

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

Invitée insatiable

{2}{B}

Créature : halfelin et citoyen

R

Menace

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Nourriture.

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Invitée insatiable.

Quand l'Invitée insatiable quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gollum, pisteur rongé par l'obsession

{1}{B}

Créature légendaire : halfelin et horreur

R

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

Au début de votre étape de fin, chaque adversaire qui a subi des blessures de combat pendant cette partie d'une créature appelée Gollum, pisteur rongé par l'obsession perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lobelia, défenseuse de Cul-de-sac

{2}{B}

Créature légendaire : halfelin et citoyen

R

Quand Lobelia arrive sur le champ de bataille, regardez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire et exilez ces cartes face cachée.

{T}, sacrifiez un artefact : Choisissez l'un ?

? Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer une carte exilée par Lobelia sans payer son coût de mana.

? Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Approvisionnement infatigable

{2}{G}



Créature : elfe et éclairé

U

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Nourriture ou un jeton Trésor. (Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie ». Trésor est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cochon de compétition

{1}{G}



Créature : sanglier

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs « ruban » sur le Cochon de compétition. Ensuite, s'il y a au moins trois marqueurs « ruban » sur le Cochon de compétition, retirez ces marqueurs et dégagez-le.

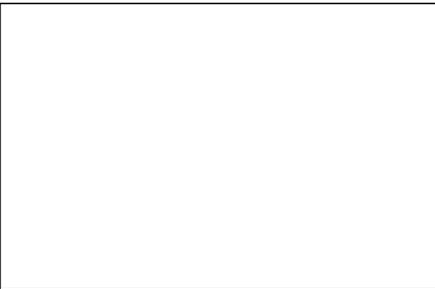
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aubergiste prospère

{1}{G}



Créature : halfelin et citoyen

U

Quand l'Aubergiste prospère arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

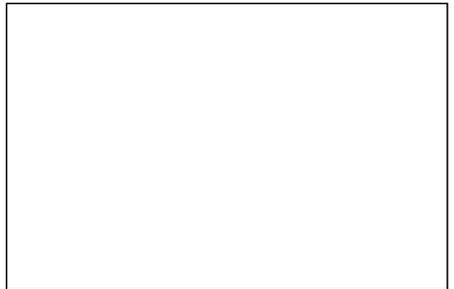
À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enjambeur du verger

{4}{G}{G}



Créature : sylvin

C

Quand l'Enjambeur du verger arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Recyclage de terrain de base {1}{G} ({1}{G}), défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

6/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ent généreux {5}{G}



Créature : sylvin C

Portée

Quand l'Ent généreux 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. »)

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

5/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hobbit festoyant {1}{G}



Créature : halfelin et citoyen R

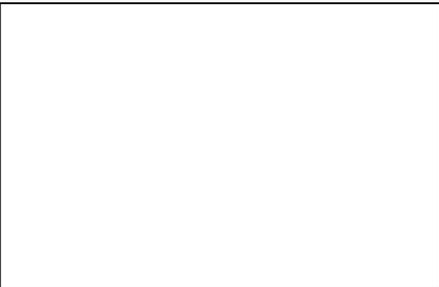
Dévorement de nourriture 3 (Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre de nourritures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)

Les créatures dont la force est inférieure à celle du Hobbit festoyant ne peuvent pas le bloquer.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde d'essence {G}



Créature : elfe et shaman C

À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

1/1

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

Oiseaux de paradis {G}



Créature : oiseau R

Vol

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Primus chutebois {5}{G}{G}{G}



Créature : sylvin et shaman R

Piétinement

Quand le Primus chutebois arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent non-créature ciblé.

Persistance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poney motivé {4}{G}



Créature : cheval R

Piétinement, célérité

À chaque fois que le Poney motivé attaque, les créatures attaquantes gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Si une nourriture est arrivée sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, dégagez ces créatures et elles gagnent +2/+2 supplémentaires jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vigile grand chêne {5}{G}



Créature : sylvin U

Flash

Portée

Quand le Vigile grand chêne arrive sur le champ de bataille, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle gagnent +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Dégagez-les.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aigles du nord

{5}{W}

Créature : oiseau et soldat

C

Vol

Quand les Aigles du nord arrivent sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Ancien

{2}{W}

Créature légendaire : halfelin et paysan

R

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gwaihir, le plus grand des aigles

{4}{W}

Créature légendaire : oiseau et noble

R

Vol

À chaque fois que Gwaihir attaque, une créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 3/3 blanche Oiseau avec le vol et « À chaque fois que cette créature attaque, une créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. »

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landroval, témoin de l'horizon

{4}{W}

Créature légendaire : oiseau et noble

U

Vol

À chaque fois qu'au moins deux créatures que vous contrôlez attaquent un joueur, une créature attaquante sans le vol ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

3/4

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 une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shirriff de la Comté {1}{W}



Créature : halfelin et soldat U

Vigilance

Quand le Shirriff de la Comté arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un jeton. Quand vous faites ainsi, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Shirriff de la Comté quitte le champ de bataille.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rosie Chaumine de l'allée du Sud {2}{W}



Créature légendaire : halfelin et paysan U

Quand Rosie Chaumine de l'allée du Sud 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 créez un jeton, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez autre que Rosie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bilbo, célébrant de l'anniversaire {W}{B}{G}



Créature légendaire : halfelin et gremlin R

Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.

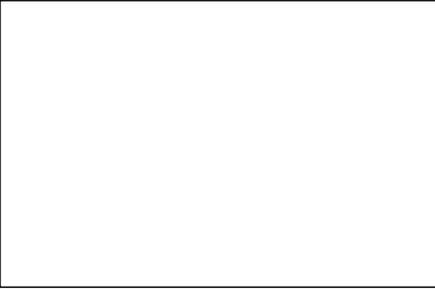
{2}{W}{B}{G}, {T}, exilez Bilbo, célébrant de l'anniversaire : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de créature, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez. N'activez que si vous avez au moins 111 points de vie.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasseuse éclairée

{1}{B}{G}



Créature : humain et guerrier

U

À chaque fois que la Chasseuse éclairée attaque ou bloque, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

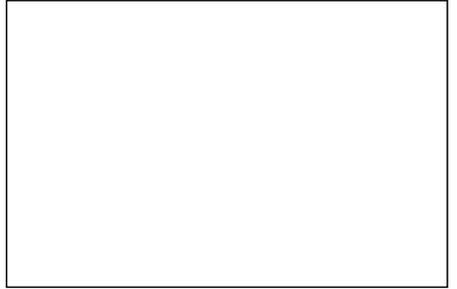
Sacrifiez deux nourritures : Piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fermier Chaumine

{X}{G}{W}



Créature légendaire : halfelin et paysan

R

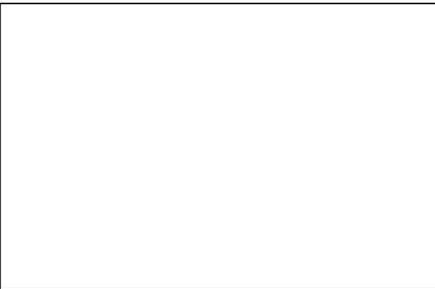
Quand le Fermier Chaumine arrive sur le champ de bataille, créez X jetons de créature 1/1 blanche Halfelin et X jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convives du banquet

{X}{G}{W}



Créature : halfelin et citoyen

R

Affinité pour la nourriture (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque nourriture que vous contrôlez.)

Piétinement

Les Convives du banquet arrivent sur le champ de bataille avec deux fois X marqueurs +1/+1 sur eux.

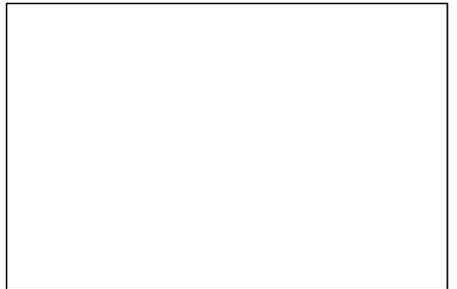
{2}, sacrifiez une nourriture : Les Convives du banquet acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Merry, garde d'Isengard

{1}{G}{W}



Créature légendaire : halfelin et conseiller

R

Partenariat avec Pippin, garde d'Isengard (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Pippin dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

À chaque fois qu'au moins un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pippin, garde d'Isengard

{B}{G}

Créature légendaire : halfelin et conseiller

R

Partenariat avec Merry, garde d'Isengard (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Merry dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

{1}, {T} : Créez un jeton Nourriture.

{T}, sacrifiez quatre nourritures : Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +3/+3 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sam, serveur 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

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

Sylvebarbe, hôte affable

{2}{G}{W}

Créature légendaire : sylvin

R

Piétinement, parade {2}

Quand Sylvebarbe, hôte affable arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Nourriture.

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur un halfelin ou un sylvin ciblé.

0/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chuchotements nocturnes

{1}{B}



Rituel

C

Vous piochez deux cartes et vous perdez 2 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin

{1}{G}



Rituel

C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déluge toxique

{2}{B}



Rituel

R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, payez X points de vie.  
Toutes les créatures gagnent -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture

{2}{G}



Rituel

U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Harmonisation

{2}{G}{G}



Rituel

U

Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anéantir les puissants

{4}{W}



Rituel

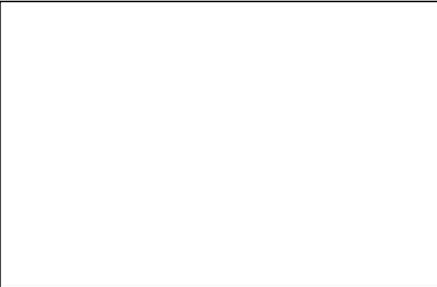
R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure à la force d'une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravivement de la Comté

{1}{G}



Rituel

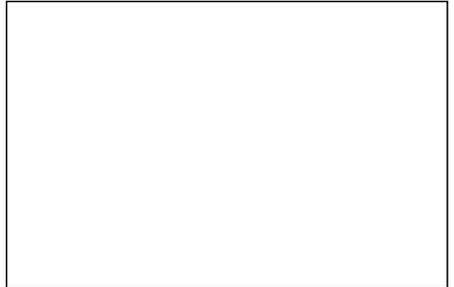
C

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

Crépuscule // Aube

{2}{W}{W}{3}{W}{W}



Rituel

R

&lt;b>Crépuscule</b>

{2}{W}{W}

Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3.

&lt;b>Aube</b>

{3}{W}{W}

Répercussion (Ne lancez ce sort que depuis votre cimetière. Exilez-le ensuite.)

Renvoyez toutes les cartes de créature de force inférieure ou égale à 2 depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumigation

{3}{W}{W}

Rituel

R

Détruisez toutes les créatures. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque créature détruite de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet de Solpétal

Terrain

R

Le Bosquet de Solpétal arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une plaine.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet bruissant

Terrain : forêt

R

{(T)} : Ajoutez {G}.

Au moment où le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de sylvain de votre main. Si vous ne le faites pas, le Bosquet bruissant arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {W} ou {B}. Le Bosquet bruissant vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquets épars

Terrain : forêt et plaine

R

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

Les Bosquets épars arrivent sur le champ de bataille engagés.

Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. La Broussaille vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière des sylves



Terrain

R

Le Cimetière des sylves arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais ou une forêt.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de la steppe de sable



Terrain

U

La Citadelle de la steppe de sable arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



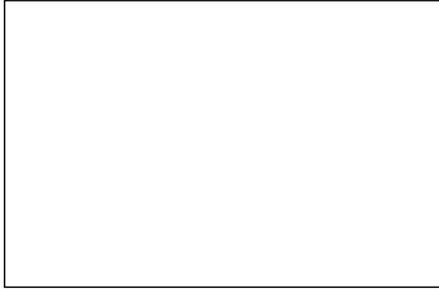
Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



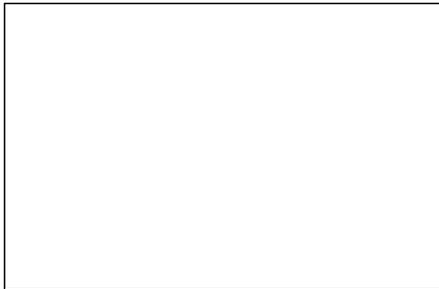
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



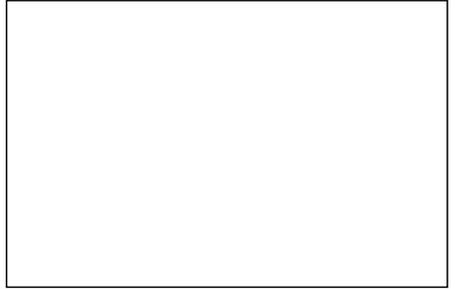
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Lacis nécrofleuret



Terrain

R

Au moment où le Lacis nécrofleuret arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de marais ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis nécrofleuret arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis luminombre



Terrain

R

Au moment où le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou de marais de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis luminombre arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreusest



Terrain

C

{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes érodées



Terrain

C

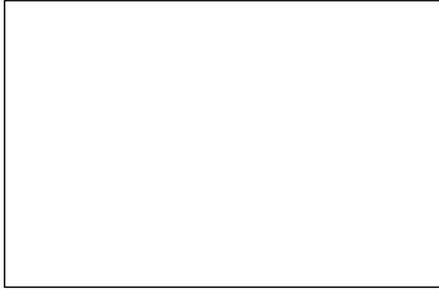
Les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Landes érodées arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



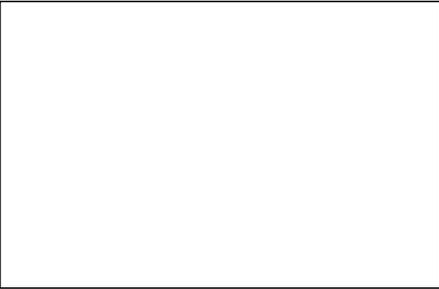
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



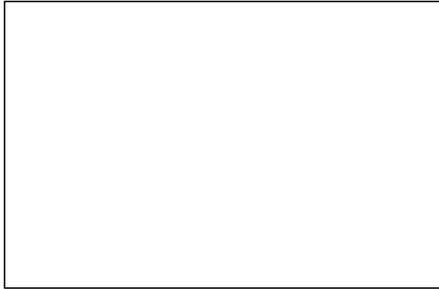
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais  
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins



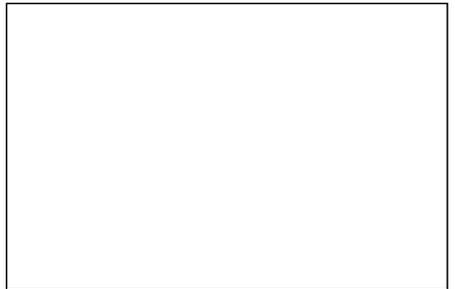
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

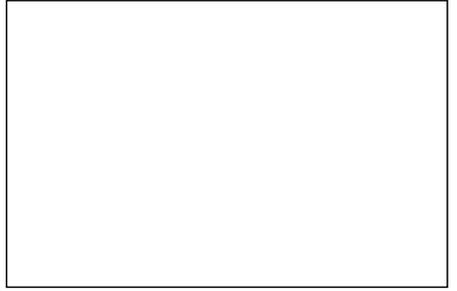


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier fantôme



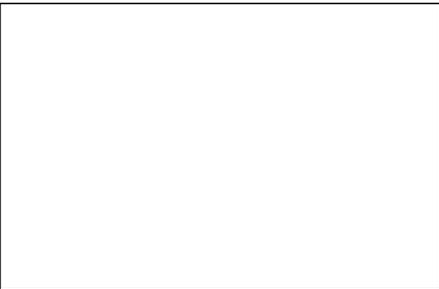
Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.  
{T}, sacrifiez le Quartier fantôme : Détruisez un terrain ciblé. Son contrôleur peut chercher une carte de terrain de base dans sa bibliothèque, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

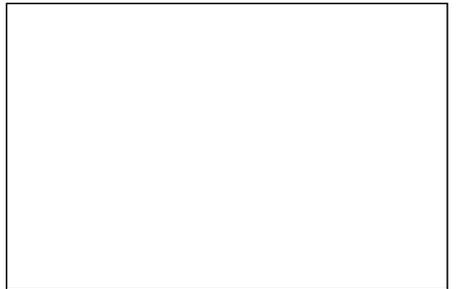


Terrain de base : plaine  
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refuge de Grisepeau



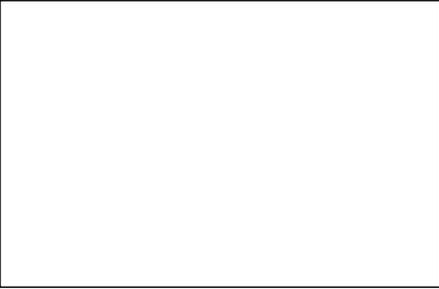
Terrain

U

Le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille engagée.  
Quand le Refuge de Grisepeau arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {G} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrasse de la Comté



Terrain

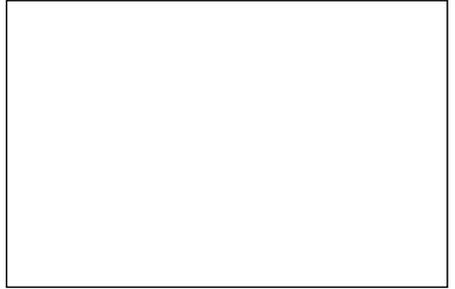
C

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T} : sacrifiez la Terrasse de la Comté : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tunnel d'accès



Terrain

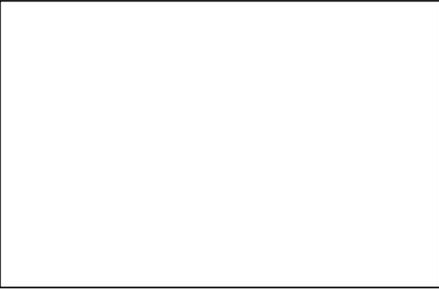
U

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



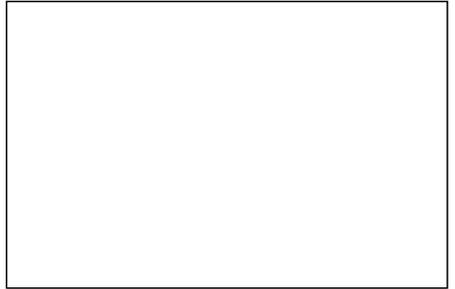
Terrain

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

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié



Terrain

R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

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

La Vue de la canopée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance



Terrain

C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

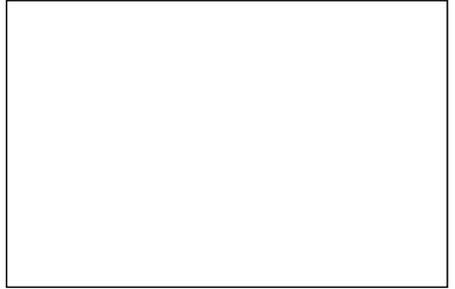
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Corde de hithlain

{2}



Artefact

R

La Corde de hithlain ne peut pas être sacrifiée.

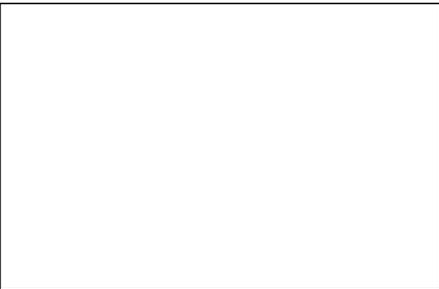
{1}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Le joueur à votre droite acquiert le contrôle de la Corde de hithlain.

{2}, {T} : Piochez une carte. Le joueur à votre droite acquiert le contrôle de la Corde de hithlain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Comptoir de commerce

{4}



Artefact

R

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Vous gagnez 4 points de vie.

{1}, {T}, payez 1 point de vie : Créez un jeton de créature 0/1 blanche Chèvre.

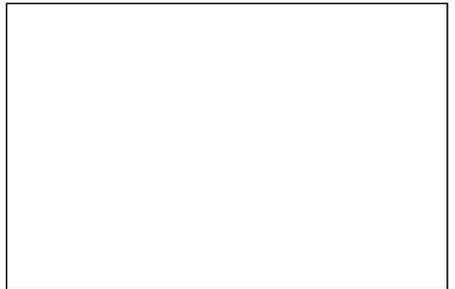
{1}, {T}, sacrifiez une créature : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lanterne chromatique

{3}



Artefact

R

Les terrains que vous contrôlez ont : « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des songes perdus

{4}



Artefact

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {X}, X étant inférieur ou égal au nombre de points de vie que vous avez gagné. Si vous faites ainsi, piochez X cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman immaculé

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez {C}. Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère du commandant

{3}



Artefact

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.  
Sacrifiez la Sphère du commandant : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poêle à frir de terrain

{2}{W}



Artefact : équipement

R

Quand la Poêle à frir de terrain arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture, puis créez un jeton de créature 1/1 blanche Halfelin et attachez-lui la Poêle à frir de terrain.  
La créature équipée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, cette créature gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés. »  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incursion dans la crypte

{2}{B}

Éphémère

C

Exilez toutes les cartes de créature du cimetière d'un joueur ciblé. Vous gagnez 3 points de vie pour chaque carte exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Annulation angoissée

{1}{W}{B}

Éphémère

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Vous perdez 3 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lien sanguin

{3}{B}{B}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, un adversaire ciblé perd autant de points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification

{1}{W}{B}

Éphémère

U

Détruisez une cible, créature ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réunir le Conseil des Ents

{3}{G}

Enchantement

R

Les créatures que vous contrôlez ont la portée.  
Sacrifiez Réunir le Conseil des Ents : Créez, engagés, trois jetons de créature X/X verte Sylvain, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci. Mettez un marqueur « portée » sur chacun d'eux.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à l'unité

{3}{W}{W}

Enchantement

R

À l'&#228;gard de Révolte, ? Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, mettez un marqueur « unité » sur l'Appel à l'unité.

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « unité » sur l'Appel à l'unité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Herbes et ragoût de lapin

{2}{W}

Enchantement : saga

R

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

I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Créez un jeton Nourriture.

II ? Piochez une carte. Créez un jeton Nourriture.

III ? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Halfelin pour chaque nourriture que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aube de l'espoir

{1}{W}

Enchantement

R

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

{3}{W} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat avec le lien de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frodo, hobbit audacieux

{W}{B}

Créature légendaire : halfelin et éclairé

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

