

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

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. »)

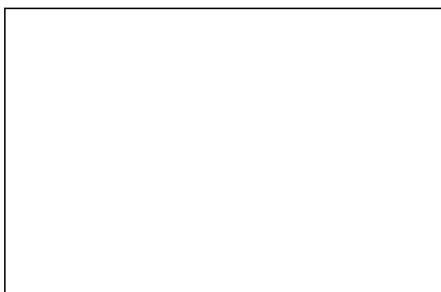
Les capacités activées des nourritures que vous contrôlez coûtent {1} de moins à activer.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frodo, hobbit audacieux

{W}{B}



Créature légendaire : halfelin et éclaireur

M

Partenariat avec Sam, serviteur loyal

Vigilance

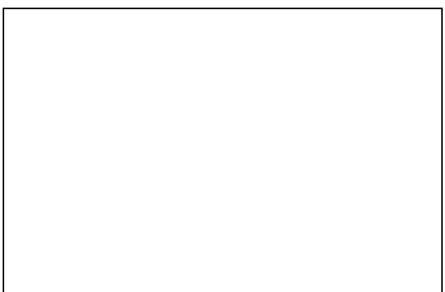
À chaque fois que Frodo, hobbit audacieux attaque, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, l'Anneau vous tente. Puis si Frodo est votre porteur de l'Anneau et que l'Anneau vous a tenté au moins deux fois pendant cette partie, piochez une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 crème

{4}{B}

Créature : horreur

C

Contact mortel

À chaque fois que le Choux à la crème 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. »

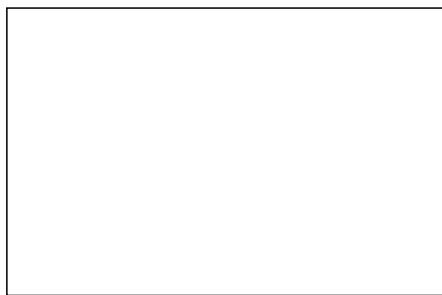
2/3

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

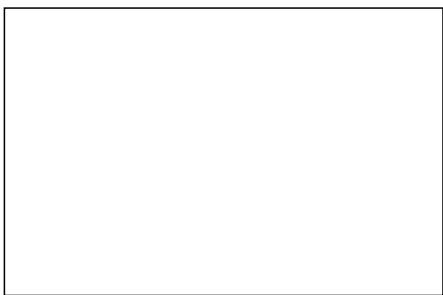
Quand l'Empoisonneuse à bonbons arrive sur le champ de bataille, jusqu'à une créature ciblée gagne -X/X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

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.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouflementage maléfique

{4}{B}{B}



Créature : dragon et psychagogue

R

Vol

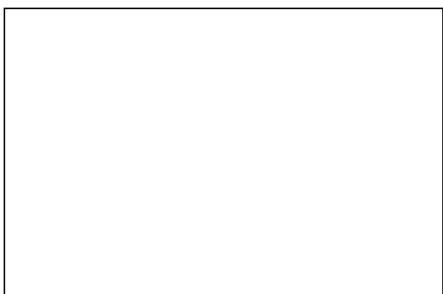
Quand l'Escouflementage maléfique arrive sur le champ de bataille, sacrifiez n'importe quel nombre d'artefacts, d'enchantements et/ou de jetons, puis piochez autant de cartes.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Roi-sorcier d'Angmar

{3}{B}{B}



Créature légendaire : apparition et noble

M

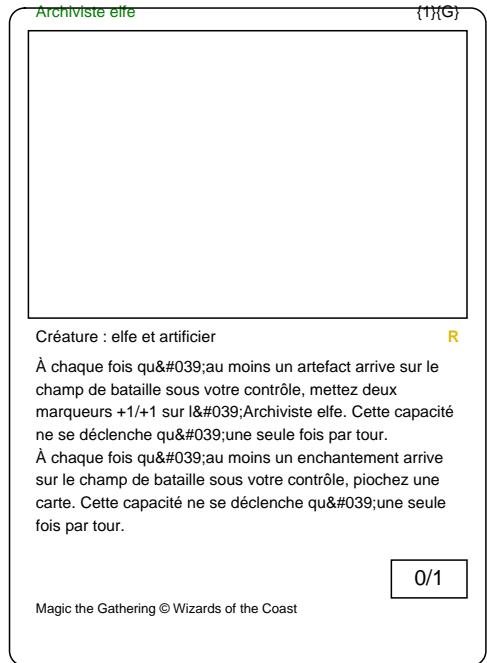
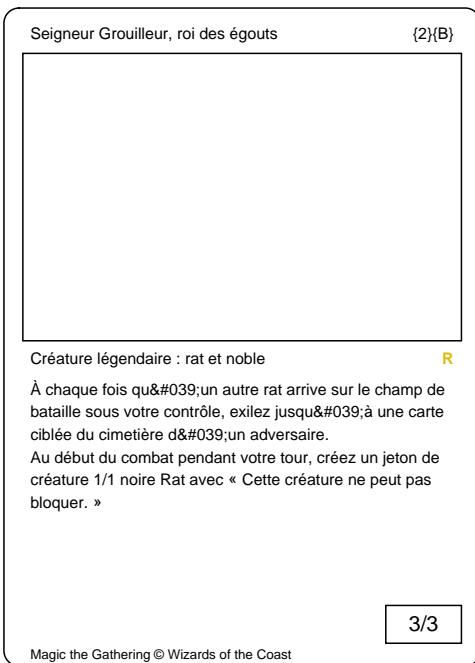
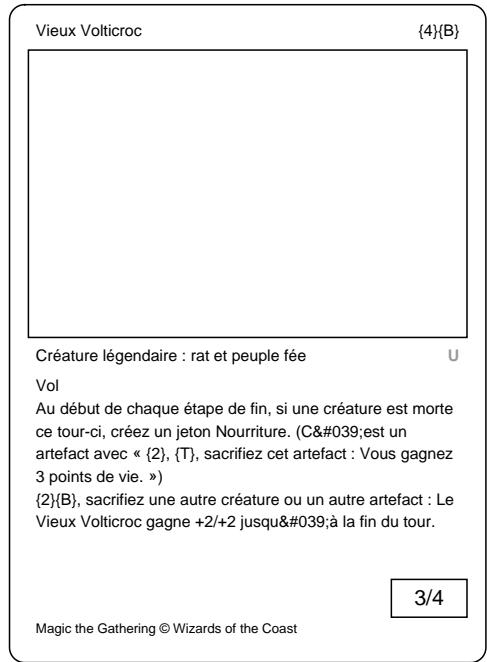
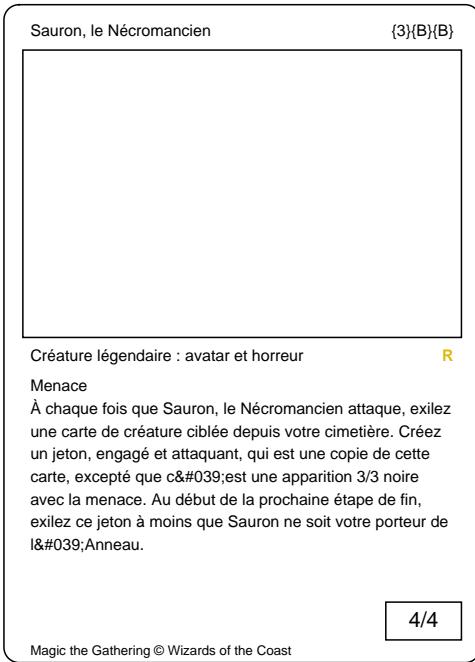
Vol

