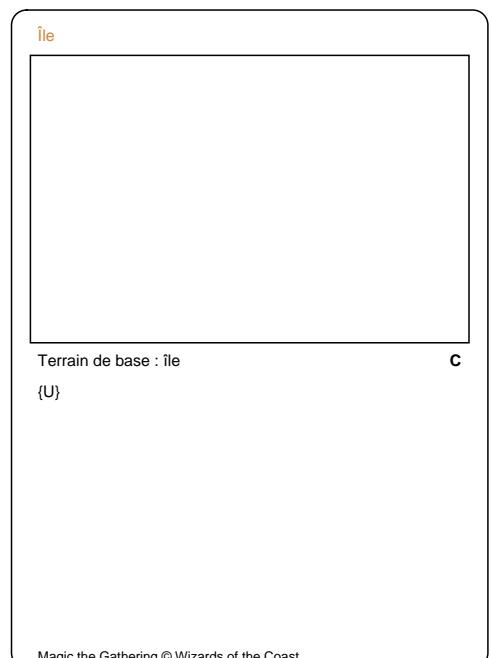
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

L&#039;Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité tranquille



Terrain

U

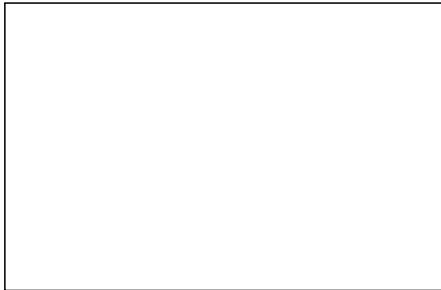
L&#039;Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

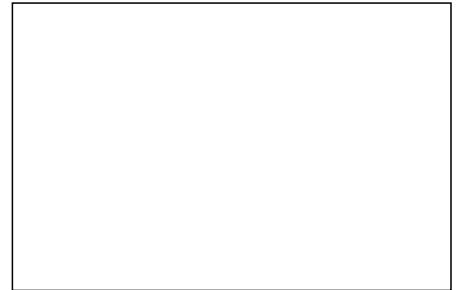


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="65 65 415 215" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

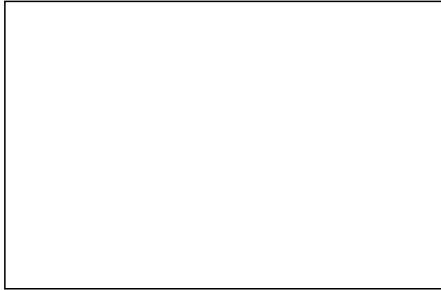


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="65 65 415 215" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

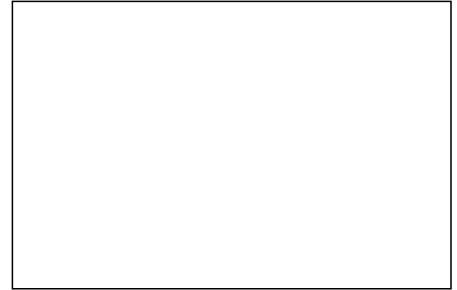


Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="65 65 415 215" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain land card image" data-bbox="65 65 415 215" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card with a 65x65 pixel image." data-bbox="144 226 417 289"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinuuse



Terrain

U

La Rivière sinuuse arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&lt;center&gt;&lt;img alt="Placeholder for a plain terrain card with a 65x65 pixel image." data-bbox="144 623 417 686"/&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rivière sinuuse



Terrain

U

La Rivière sinuuse arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

Terrain

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique

{2}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruisseau des sylves

Terrain

Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique

{2}{U}

Enchantement

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

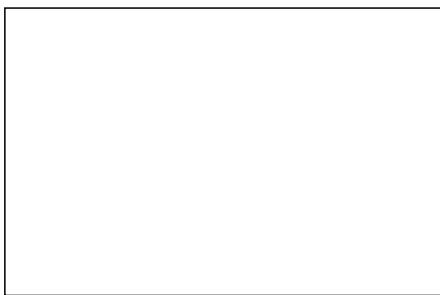
U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique

{2}{U}



Enchantement

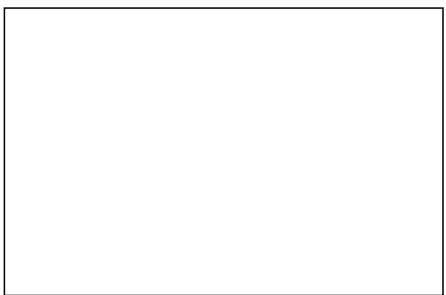
U

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corrosion psychique

{2}{U}



Enchantement

U

À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}



Enchantement

R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller

{1}{W}

Enchantement

U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reconstruction patiente

{3}{U}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé meule trois cartes, puis vous piochez une carte pour chaque carte de terrain mise dans ce cimetière de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceller

{1}{W}

Enchantement

U

Flash

Quand Sceller arrive sur le champ de bataille, exilez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Sceller quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

