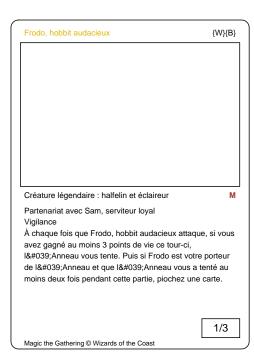


Sam, serviteur loyal	{1}{G}{W}
Créature légendaire : halfelin et paysar	
Partenariat avec Frodo, hobbit audacie créature arrive sur le champ de bataille peut mettre Frodo dans sa main depuis puis mélanger.)	e, un joueur ciblé
Au début du combat pendant votre tou Nourriture. (C'est un artefact av cet artefact : Vous gagnez 3 points de Les capacités activées des nourritures coûtent {1} de moins à activer.	ec « {2}, {T}, sacrifiez vie. »)
Magic the Cethoring @ Wizordo of the Coast	2/4



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.

Syr Gingembre, la fin du dessert	{2}	Choux à la crime	{4}{B}
Créature-artefact légendaire : nourriture et chevalier	R	Créature : horreur	С
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 regard 1.		Contact mortel À chaque fois que le Choux à la crime inflige des bless 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. »)	sures
{2}, {T}, sacrifiez Syr Gingembre : Vous gagnez un nom de points de vie égal à sa force.	bre		
3,	/1		4/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arachne, tisseuse de I'effroi	{3}{B}
Créature légendaire : araignée et démon	R
À chaque fois qu'une créature non-jeton adversaire contrôle meurt, exilez-la.	qu'un
{2}{B}, mettez une carte de créature exilée par	
tisseuse de l'effroi dans le cimetière de s propriétaire : Mettez deux marqueurs +1/+1 sur	
Piochez une carte.	
{X}{1}{B}: Mettez sur le champ de bataille, sous	
contrôle et engagée, une carte de créature ave de mana de X ciblée exilée par Arachne.	c une valeur
	0.10
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Confiseuse expérimentale	{2}{B}
Créature : humain et paysan	U
Quand la Confiseuse expérimentale arrive sur	•
bataille, créez un jeton Nourriture. (C'es	
<pre>avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous ga de vie. »)</pre>	ignez a points
À chaque fois que vous sacrifiez une nourritur	e, créez un
jeton de créature 1/1 noire Rat avec « Cette c	réature ne
peut pas bloquer. »	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Empoisonneuse à bonbons	{2}{B}
Créature : humain et psychagogue	R
Lien de vie	K
Quand I'Empoisonneuse à bonbons ar	rive sur le
champ de bataille, jusqu'à une créatur	
-X/-X jusqu'à la fin du tour, X étant le n	
points de vie que vous avez gagnés ce tour-c	i.
	0.0
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Gueule sucrée dévorante	{2}{B}{B}
On fature at harmon	
Créature : horreur	С
Menace, piétinement  Au début de votre entretien, vous pouvez sacrifie	run
artefact, un enchantement ou un jeton. Si vous ne	
pas ainsi, engagez la Gueule sucrée dévorante.	
	0/0
	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Escouflemage maléfique	<del>{4}{B}{B}</del>
I		
	Créature : dragon et psychagogue	R
	Vol	
	Quand I'Escouflemage maléfique arrive sur	le champ
	de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre d'artefacts, d'enchantements et/ou de	e ietons
	puis piochez autant de cartes.	o jotorio,
		5/4
		3/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Roi-sorcier d'Angmar	{3}{B}{B}
Créature légendaire : apparition et noble	М
Vol À chaque fois qu'au moins une créature v	oue infline
des blessures de combat, chaque adversaire sa	-
créature qui vous a infligé des blessures de com	
tour-ci. L'Anneau vous tente.	
Défaussez-vous d'une carte : Le Roi-sorc d'Angmar acquiert l'indestructible	ier
jusqu'à la fin du tour. Engagez-le.	
• •	
Magic the Cathering @Wizards of the Coast	5/3

Sauron, le Nécromancien	{3}{B}{B}	Vieux Volticroc {-	4}{B}
Créature légendaire : avatar et horreur	R	Créature légendaire : rat et peuple fée	U
Menace À chaque fois que Sauron, le Nécromancien a une carte de créature ciblée depuis votre cime un jeton, engagé et attaquant, qui est une copcarte, excepté que c'est une apparition avec la menace. Au début de la prochaine éta exilez ce jeton à moins que Sauron ne soit vo l'Anneau.	etière. Créez bie de cette 3/3 noire ape de fin,	Vol Au début de chaque étape de fin, si une créature est m ce tour-ci, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gag 3 points de vie. ») {2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact Vieux Volticroc gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tou	gnez : Le
		3	3/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4	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 cl bataille sous votre contrôle, exilez jusqu'à u ciblée du cimetière d'un adversaire. Au début du combat pendant votre tour, créez un j créature 1/1 noire Rat avec « Cette créature ne pe	ne carte eton de
bloquer. »	
1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Archiviste eife	{1}{G}
Additivistic circ	(I)O)
Créature : elfe et artificier	R
À chaque fois qu'au moins un artefact arrive champ de bataille sous votre contrôle, mettez deux marqueurs +1/+1 sur l'Archiviste elfe. Cette ne se déclenche qu'une seule fois par tour. À chaque fois qu'au moins un enchantemen sur le champ de bataille sous votre contrôle, pioche carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une fois par tour.	capacité t arrive ez une
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/1

U

Avant-garde de Croc-rouge {1}{G}	Chasseur de pain d'épice {4	}{G}
Créature : elfe et guerrier U	Créature : géant	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.	Quand le Chasseur de pain d'épice arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'e un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)	st
3/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5

_		
	Charognard creux	{2}{G}
	Créature : loup	С
	{1}, sacrifiez une nourriture : Le Charognard creux g +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez	agne
	qu'une seule fois par tour.	
	_	
		3/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cochon truffier intrépide	{1}{G}
Onfotono e ana eller	
Créature : sanglier	U.s.a. attacus asul
À chaque fois que le Cochon truffier int créez un jeton Nourriture. (C'est {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gaç	un artefact avec «
créez un jeton Nourriture. (C'est	un artefact avec «
créez un jeton Nourriture. (C'est {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gaç	un artefact avec «
créez un jeton Nourriture. (C'est {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gaç	un artefact avec «

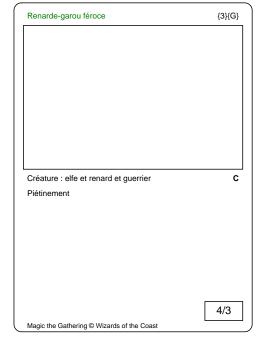
Elanor Gardner	{3}{G}	Oie d'or	{G}
Créature légendaire : halfelin et éclaireur	R	Créature : oiseau	R
Quand Elanor Gardner arrive sur le champ de bat créez un jeton Nourriture.  Au début de votre étape de fin, si vous avez sacri nourriture ce tour-ci, vous pouvez chercher dans bibliothèque une carte de terrain de base, la mett champ de bataille engagée, puis mélanger.	itaille, ifié une votre	Vol Quand I'Oie d'or arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefa avec « (2), (T), sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 poi de vie. ») {1}(G), (T): Créez un jeton Nourriture. {T), sacrifiez une nourriture : Ajoutez un mana de la coul de votre choix.	ict nts
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/4	0/2 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2

Généalogiste de Croc-rouge	{2}{G}	Pionnière des Woses	
Créature : elfe et conseiller	С	Créature : humain et shamane	
Quand le Généalogiste de Croc-rouge arrive sur le de bataille, créez un jeton de rôle Royal attaché à autre créature ciblée que vous contrôlez. (Si vous un autre rôle sur elle, mettez-le au cimetière. La crenchantée gagne +1/+1 et a parade {1}.)	une contrôlez	{T}: Ajoutez un mana de la couleur de (6){G}, {T}: Une autre créature ciblée g acquiert le piétinement jusqu'à la	agne +3/+3 et
	2/3		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			
	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

{1}{G}

С

1/1



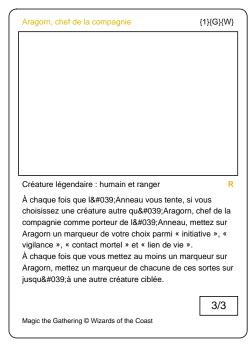
Frodo, fléau de Sauron	{W}
Créature légendaire : halfelin et citoyen	R
{W/B}{W/B} : Si Frodo, fléau de Sauron est un citoy	
devient un halfelin et éclaireur avec une force et ur endurance de base de 2/3 et le lien de vie.	ie
(B)(B): Si Frodo est un éclaireur, il devient un h	alfelin et
gredin avec « À chaque fois que cette créature infli	-
blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la l'Anneau vous a tenté au moins quatre fois o	•
partie. Sinon, I'Anneau vous tente. »	
Г	1.12
	1/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Bill le poney	{3}{W}
L	Créature légendaire : cheval	U
	Quand Bill le poney arrive sur le champ de bataille	
	deux jetons Nourriture. (Ce sont des artefacts ave sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie	
	Sacrifiez une nourriture : Jusqu'à la fin du to	our, une
	créature ciblée que vous contrôlez attribue un non blessures de combat égal à son endurance à la pl	
	force.	
		1/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Samsagace I'Intrépide	{1}{W}
Créature légendaire : halfelin et paysan	U
Flash	
Quand Samsagace I'Intrépide arrive sur	•
bataille, choisissez jusqu'à une carte de ciblée dans votre cimetière qui y a été mise ce	
depuis le champ de bataille. Renvoyez-la dans	
Puis I'Anneau vous tente.	
	2/1
Maria II. Out of a SWF and a City of	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Arach	nne, fille d'Ungoliant	{4}{B}{G}
Créat	ure 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.		
Magic	the Gathering © Wizards of the Coast	8/8