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



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

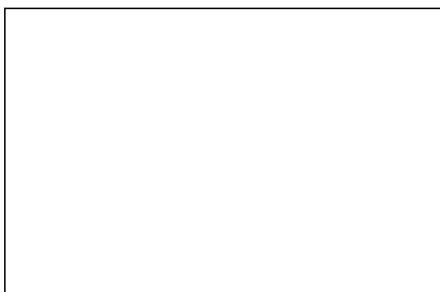
Quand le Chasseur de pain d'épice arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charognard creux

{2}{G}



Créature : loup

C

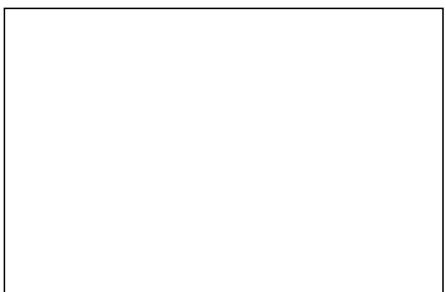
{1}, sacrifiez une nourriture : Le Charognard creux gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cochon truffier intrépide

{1}{G}



Créature : sanglier

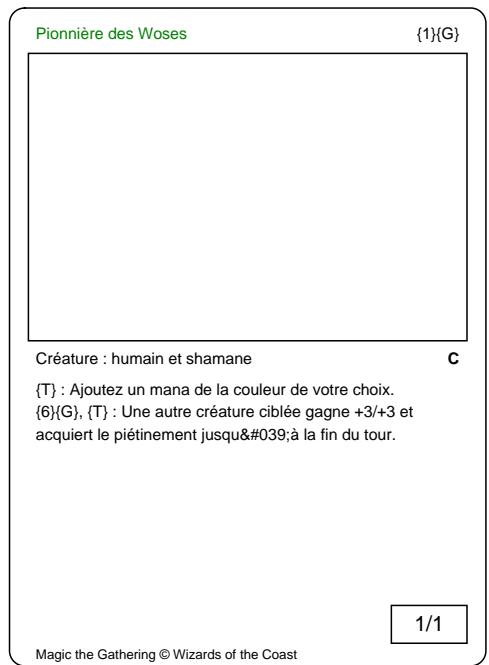
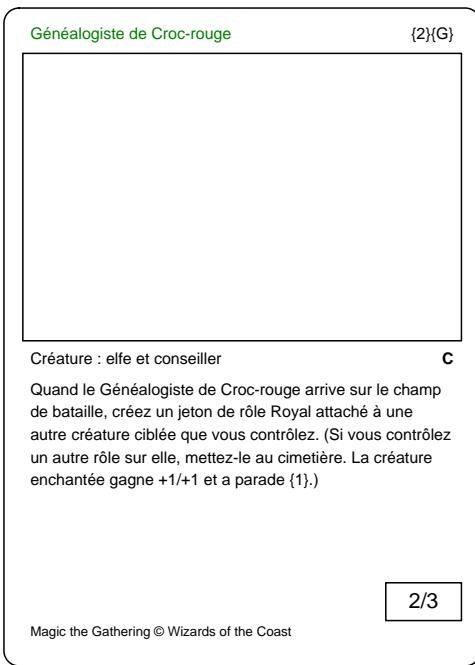
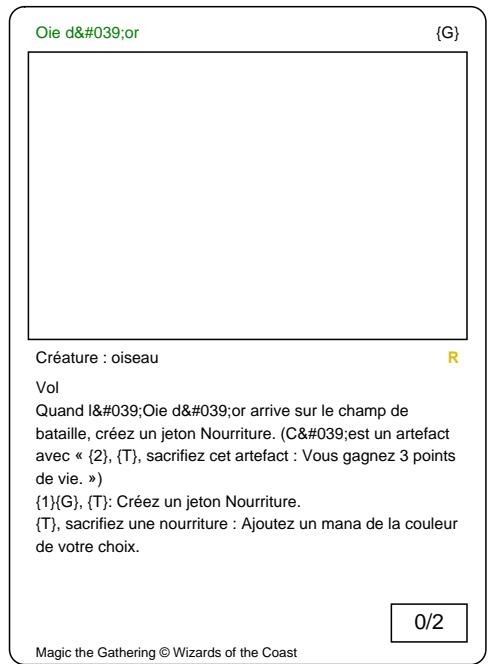
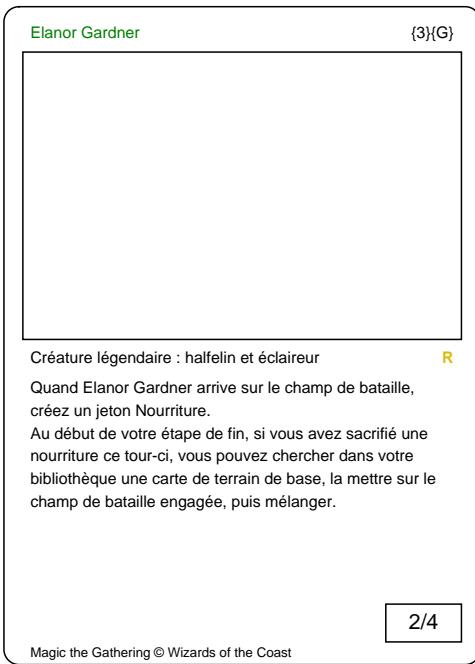
U

