

Envoûteuse tentatrice

{2}{B}



Créature : humain et psychagogue

C

Quand l'Envoûteuse tentatrice 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. »)

{2}, {T}, sacrifiez une nourriture : Le joueur ciblé perd 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or

{G}



Créature : oiseau

R

Quand l'Oie d'or 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. »)

{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

Envoûteuse tentatrice

{2}{B}



Créature : humain et psychagogue

C

Quand l'Envoûteuse tentatrice 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. »)

{2}, {T}, sacrifiez une nourriture : Le joueur ciblé perd 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or

{G}



Créature : oiseau

R

Quand l'Oie d'or 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. »)

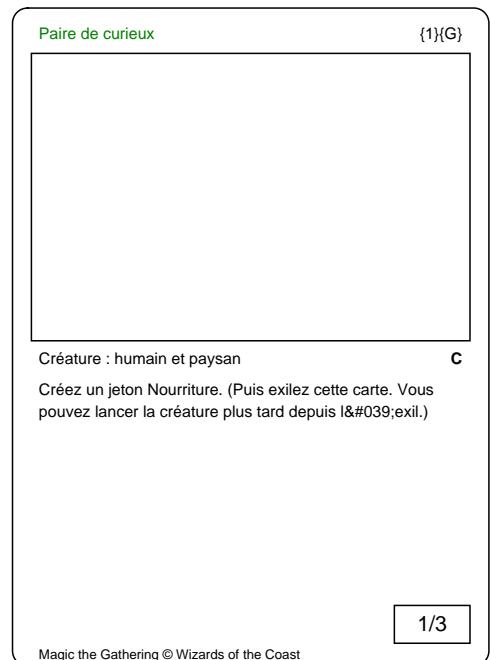
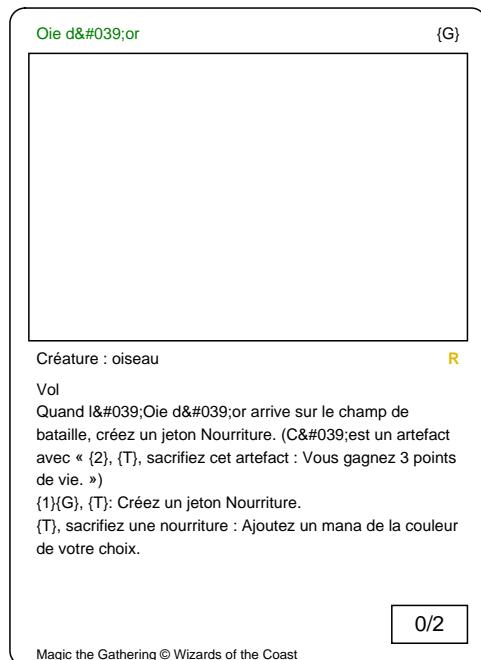
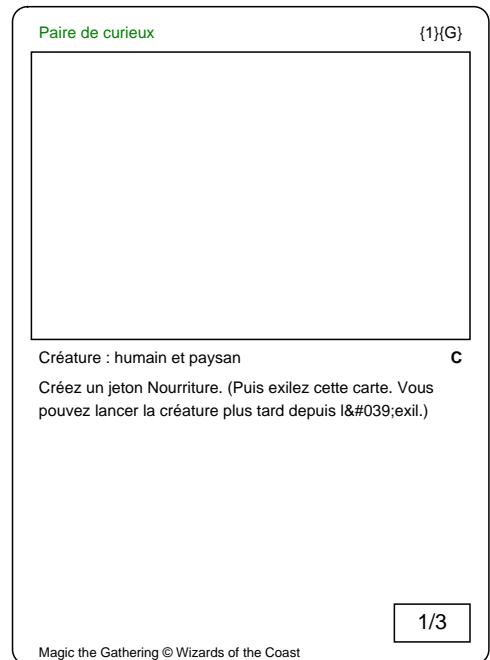
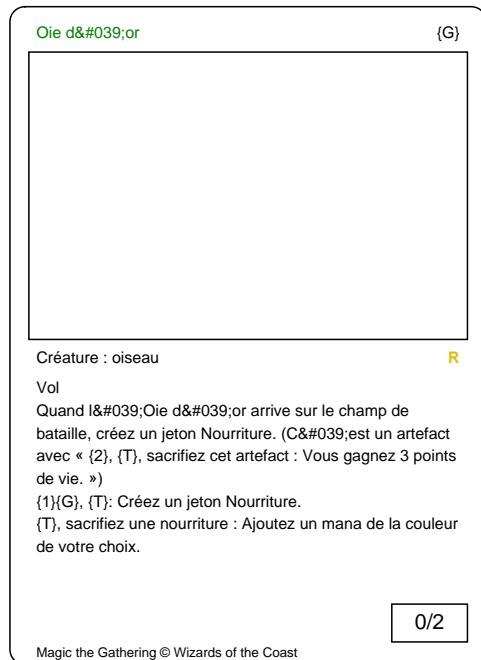
{1}{G}, {T}: Créez un jeton Nourriture.

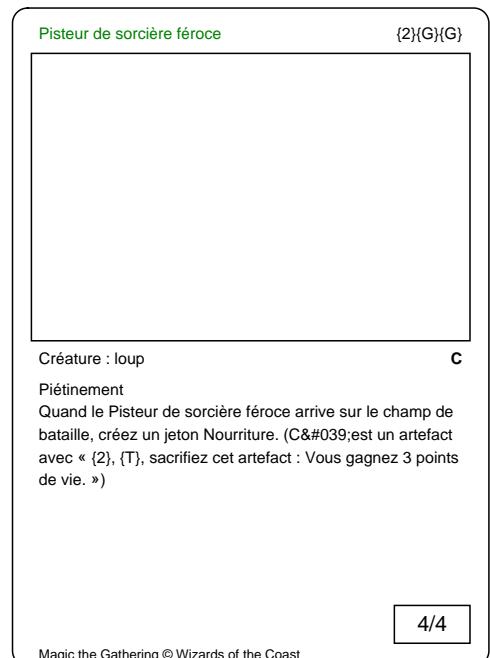
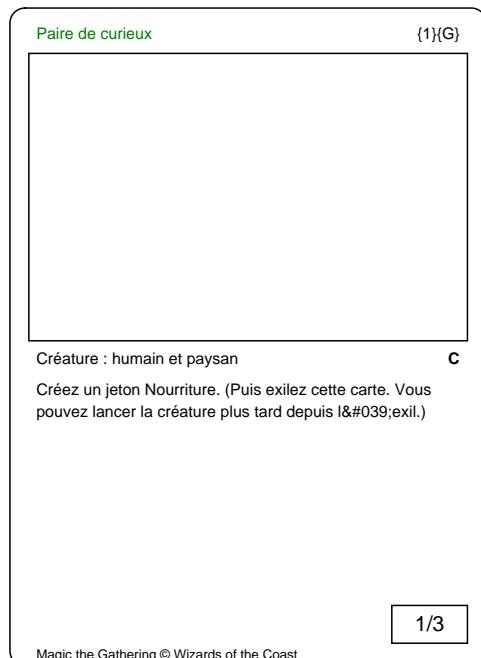
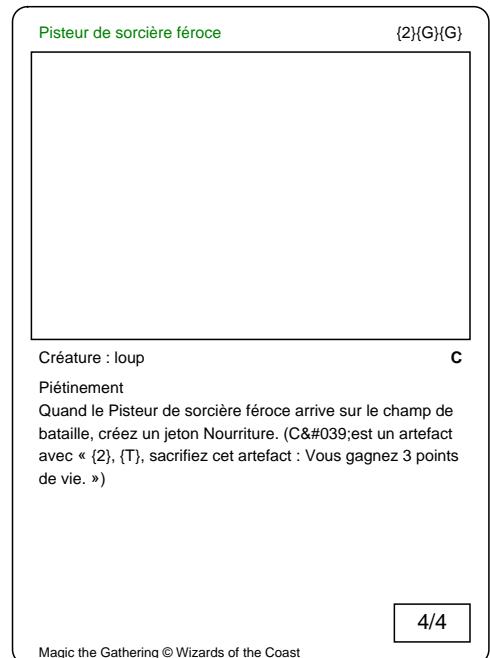
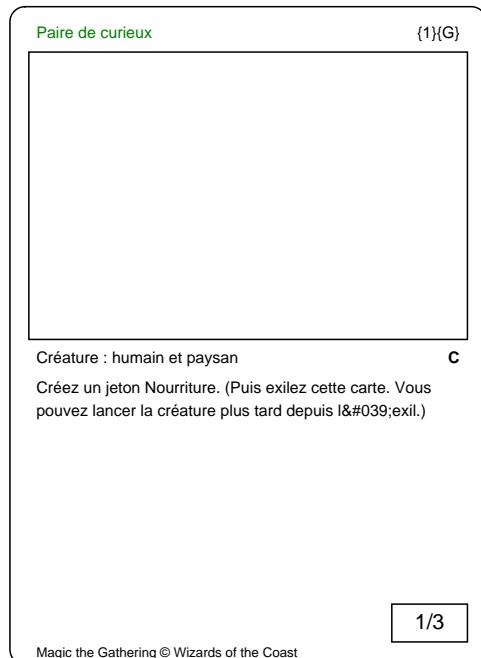
{T}, sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Pisteur de sorcière féroce

