Syr Gingembre, la fin du dessert {2}

Créature-artefact légendaire : nourriture et chevalier R

Syr Gingembre, la fin du dessert a le piétinement, la défense talismanique et la célérité tant qu'un adversaire contrôle un planeswalker.
À chaque fois qu'un autre artefact que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur Syr Gingembre et regard 1.
{2}, {T}, sacrifiez Syr Gingembre : Vous gagnez un nombre de points de vie égal à sa force.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Choux à la crime {4}{B}

Créature : horreur C

Contact mortel
À chaque fois que le Choux à la crime inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arachne, tisseuse de l'effroi {3}{B}

Créature légendaire : araignée et démon R

À chaque fois qu'une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurt, exilez-la.
{2}{B}, mettez une carte de créature exilée par Arachne, tisseuse de l'effroi dans le cimetière de son propriétaire : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur Arachne. Piochez une carte.
{X}{1}{B} : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle et engagée, une carte de créature avec une valeur de mana de X ciblée exilée par Arachne.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confiseuse expérimentale {2}{B}

Créature : humain et paysan U

Quand la Confiseuse expérimentale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, créez un jeton de créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empoisonneuse à bonbons {2}{B}

Créature : humain et psychagogue R

Lien de vie
Quand l'Empoisonneuse à bonbons arrive sur le champ de bataille, jusqu'à une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

Tenter avec des friandises {B}
<i>Éphémère : aventure</i>

Créez un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gueule sucrée dévorante {2}{B}{B}

Créature : horreur C

Menace, piétinement
Au début de votre entretien, vous pouvez sacrifier un artefact, un enchantement ou un jeton. Si vous ne faites pas ainsi, engagez la Gueule sucrée dévorante.

Dîner en tête à tête {1}{W}
<i>Éphémère : aventure</i>

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflemage maléfique {4}{B}{B}

Créature : dragon et psychagogue R

Vol
Quand l'Escouflemage maléfique arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre d'artefacts, d'enchantements et/ou de jetons, puis piochez autant de cartes.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nazgûl {2}{B}

Créature : apparition et chevalier U

Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi-sorcier d'Angmar {3}{B}{B}

Créature légendaire : apparition et noble M

Vol
À chaque fois qu'au moins une créature vous inflige des blessures de combat, chaque adversaire sacrifie une créature qui vous a infligé des blessures de combat ce tour-ci. L'Anneau vous tente.
Défaussez-vous d'une carte : Le Roi-sorcier d'Angmar acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seigneur Grouilleur, roi des égouts {2}{B}

Créature légendaire : rat et noble R

À chaque fois qu'un autre rat arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, exilez jusqu'à une carte ciblée du cimetière d'un adversaire.
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton de créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature ne peut pas bloquer. »

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sauron, le Nécromancien {3}{B}{B}

Créature légendaire : avatar et horreur R

Menace
À chaque fois que Sauron, le Nécromancien attaque, exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière. Créez un jeton, engagé et attaquant, qui est une copie de cette carte, excepté que c'est une apparition 3/3 noire avec la menace. Au début de la prochaine étape de fin, exilez ce jeton à moins que Sauron ne soit votre porteur de l'Anneau.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux Volticroc {4}{B}

Créature légendaire : rat et peuple fée U

Vol
Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
{2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Le Vieux Volticroc gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archiviste elfe {1}{G}

Créature : elfe et artificier R

À chaque fois qu'au moins un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Archiviste elfe. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
À chaque fois qu'au moins un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard creux {2}{G}

Créature : loup C

{1}, sacrifiez une nourriture : Le Charognard creux gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

Pillage de la boulangerie {G}
<i>Rituel : aventure</i>

Créez un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-garde de Croc-rouge {1}{G}

Créature : elfe et guerrier U

Piétinement
À chaque fois qu'un enchantement arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, renvoyez l'Avant-garde de Croc-rouge depuis votre cimetière dans votre main.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseur de pain d'épice {4}{G}

Créature : géant U

Quand le Chasseur de pain d'épice arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Amuse-gueule {2}{B}
<i>Éphémère : aventure</i>

Une créature ciblée gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cochon truffier intrépide {1}{G}

Créature : sanglier U

À chaque fois que le Cochon truffier intrépide attaque seul, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Tour de cochon {1}{G}
<i>Éphémère : aventure</i>

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Généalogiste de Croc-rouge {2}{G}

Créature : elfe et conseiller C

Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à une autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous contrôlez un autre rôle sur lui, mettez-le au cimetière. La créature enchantée gagne +1/+1 et a parade {1}.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elanor Gardner {3}{G}

Créature légendaire : halfelin et éclaireur R

Quand Elanor Gardner arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.
Au début de votre étape de fin, si vous avez sacrifié une nourriture ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}

Créature : oiseau R

Vol
Quand l'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.
{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.
{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pionnière des Woses {1}{G}

Créature : humain et shamane **C**

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{6}{G}, {T} : Une autre créature ciblée gagne +3/+3 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bill le poney {3}{W}

Créature légendaire : cheval **U**

Quand Bill le poney arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
Sacrifiez une nourriture : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Renarde-garou féroce {3}{G}

Créature : elfe et renard et guerrier **C**

Piétinement

Relève de la garde {1}{G}
<i>Éphémère : aventure</i>

Créez un jeton de rôle Monstre attaché à une créature ciblée que vous contrôlez. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frodo, fléau de Sauron {W}

Créature légendaire : halfelin et citoyen **R**

{W/B}{W/B} : Si Frodo, fléau de Sauron est un citoyen, il devient un halfelin et éclaireur avec une force et une endurance de base de 2/3 et le lien de vie.
{B}{B}{B} : Si Frodo est un éclaireur, il devient un halfelin et gredin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie si l'Anneau vous a tenté au moins quatre fois cette partie. Sinon, l'Anneau vous tente. »

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samsagace l'Intrépide {1}{W}

Créature légendaire : halfelin et paysan U

Flash
Quand Samsagace l'Intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une carte de permanent ciblée dans votre cimetière qui y a été mise ce tour-ci depuis le champ de bataille. Renvoyez-la dans votre main. Puis l'Anneau vous tente.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aragorn, chef de la compagnie {1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et ranger R

À chaque fois que l'Anneau vous tente, si vous choisissez une créature autre qu'Aragorn, chef de la compagnie comme porteur de l'Anneau, mettez sur Aragorn un marqueur de votre choix parmi « initiative », « vigilance », « contact mortel » et « lien de vie ».
À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur sur Aragorn, mettez un marqueur de chacune de ces sortes sur jusqu'à une autre créature ciblée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arachne, fille d'Ungoliant {4}{B}{G}

Créature légendaire : araignée et démon R

Contact mortel, parade {2}
Les autres araignées que vous contrôlez ont le contact mortel et parade {2}.
À chaque fois qu'une autre créature blessée ce tour-ci par une araignée que vous contrôlez meurt, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un artefact Nourriture avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie » et qu'il perd tous ses autres types de carte.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frodo, hobbit audacieux {W}{B}

Créature légendaire : halfelin et éclaireur M

Partenariat avec Sam, serviteur loyal
Vigilance
À chaque fois que Frodo, hobbit audacieux attaque, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, l'Anneau vous tente. Puis si Frodo est votre porteur de l'Anneau et que l'Anneau vous a tenté au moins deux fois pendant cette partie, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frodo, hobbit audacieux {W}{B}

Créature légendaire : halfelin et éclaireur M

Partenariat avec Sam, serviteur loyal
Vigilance
À chaque fois que Frodo, hobbit audacieux attaque, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, l'Anneau vous tente. Puis si Frodo est votre porteur de l'Anneau et que l'Anneau vous a tenté au moins deux fois pendant cette partie, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lotho, shirriff corrompu {W}{B}

Créature légendaire : halfelin et gredin R

À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, vous perdez 1 point de vie et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Greta, plaie de Dentcariée {1}{B}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier U

Quand Greta, plaie de Dentcariée arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
{G}, sacrifiez une nourriture : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.
{1}{B}, sacrifiez une nourriture : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poiredebeurré, aubergiste de Bree {2}{G}{W}

Créature légendaire : humain et paysan U

Au début de votre étape de fin, si vous ne contrôlez pas de nourriture, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sam, serviteur loyal {1}{G}{W}

Créature légendaire : halfelin et paysan M

Partenariat avec Frodo, hobbit audacieux (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Frodo dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
Les capacités activées des nourritures que vous contrôlez coûtent {1} de moins à activer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samsagace Gamegie {G}{W}

Créature légendaire : halfelin et paysan R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
Sacrifiez trois nourritures : Renvoyez une carte historique ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sam, serviteur loyal {1}{G}{W}

Créature légendaire : halfelin et paysan M

Partenariat avec Frodo, hobbit audacieux (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Frodo dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
Les capacités activées des nourritures que vous contrôlez coûtent {1} de moins à activer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sméagol, guide serviable {1}{B}{G}

Créature légendaire : halfelin et horreur R

Au début de votre étape de fin, si une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et le reste dans son cimetière.

4/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conquête des chevaliers-liches {4}{B}

Rituel R

Sacrifiez n'importe quel nombre d'artefacts, d'enchantements et/ou de jetons. Renvoyez sur le champ de bataille autant de cartes de créature depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ombre de l'ennemi {3}{B}{B}{B}

Rituel M

Exilez toutes les cartes de créature du cimetière d'un joueur ciblé. Vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes tant qu'elles restent exilées, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jeunesse éternelle {1}{B}

Rituel C

Mettez n'importe quel nombre de cartes de créature ciblées depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravivement de la Comté {1}{G}

Rituel C

Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour des friches {2}{G}

Rituel **C**

Choisissez deux ?
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.
? Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

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

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse tourmentée

Terrain **R**

La Forteresse tourmentée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.
{2}{W}{B} : La Forteresse tourmentée devient une créature 1/4 blanche et noire Cauchemar jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
À chaque fois que la Forteresse tourmentée attaque, le joueur défenseur perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maisonnette tourmentée

Terrain **R**

La Maisonnette tourmentée arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {B} ou {G}.
{2}{B}{G} : La Maisonnette tourmentée devient une créature 4/4 noire et verte Horreur jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.
À chaque fois que la Maisonnette tourmentée attaque, créez un jeton Nourriture et exilez jusqu'à une carte ciblée depuis un cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Comté

Terrain légendaire **R**

La Comté arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une créature légendaire.
{T} : Ajoutez {G}.
{1}{G}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton Nourriture.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Taverne de Bornemur

Terrain U

La Taverne de Bornemur arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où la Taverne de Bornemur arrive sur le champ de bataille, choisisez une couleur.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.
{3}, {T}, sacrifiez la Taverne de Bornemur : Renvoyez une carte ciblée qui a une aventure depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle forte de la collectionneuse {2}

Artefact U

2, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast