

Mentor des humbles	{2}{W}		Mentor des humbles	{2}{W}
Créature : humain et soldat	R		Créature : humain et soldat	R
À chaque fois qu'une autre créature avec			À chaque fois qu'une autre créature a	
inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bar votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous fai			inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ d votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vou	
piochez une carte.			piochez une carte.	
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mentor des humbles	{2}{W}
Créature : humain et soldat	R
À chaque fois qu'une autre créature avec u inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bat votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous fai piochez une carte.	taille sous
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

**	(0) (14)
Mentor des humbles	{2}{W}
Créature : humain et soldat	R
À chaque fois qu'une autre créature inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vo piochez une carte.	de bataille sous
	2/2

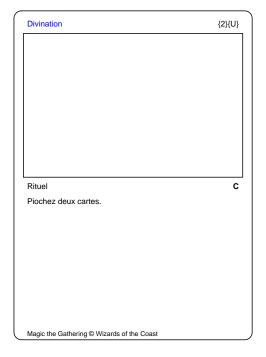
Arcades, le stratège	{1}{G}{W}{U}	Arca	des, le stratège	{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : ancêtre et dra	gon M	Créa	ture légendaire : ancêtre et dragon	M
Vol, vigilance			vigilance	.,,
À chaque fois qu'une créatur arrive sur le champ de bataille sous		1	aque fois qu'une créature avec le e sur le champ de bataille sous votre con	
une carte.	.,	une d		
Chaque créature avec le défenseur attribue un nombre de blessures de	'	1	que créature avec le défenseur que vous que un nombre de blessures de combat é	
endurance à la place de sa force et	•	I	rance à la place de sa force et peut attac	•
elle n'avait pas le défenseur.		elle r	n'avait pas le défenseur.	
	3/5			3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	st	Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	

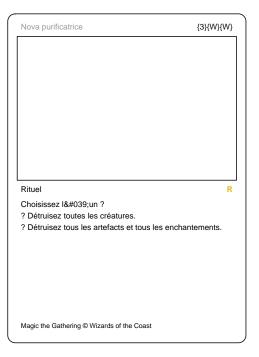
Arcades, le stratège	{1}{G}{W}{U}
Créature légendaire : ancêtre et drag	gon M
Vol, vigilance	
A chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous vune carte.	
Chaque créature avec le défenseur d	que vous contrôlez
attribue un nombre de blessures de	•
endurance à la place de sa force et p elle n'avait pas le défenseur.	beut attaquer comme si
one nameso, aran pas is defended.	
	3/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	t

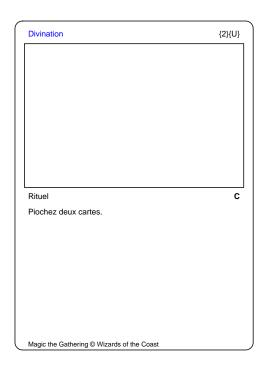
Arcades, le stratège  $\{1\}\{G\}\{W\}\{U\}$ Créature légendaire : ancêtre et dragon Vol, vigilance À chaque fois qu'une créature avec le défenseur arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Chaque créature avec le défenseur que vous contrôlez attribue un nombre de blessures 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

M

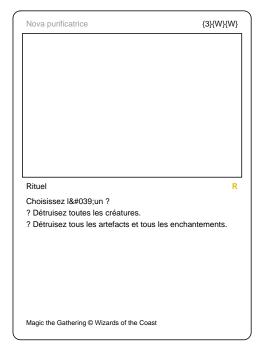
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

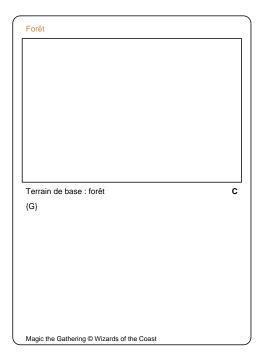


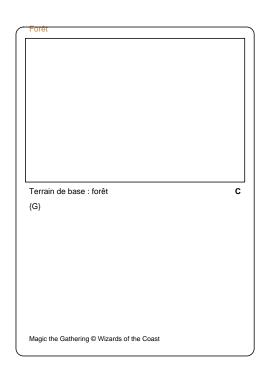


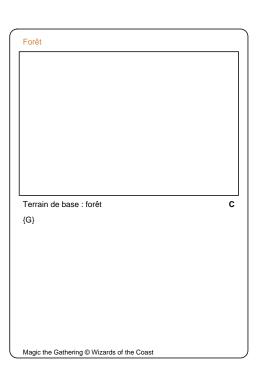


_	Nova purificatrice (3)(1)	<b>₩</b> }{₩}
	Rituel	R
	Choisissez I'un ? ? Détruisez toutes les créatures.	
	<ul><li>? Détruisez toutes les creatures.</li><li>? Détruisez tous les artefacts et tous les enchantemer</li></ul>	nts.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



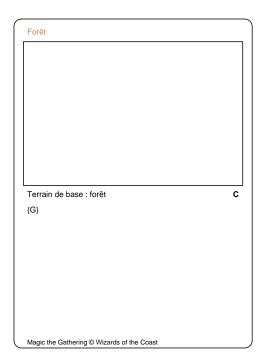






Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
Terrain de base : forêt {G}	С
	С
	С
	С
	С



Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Île	Immensité tranquille
Terrain de base : île C	Terrain
(U)	L'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

Île		
Terrain de l	base : île	С
{U}		

Immensité tranquille	
Terrain U	
L'Immensité tranquille arrive sur le champ de bataille engagée.	
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	ر

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine  &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine  &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&amp;</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center&

	)	
Plaine		Rivière sinueuse
Terrain de base : plaine  & amp;amp;amp;lt;center>		

Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

p;amp;amp;gt;

Ruisseau des sylves		Corrosion psychique	{2}{U}
Terrain C		Enchantement	U
Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.		À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ruisseau des sylves	
Terrain	
	С
Le Ruisseau des sylves arrive sur le champ de bataille engagé.	
{T}: Ajoutez {G} ou {U}.	
(1). Ajoutez (O) ou (O).	
(1). Ajoutez (G) ou (G).	
(1) - Ajouez (e) ou (e).	
(1) - Ajouez (e) ou (e).	
(1) - Ajoutéz (e) ou (e).	
(1) - Ajouez (e) ou (e).	
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	

Corrosion psychique	{2}{U}		Reconstruction patiente	{3}{U}{U}
Fachantement	U		Forbastanast	
Enchantement	U		Enchantement	R
À chaque fois que vous piochez une carte, chaque adversaire meule deux cartes.			Au début de votre entretien, un adversaire c cartes, puis vous piochez une carte pour ch: terrain mise dans ce cimetière de cette man	aque carte de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Corrosion psychique	{2}{U}
	Enchantement	U
		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 adver cartes, puis vous piochez une carte p terrain mise dans ce cimetière de cett	our chaque carte de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Reconstruction patiente	{3}{U}{U}	Sceller {1}{V	/}
Enchantement	R	Enchantement	U
Au début de votre entretien, un adversaire ciblé me cartes, puis vous piochez une carte pour chaque cu terrain mise dans ce cimetière de cette manière.		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	

December attende	(2)(1)(1)
Reconstruction patiente	{3}{U}{U}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, un adver	saire ciblé meule trois
cartes, puis vous piochez une carte p	our chaque carte de
terrain mise dans ce cimetière de cett	e manière.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sceller (1)	<del>'\\\</del>
Cooling (1)	.,,,
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	