{2}{G}{G}

Créature : loup

C

Piétinement

Quand le Pisteur de sorcière féroce 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. »)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi troll festoyant

{2}{G}{G}{G}

Créature : troll et noble

R

Vigilance, piétinement

Quand le Roi troll festoyant arrive sur le champ de bataille, si vous avez lancé depuis votre main, créez trois jetons Nourriture.

Sacrifiez trois nourritures : Renvoyez sur le champ de bataille le Roi troll festoyant depuis votre cimetière. Activez cette capacité que pendant votre tour.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur de sorcière féroce

{2}{G}{G}

Créature : loup

C

Piétinement

Quand le Pisteur de sorcière féroce 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. »)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi troll festoyant

{2}{G}{G}{G}

Créature : troll et noble

R

Vigilance, piétinement

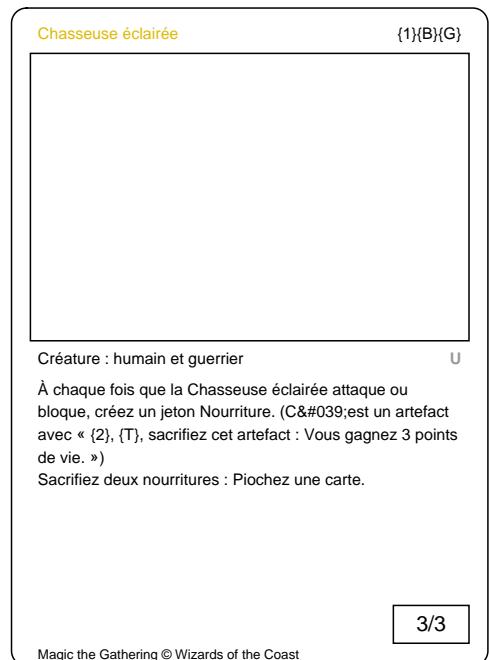
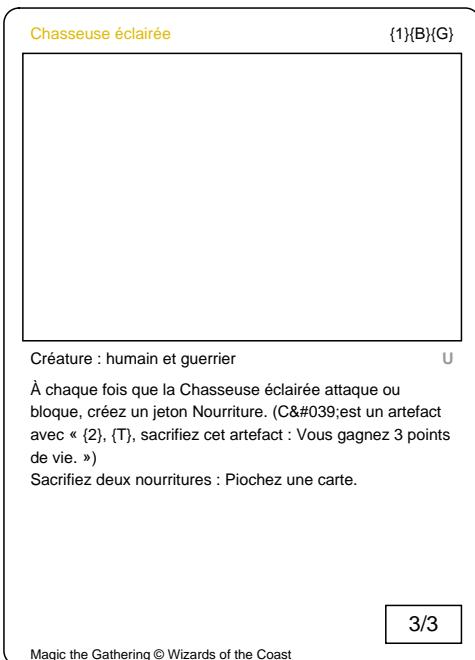
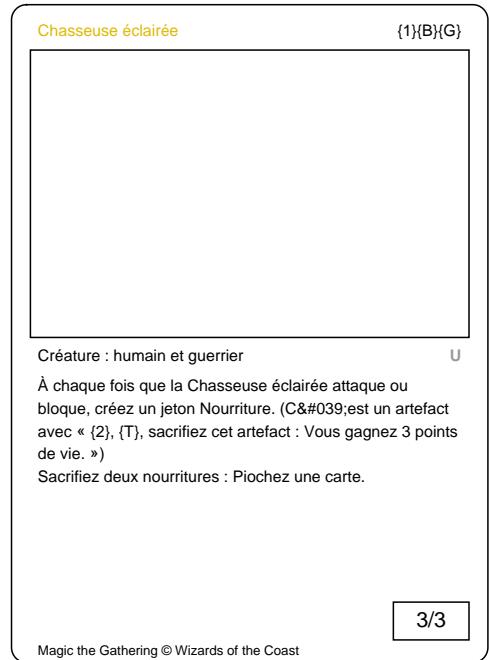
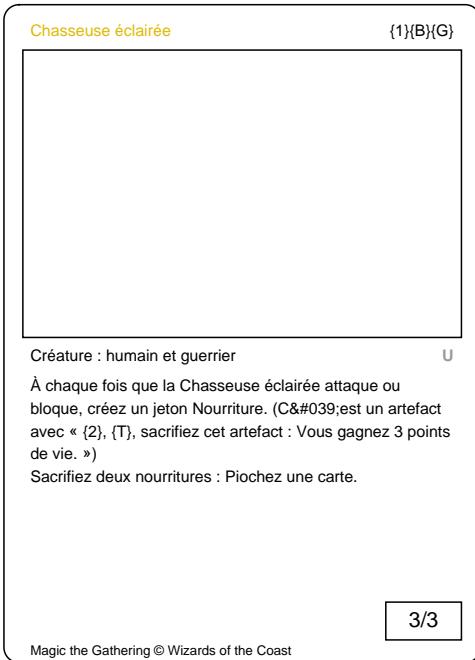
Quand le Roi troll festoyant arrive sur le champ de bataille, si vous avez lancé depuis votre main, créez trois jetons Nourriture.

