

Épouvantail de la Comté {2}



Créature-artefact : épouvantail C

Défenseur

{1} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix :
N'activez qu'une seule fois par tour.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abominable bête vorace {4}{B}{B}



Créature : drakôn et bête U

Vol

Quand l'Abominable bête vorace arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature. Créez un jeton Nourriture pour chaque créature sacrifiée de cette manière. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abominable bête vorace {4}{B}{B}



Créature : drakôn et bête U

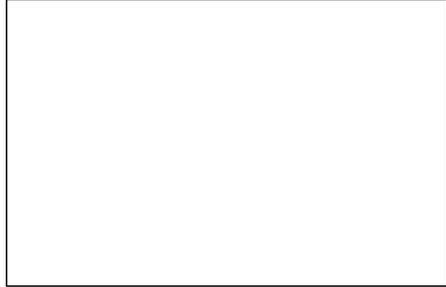
Vol

Quand l'Abominable bête vorace arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature. Créez un jeton Nourriture pour chaque créature sacrifiée de cette manière. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abominable bête vorace {4}{B}{B}



Créature : drakôn et bête U

Vol

Quand l'Abominable bête vorace arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire sacrifie une créature. Créez un jeton Nourriture pour chaque créature sacrifiée de cette manière. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chauves-souris de la Forêt Noire

{3}{B}

Créature : chauve-souris

C

Vol

À chaque fois que vous créez ou sacrifiez un jeton, chaque adversaire perd 1 point de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gothmog, lieutenant de Morgul

{3}{B}

Créature légendaire : humain et soldat

U

Quand Gothmog, lieutenant de Morgul arrive sur le champ de bataille, amassez des orques 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

Les jetons de créature que vous contrôlez ont le contact mortel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crebain du Pays de Dun

{2}{B}

Créature : oiseau et horreur

C

Vol

Quand le Crebain du Pays de Dun arrive sur le champ de bataille, amassez des orques 2. (Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lobelia Sacquet de Besace

{2}{B}

Créature légendaire : halfelin et citoyen

R

Flash

Menace

Quand Lobelia Sacquet de Besace arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire qui y a été mise depuis le champ de bataille ce tour-ci, puis créez X jetons Trésor, X étant la force de la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Khazad-dûm {5}{B}



Créature : troll **C**

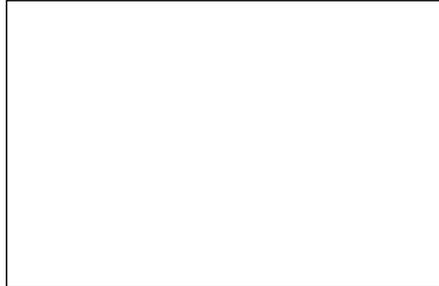
Le Troll de Khazad-dûm ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

Recyclage de marais {1} {{1}}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Khazad-dûm {5}{B}



Créature : troll **C**

Le Troll de Khazad-dûm ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

Recyclage de marais {1} {{1)}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troll de Khazad-dûm {5}{B}



Créature : troll **C**

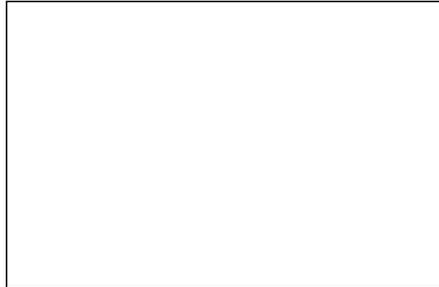
Le Troll de Khazad-dûm ne peut pas être bloqué excepté par trois créatures ou plus.

Recyclage de marais {1} {{1)}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le tourment de Gollum {3}{B}



Rituel **C**

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain. Ce joueur se défausse de cette carte.

Amassez des orques 2. (Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mobilisation du Mordor

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
Amassez des orques 1. (Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvetage désespéré de Sam

{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. L'Anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S'emparer du trésor

{1}{B}{B}



Rituel

C

Détruisez une créature ciblée. L'Anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauvetage désespéré de Sam

{B}



Rituel

C

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. L'Anneau vous tente.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Andúril, Flamme de L'Ouest

{3}



Artefact légendaire : équipement

M

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée attaque, créez, engagés, deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Si cette créature est légendaire, à la place créez deux de ces jetons, engagés et attaquants.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor du Gondor

{3}



Artefact légendaire

R

Quand le Cor du Gondor arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat. {3}, {T} : Créez X jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat, X étant le nombre d'humains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cor de la Marche

{2}



Artefact légendaire

R

À chaque fois qu'au moins deux créatures que vous contrôlez attaquent un joueur, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lembas

{2}



Artefact : nourriture

C

Quand le Lembas arrive sur le champ de bataille, regard 1, puis piochez une carte. {2}, {T}, sacrifiez le Lembas : Vous gagnez 3 points de vie. Quand le Lembas est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, son propriétaire le mélange dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lembas

{2}



Artefact : nourriture

C

Quand le Lembas arrive sur le champ de bataille, regard 1, puis piochez une carte.