Greta, plaie de Dentcariée	{1}{B}{G}
Créature légendaire : humain et guerrier	U
Quand Greta, plaie de Dentcariée arrive sur le	
bataille, créez un jeton Nourriture. (C'es	
avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gag de vie. »)	Juez a points
{G}, sacrifiez une nourriture : Mettez un marque	eur +1/+1
sur une créature ciblée. N'activez que lo	rsque vous
pourriez lancer un rituel.	
{1}{B}, sacrifiez une nourriture : Vous piochez u	une carte et
vous perdez 1 point de vie.	
	3/3
	0,0



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. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poiredebeurré, aubergiste de Bree	{2}{G}{W}	Cor	nquête des chevaliers-liches {	4}{B}
Créature légendaire : humain et paysan	U	Ritu	uel	R
Au début de votre étape de fin, si vous ne cont nourriture, créez un jeton Nourriture. (C'			crifiez n'importe quel nombre d'artefact #039;enchantements et/ou de jetons. Renvoyez sur	
artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : \ 3 points de vie. »)		cha	amp de bataille autant de cartes de créature depuis v	
5 points de vie. ")			lettere.	
	3/3			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Mag	gic the Gathering © Wizards of the Coast	

Samsagace Gamegie	{G}{W}
Créature légendaire : halfelin et paysan	R
À chaque fois qu'une autre créature non-jeto	on arrive
sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T},	•
cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)	
Sacrifiez trois nourritures : Renvoyez une carte his ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Les	
artefacts, les légendaires et les sagas sont historiq	ues.)
,	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jeunesse éternelle	{1}{B}
Rituel	c
Mettez n'importe quel nombre de cartes de c ciblées depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque. Piochez une carte.	réature
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ombre de I'ennemi	{3}{B}{B}{B}
Rituel	M
Exilez toutes les cartes de créature du cimetiè	•••
joueur ciblé. Vous pouvez lancer des sorts par	
tant qu'elles restent exilées, et du mana	
n'importe quel type peut être dépensé p lancer.	our les
iancer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retour des friches	{2}{G}
Rituel	С
Choisissez deux ?	
? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de tel base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, p mélangez.	
? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain.	
? Créez un jeton Nourriture. (C'est un artefac	t avec «
{2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points	de vie.
»)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

ĺ.	Ravivement de la Comté	{1}{G}
[	Rituel	С
	Renvoyez une carte de permanent ciblée depuis voti	
	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	

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

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







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







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







Forêt	Forteresse tourmentée
Terrain de base : forêt C	Terrain R
(G)	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	
{G}	· ·
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	,

		_	
Maisonnette tourmentée			Marais
Terrain	R		Terrain de base : marais C
La Maisonnette tourmentée arrive se engagée.	sur le champ de bataille		{B}
{T}: Ajoutez {B} ou {G}. {2}{B}{G}: La Maisonnette tourmen	itée devient une créature		
4/4 noire et verte Horreur jusqu�			
C'est toujours un terrain. À chaque fois que la Maisonnette to	ourmentée attaque,		
créez un jeton Nourriture et exilez j ciblée depuis un cimetière.	usqu'à une carte		
ciblee depuis un cimetiere.			
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Marais			Marais

Marais

Terrain de base : marais C (B)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
(B)  Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{B}  Magic the Gathering © Wizards of the Coast
mayo ure caurering e wizarus ur ine coast	,	magic the Gathering & Wizalus of the Coast

_		_
,	Marais	
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Plaine
Terrain de base : marais C		Terrain de base : plaine C
{B}		<center>&amp; lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg&amp; ;amp;quot;&gt;p;amp;amp;gt;</center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais	
Terrain de base : marais	
	C
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine
Terrain de base : plaine C
&thcenter> <img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine Plaine	_
	$\neg$
Terrain de base : plaine  &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>  p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	$\neg$
Terrain de base : plaine  &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>  p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	$\neg$
Terrain de base : plaine  &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center>  p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine	Taverne de Bornemur
Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center> <img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/> <td>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, choisissez 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.</td>	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, choisissez 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine	Tour de commandement

Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center&dt;<img width=&amp;amp;amp;quot;65&amp;amp;amp;quot; align=&amp;amp;amp;quot;center&amp;amp;amp;quot; src=&amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;amp;amp;amp;quot;&amp;amp;amp;amp;amp;gt;&amp;amp;amp;t;/center&amp;amp;amp;gt;

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

Cachet d'ésotérisme	
Artefact	R
{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'es artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un de la couleur de votre choix. »)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	