Sacrifiez trois nourritures : Renvoyez sur le champ de bataille le Roi troll festoyant depuis votre cimetière. Activez cette capacité que pendant votre tour.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Opportunité de taille

{2}{G}

Rituel

Vous pouvez sacrifier deux nourritures. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 7/7 verte Géant. Sinon, créez trois jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proie du loup

{4}{G}{G}

Rituel

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Sanglier avec « Quand cette créature meurt, créez un jeton Nourriture. » (Un jeton Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportunité de taille

{2}{G}

Rituel

Vous pouvez sacrifier deux nourritures. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature 7/7 verte Géant. Sinon, créez trois jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Proie du loup

{4}{G}{G}

Rituel

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Sanglier avec « Quand cette créature meurt, créez un jeton Nourriture. » (Un jeton Nourriture 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

Proie du loup

{4}{G}{G}

Rituel

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Sanglier avec « Quand cette créature meurt, créez un jeton Nourriture. » (Un jeton Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices**Terrain : forêt**

((T) : Ajoutez {G}.)

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, 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

Proie du loup

{4}{G}{G}

Rituel

Créez trois jetons de créature 1/1 verte Sanglier avec « Quand cette créature meurt, créez un jeton Nourriture. » (Un jeton Nourriture est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cabane en pain d'épices**Terrain : forêt**

((T) : Ajoutez {G}.)

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, 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

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt

C

({T} : Ajoutez (G).)

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, 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

Cabane en pain d'épices



Terrain : forêt

C

({T} : Ajoutez (G).)

La Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins trois autres forêts.

Quand la Cabane en pain d'épices arrive sur le champ de bataille dégagée, 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

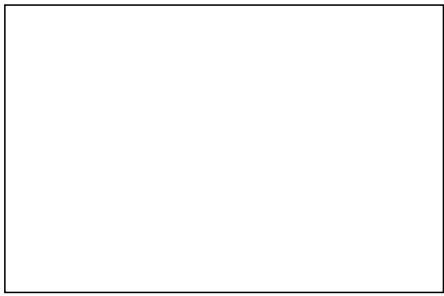
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