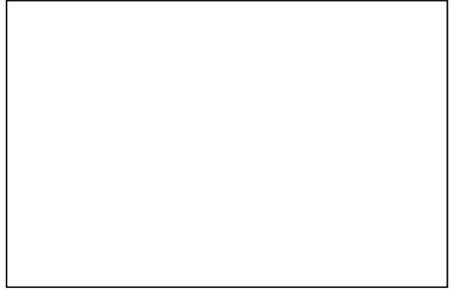
{2}, {T}, sacrifiez le Lembas : Vous gagnez 3 points de vie.

Quand le Lembas est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, son propriétaire le mélange dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir de Galadriel

{2}



Artefact légendaire

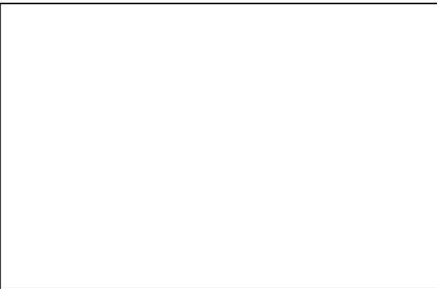
U

{5}, {T} : Regard 1, puis piochez une carte. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lembas

{2}



Artefact : nourriture

C

Quand le Lembas arrive sur le champ de bataille, regard 1, puis piochez une carte.

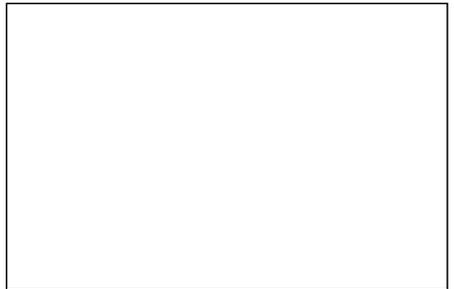
{2}, {T}, sacrifiez le Lembas : Vous gagnez 3 points de vie.

Quand le Lembas est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, son propriétaire le mélange dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Palantír d'Orthanc

{3}



Artefact légendaire

M

Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « influence » sur le Palantír d'Orthanc et regard 2. Puis un adversaire ciblé peut vous faire piocher une carte. Si ce joueur ne le fait pas, vous meulez X cartes, X étant le nombre de marqueurs « influence » sur le Palantír d'Orthanc, et ce joueur perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana totale de ces cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre d'Erech {1}



Artefact légendaire U

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place.

{2}, {T}, sacrifiez la Pierre d'Erech : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre d'Erech {1}



Artefact légendaire U

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place.

{2}, {T}, sacrifiez la Pierre d'Erech : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre d'Erech {1}



Artefact légendaire U

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place.

{2}, {T}, sacrifiez la Pierre d'Erech : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre d'Erech {1}



Artefact légendaire U

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place.

{2}, {T}, sacrifiez la Pierre d'Erech : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chute amère

{3}{B}

Éphémère

U

Ce sort coûte {3} de moins à lancer s'il cible une créature qui a subi des blessures ce tour-ci.
Détruisez une créature ciblée. Son contrôleur perd 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe fatidique d'Isildur

{2}{B}{B}

Éphémère légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Détruisez une créature ciblée. Si son contrôleur a au moins quatre cartes en main, il exile depuis sa main un nombre de cartes égal à la différence.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frappe fatidique d'Isildur

{2}{B}{B}

Éphémère légendaire

R

(Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Détruisez une créature ciblée. Si son contrôleur a au moins quatre cartes en main, il exile depuis sa main un nombre de cartes égal à la différence.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sale fin

{1}{B}

Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez une créature.
Piochez deux cartes. Si la créature sacrifiée était légendaire, piochez trois cartes à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel de l'Anneau

{1}{B}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, l'Anneau vous tente.

À chaque fois que vous choisissez une créature comme votre porteur de l'Anneau, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure du couteau de Morgul

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-0 et a « Au début de votre entretien, exilez cette créature à moins que vous ne payiez 2 points de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Blessure du couteau de Morgul

{1}{B}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne -3/-0 et a « Au début de votre entretien, exilez cette créature à moins que vous ne payiez 2 points de vie. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Un Anneau pour les gouverner tous

{2}{B}

Enchantement : saga

R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? L'Anneau vous tente, puis chaque joueur meule un nombre de cartes égal à la force de votre porteur de l'Anneau.

II ? Détruisez toutes les créatures non-légendaires.

III ? Chaque adversaire perd 1 point de vie pour chaque carte de créature dans le cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