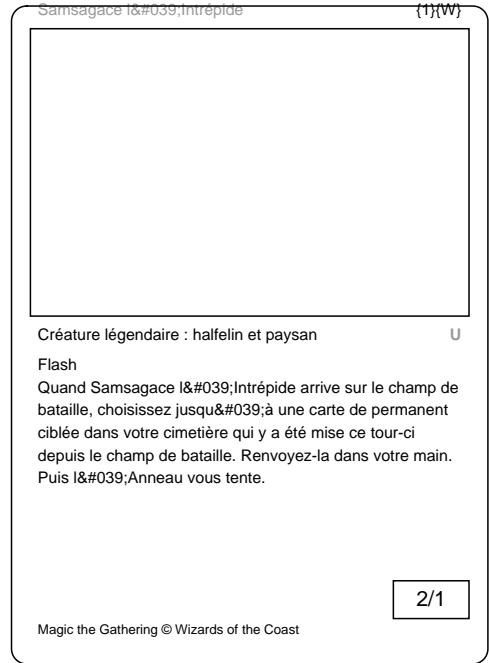
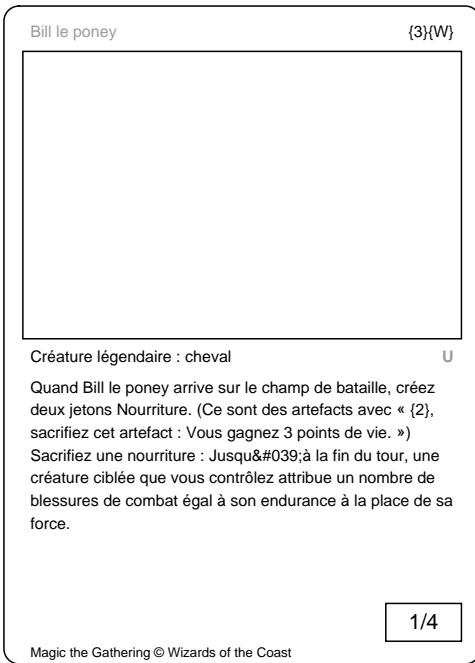
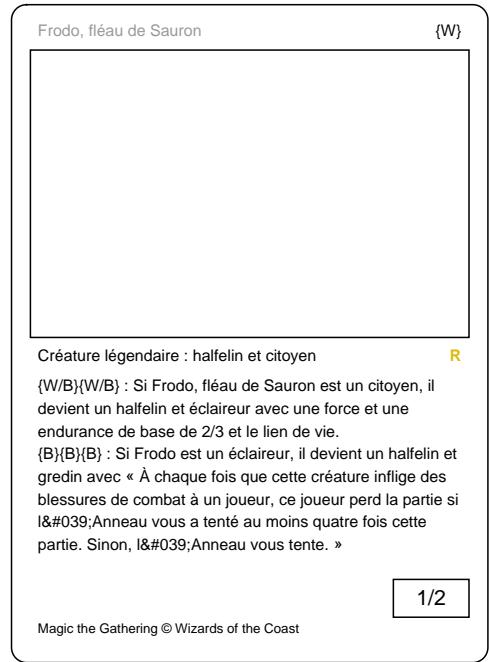
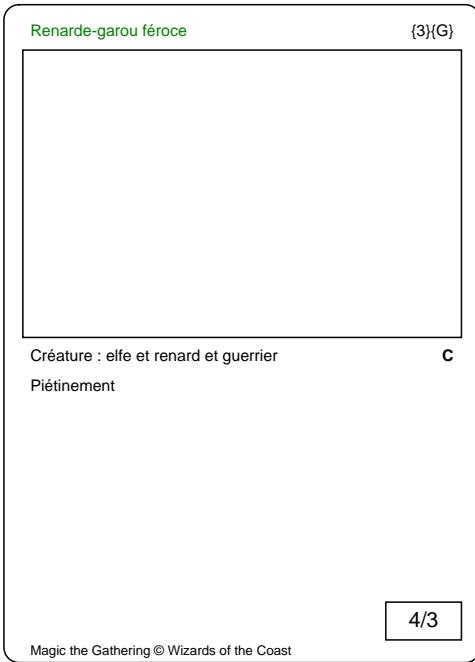
À chaque fois que le Cochon truffier intrépide attaque seul, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}, sacrificez 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

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}, sacrificez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

{G}, sacrificez une nourriture : Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

{1}{B}, sacrificez une nourriture : Vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

3/3

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 « lieu 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

Lotho, shirriff corrompu

{W}{B}



Créature légendaire : halflin et gredin

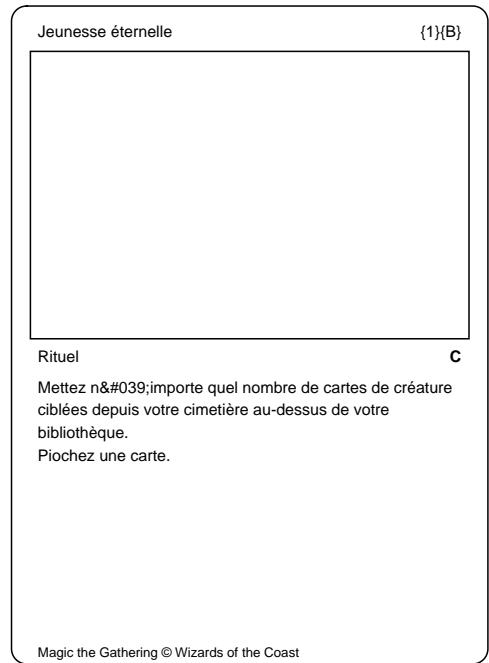
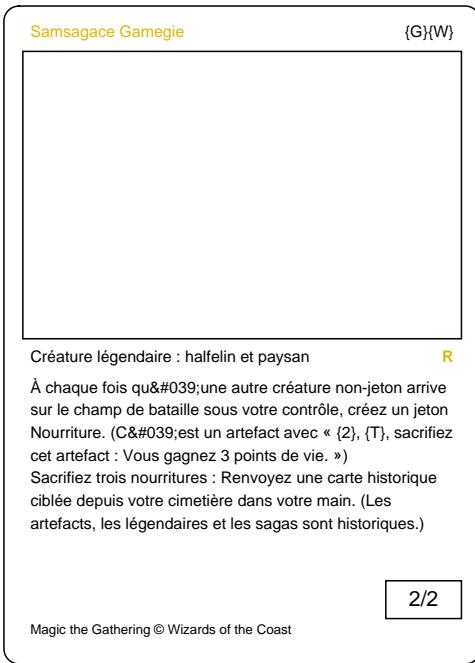
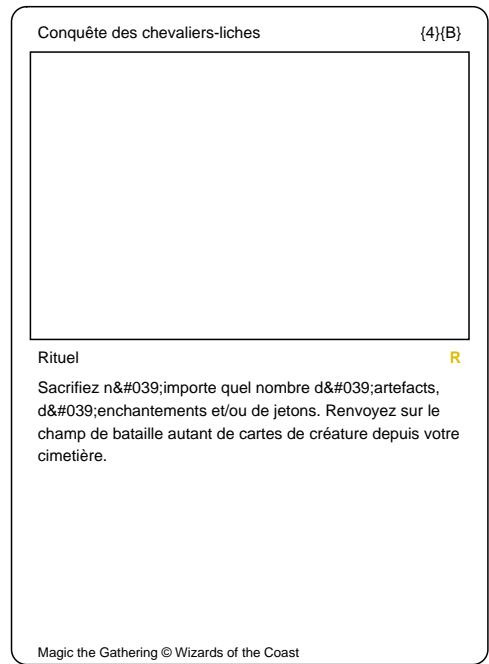
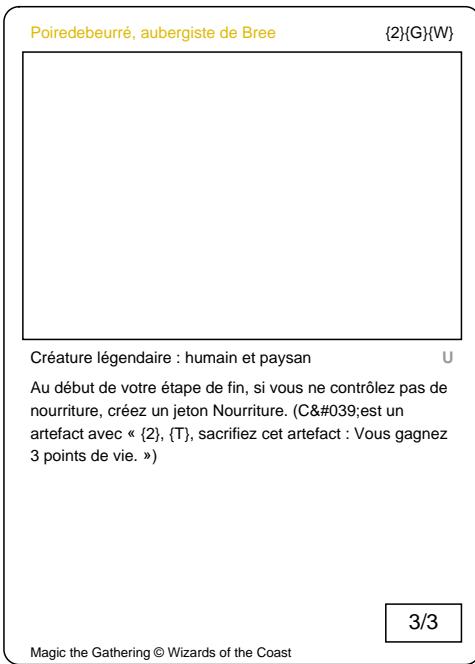
R

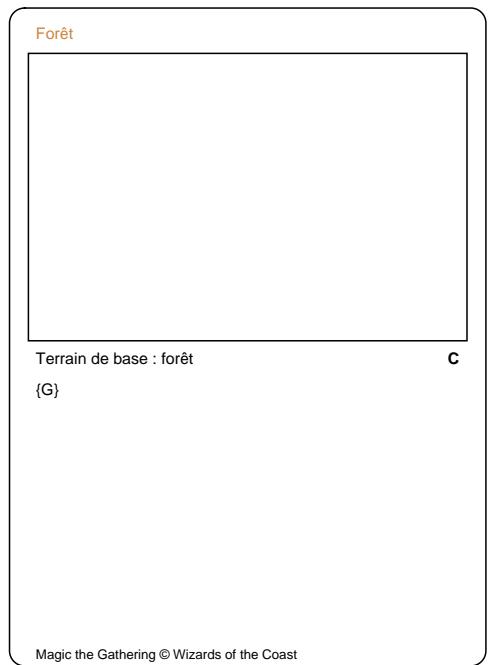
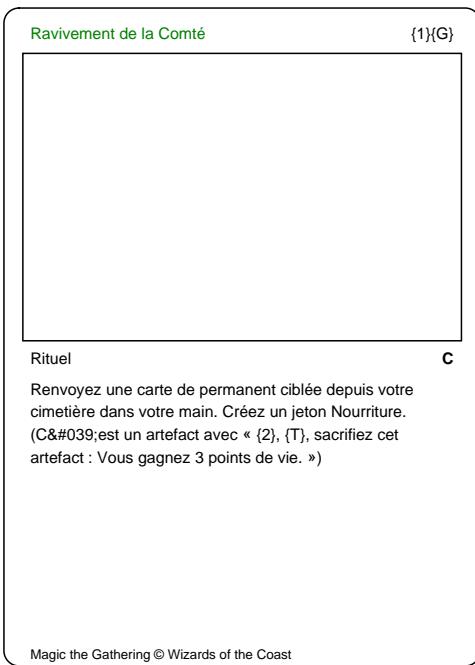
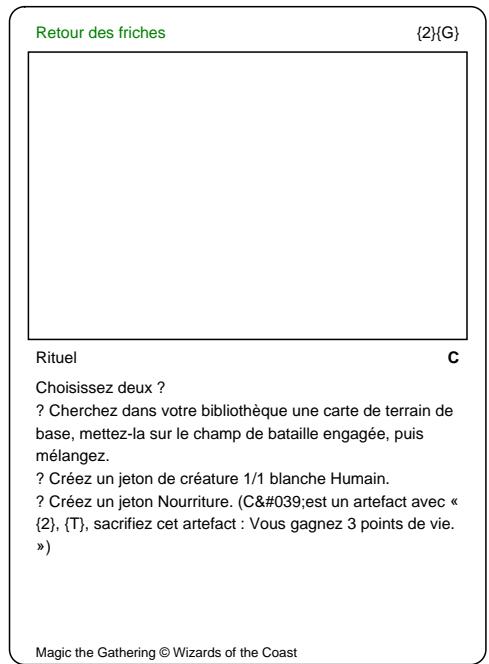
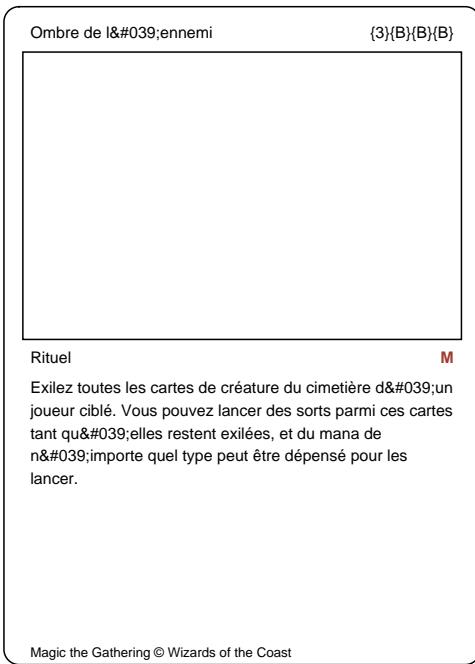
À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, vous perdez 1 point de vie et créez un jeton Trésor. (C'est un artefact avec « {T}, sacrificez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)

2/1

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



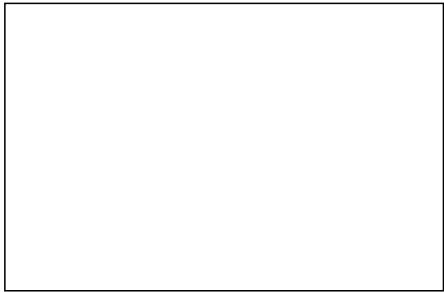
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



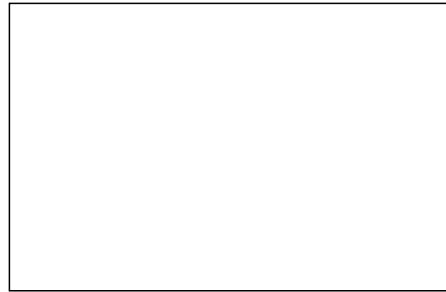
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

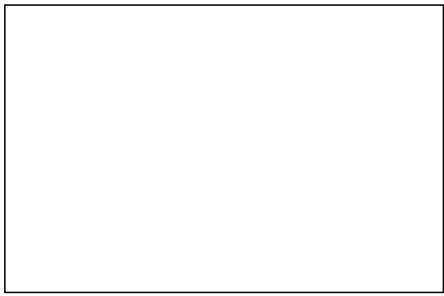
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



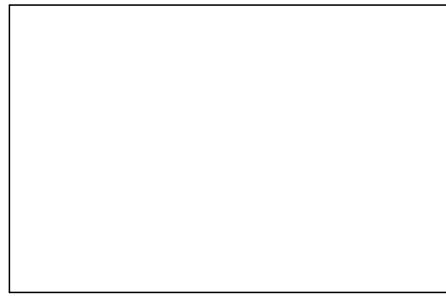
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



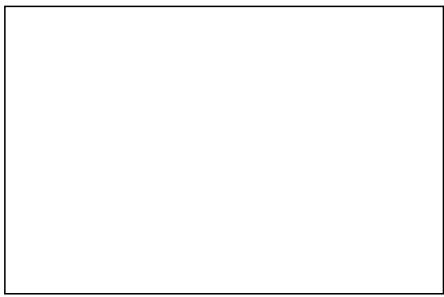
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



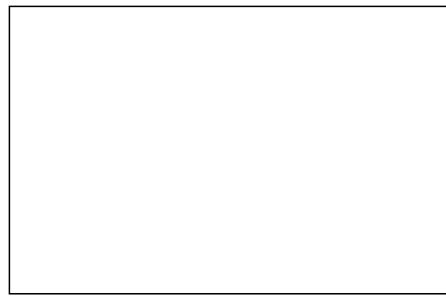
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

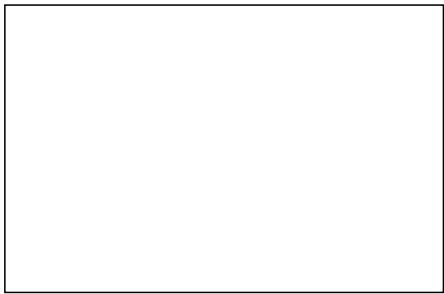
C

{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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse tourmentée



Terrain

R

La Forteresse tourmentée arrive sur le champ de bataille engagée.

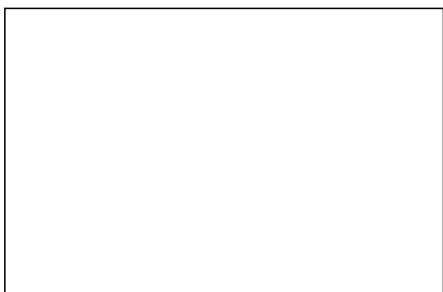
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

{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

Forêt



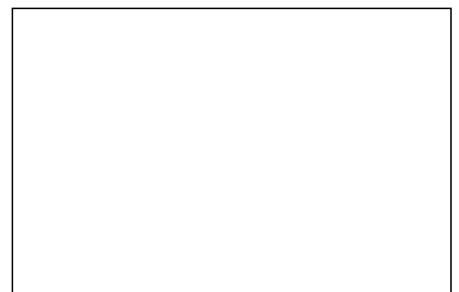
Terrain de base : forêt

C

{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.

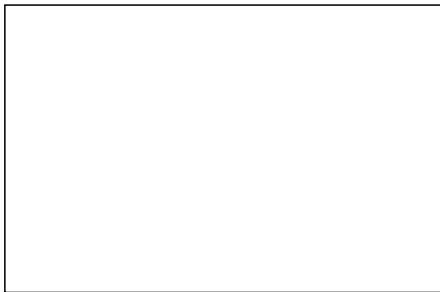
{T} : Ajoutez {G}.

{1}{G}, {T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Créez un jeton Nourriture.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Marais



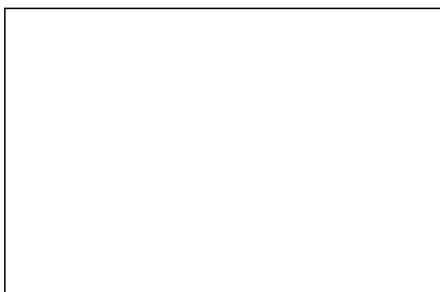
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



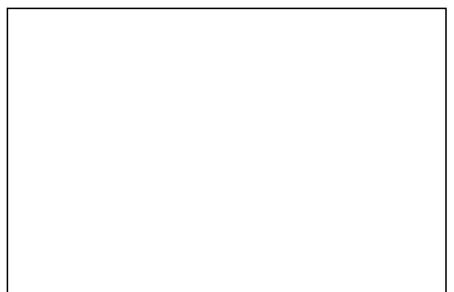
Terrain de base : marais

C

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



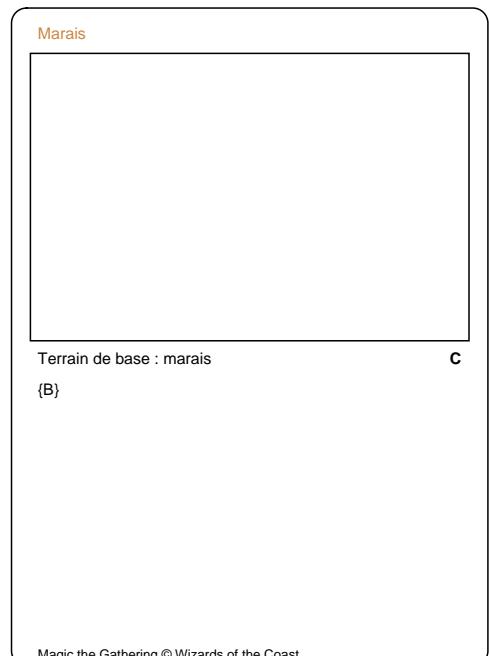
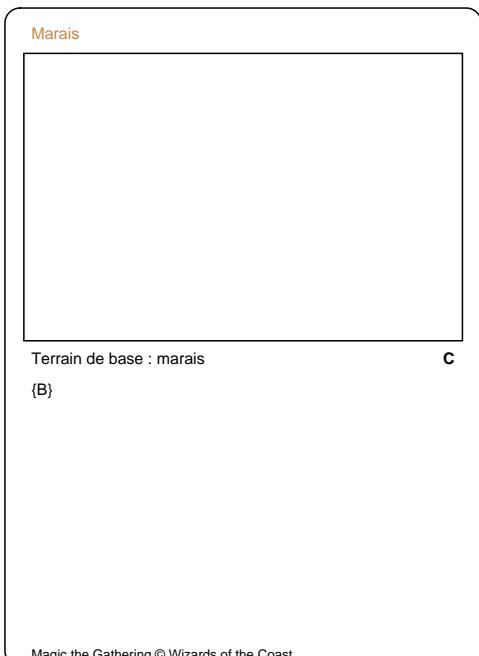
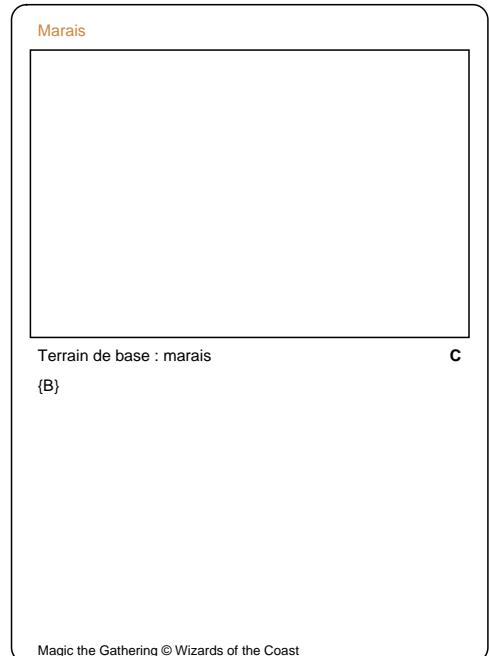
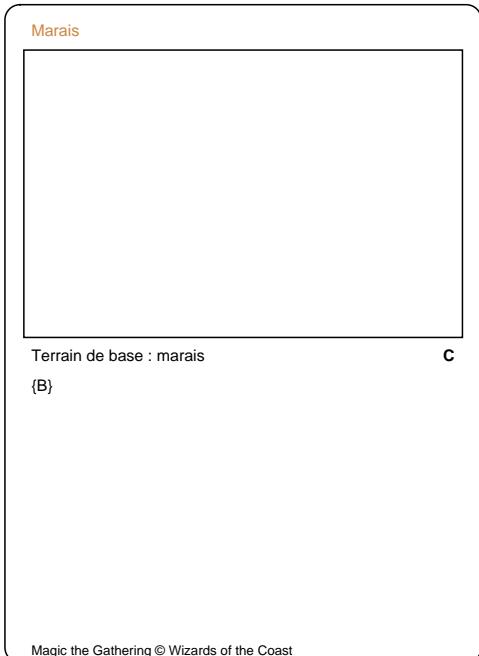
Terrain de base : marais

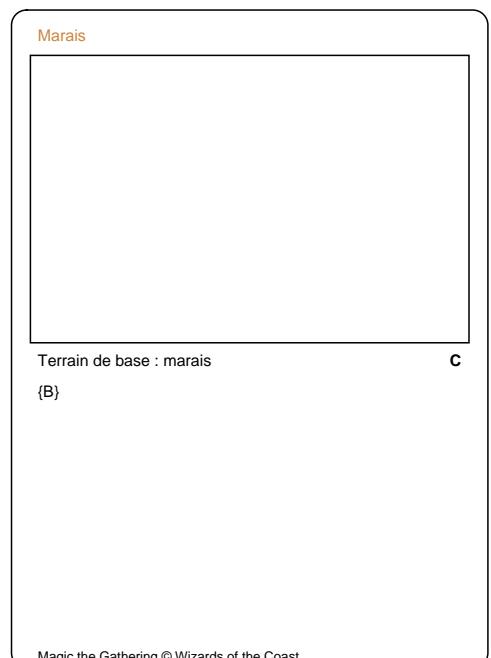
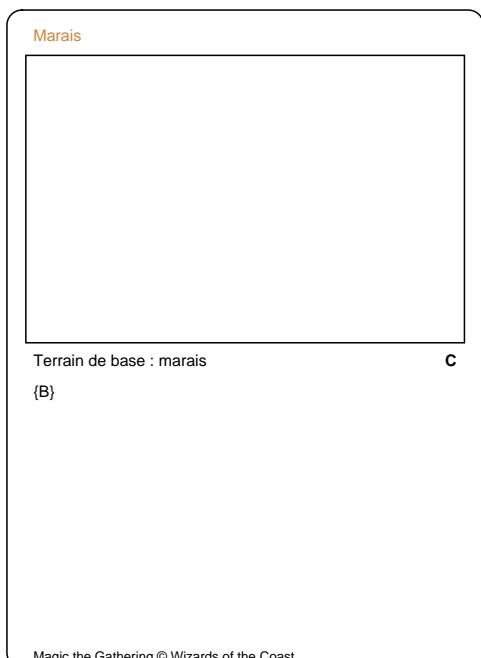
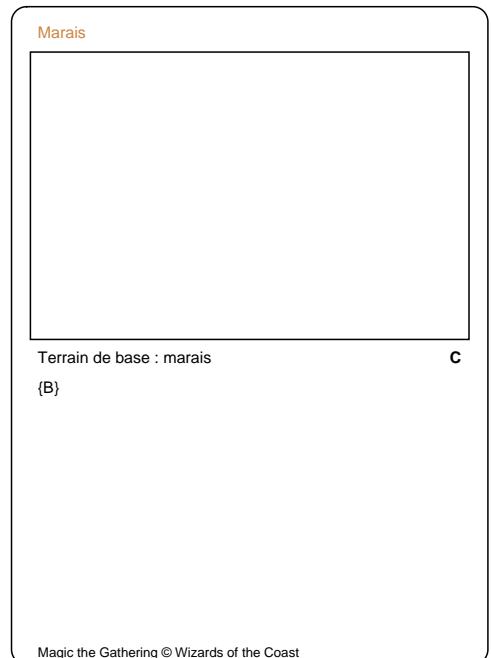
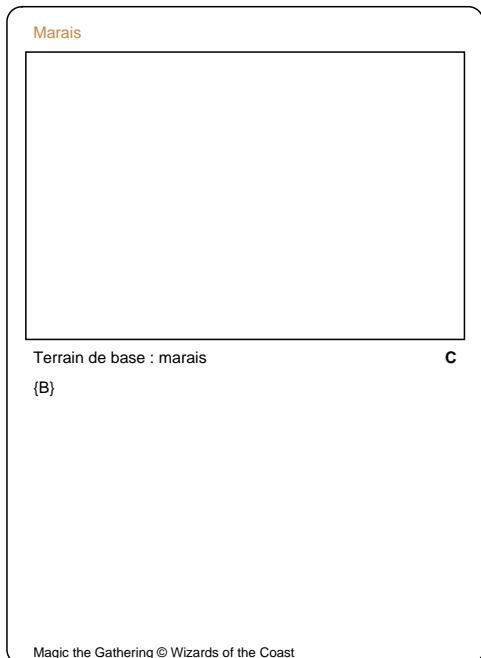
C

{B}

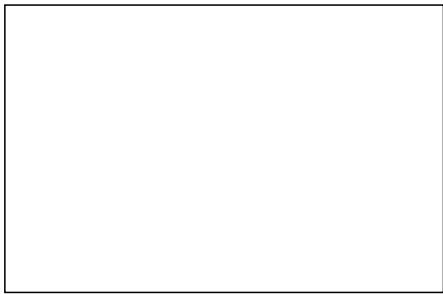
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Marais



Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



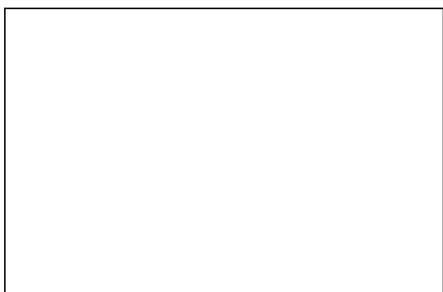
Terrain de base : plaine

C

</center><center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



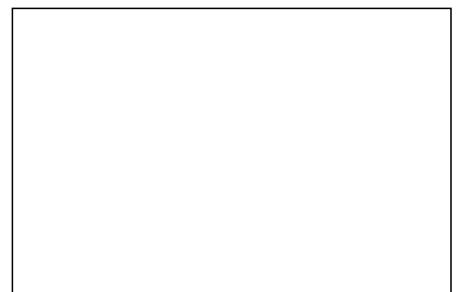
Terrain de base : marais

{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

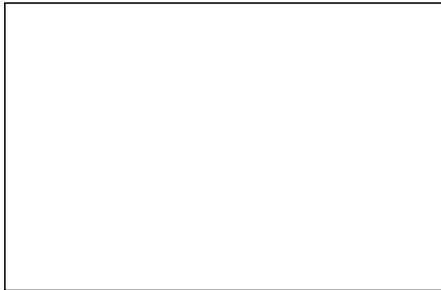
C

</center><center></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

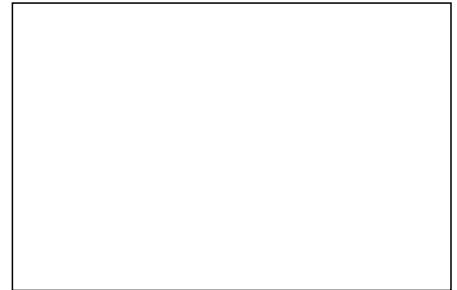


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



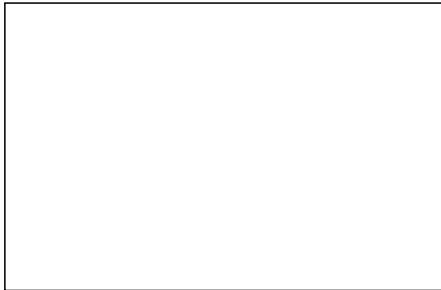
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

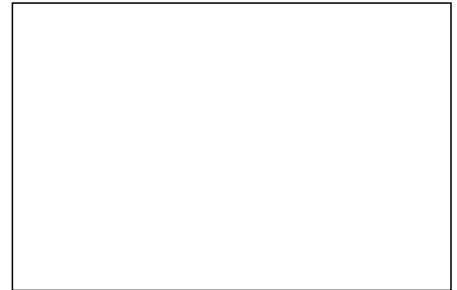


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

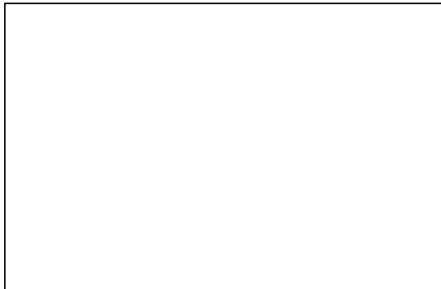


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



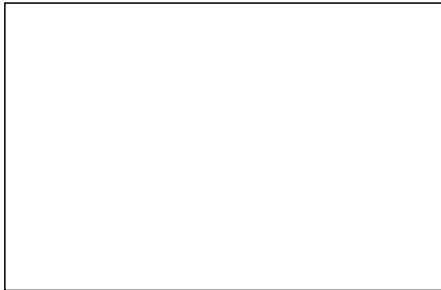
Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

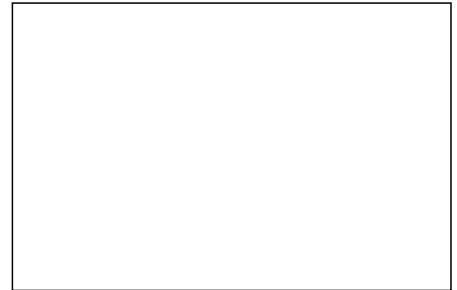


Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

<center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&#amp;#amp;quot;&#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;gt;

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, 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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&#amp;#amp;quot;&#amp;quot;&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;lt;/center&#amp;#amp;gt;

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