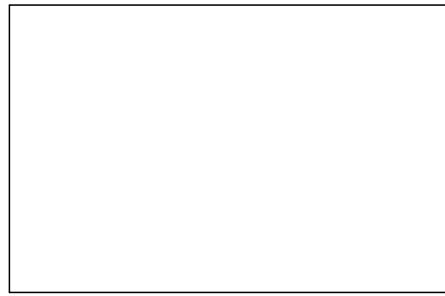
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



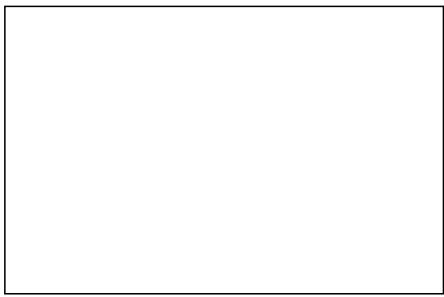
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



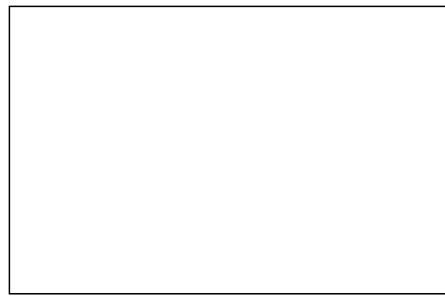
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

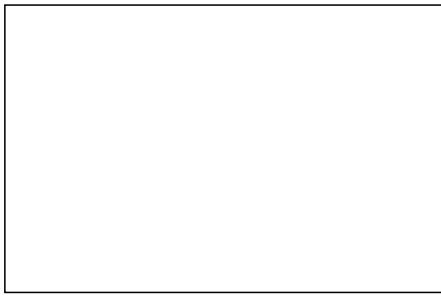
C

{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



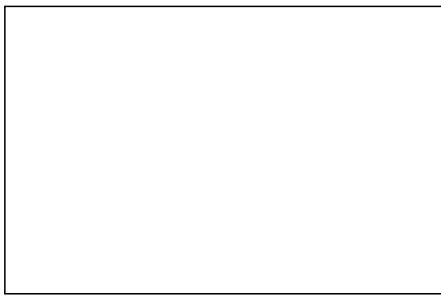
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



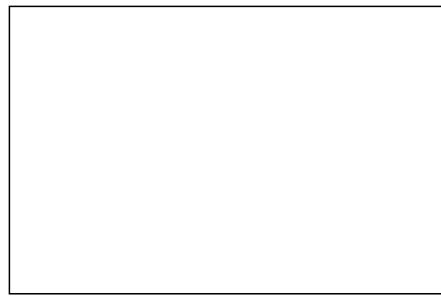
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



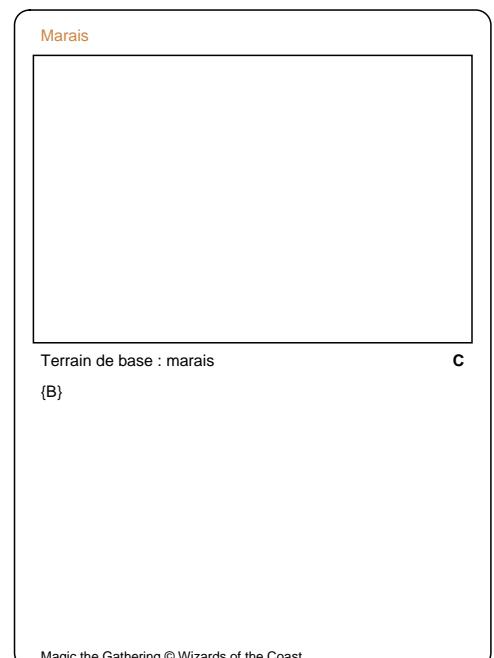
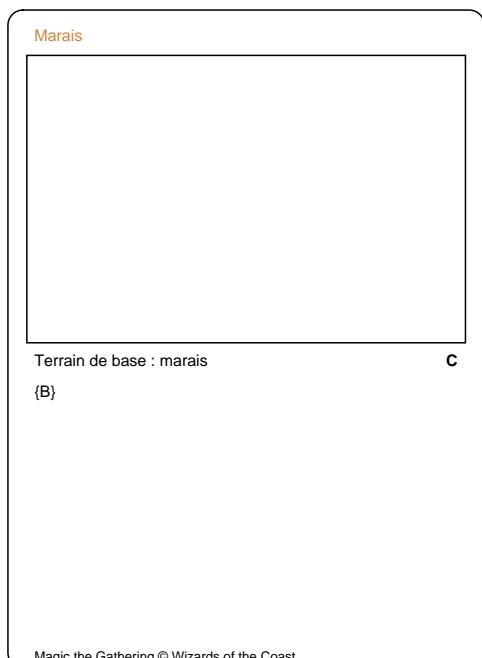
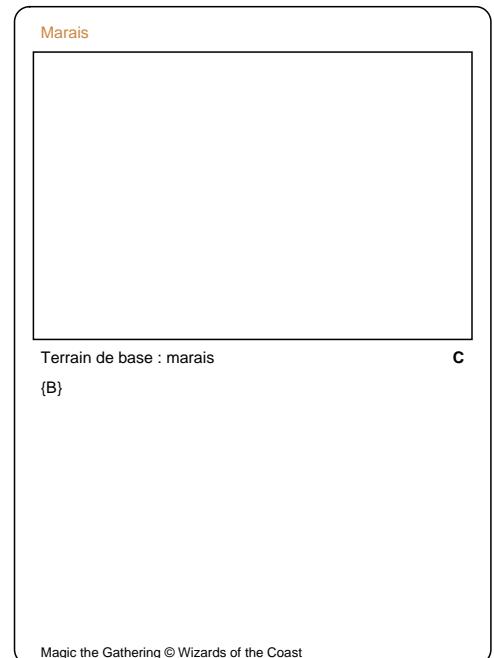
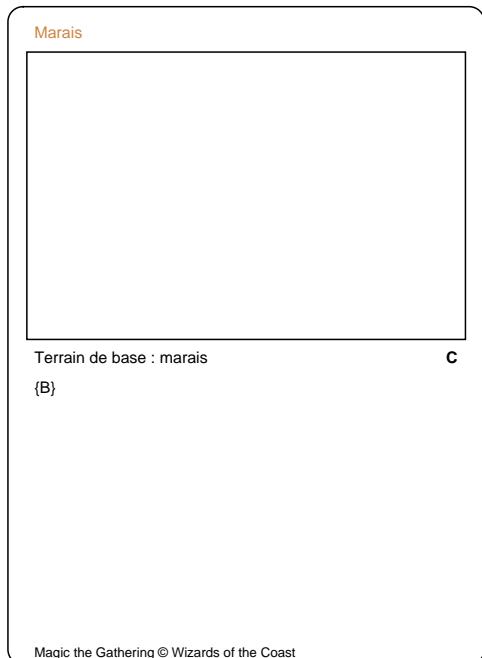
Terrain de base : forêt

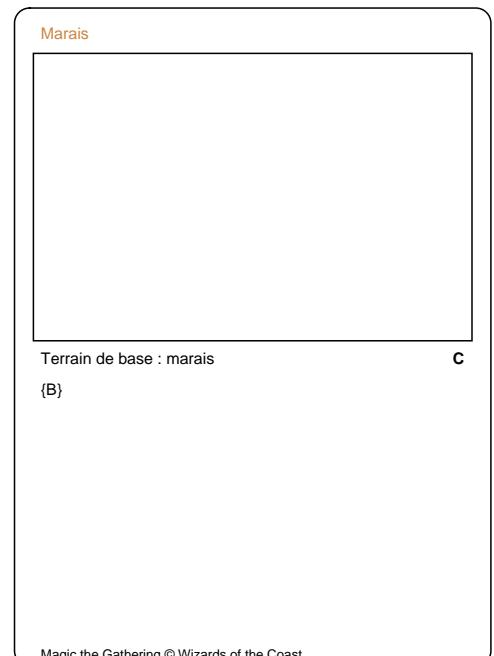
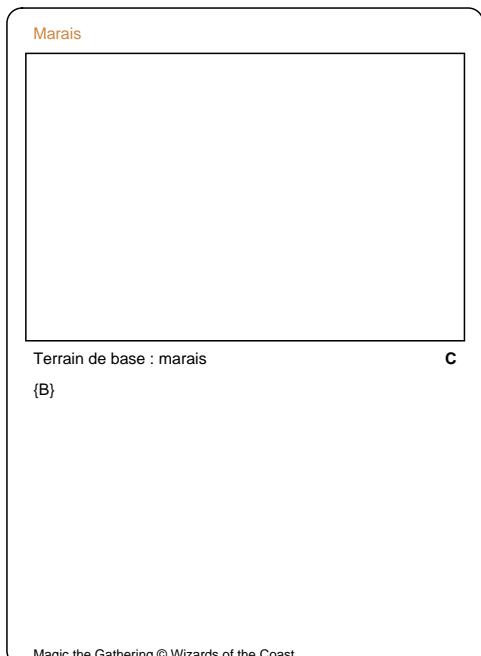
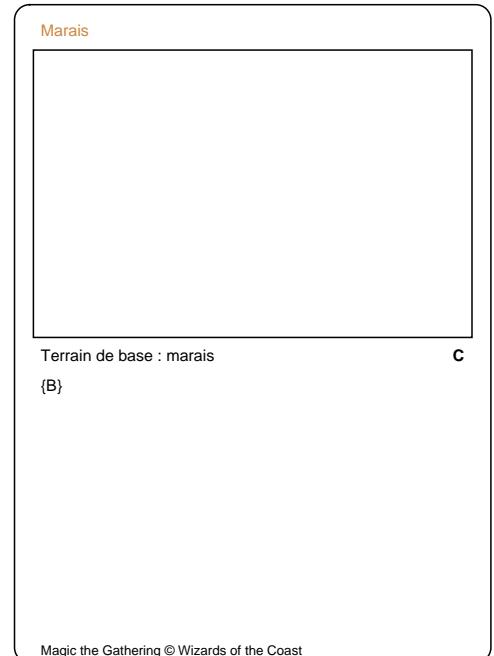
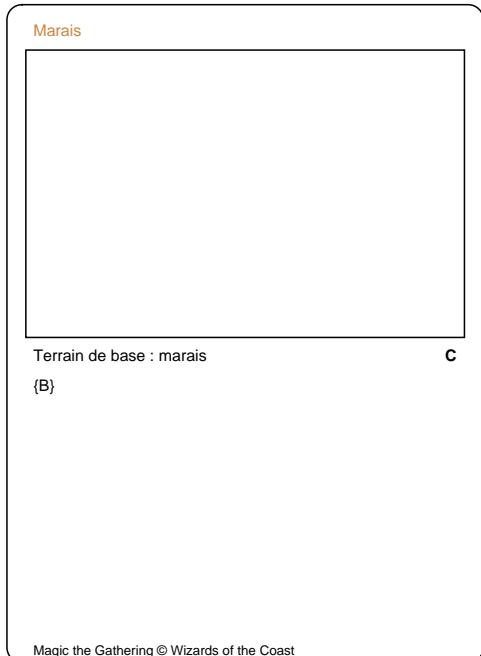
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Four de l'envoûteuse

{1}



Artifact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artifact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artifact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse

{1}



Artifact

U

{T}, sacrifiez une créature : Créez un jeton Nourriture. Si l'endurance de la créature sacrifiée était supérieure ou égale à 4, créez deux jetons Nourriture à la place. (Ce sont des artefacts 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

Brochette de géant

{1}{B}

Artifact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+1.

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

Équipement (3) ((3) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez pas d'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire cuire une tourte

{2}{B}{B}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T} », sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brochette de géant

{1}{B}

Artifact : équipement

C

La créature équipée gagne +2/+1.

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

Équipement (3) ((3) : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez pas d'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire cuire une tourte

{2}{B}{B}

Éphémère

Détruisez une créature ciblée. Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T} », sacrifiez ce jeton : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au faisan

{1}{G}



Éphémère

C

La Chasse au faisan inflige 5 blessures à une créature avec le vol ciblée. 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

Piste de miettes

{1}{G}



Enchantement

U

Quand la Piste de miettes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chasse au faisan

{1}{G}



Éphémère

C

La Chasse au faisan inflige 5 blessures à une créature avec le vol ciblée. 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

Piste de miettes

{1}{G}



Enchantement

U

Quand la Piste de miettes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste de miettes

{1}{G}



Enchantement

U

Quand la Piste de miettes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste de miettes

{1}{G}



Enchantement

U

Quand la Piste de miettes arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de permanent parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast