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 : Un joueur ciblé perd 3 points de vie.

1/3

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

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 : Un joueur ciblé perd 3 points de vie.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oie d'or {G}

Créature : oiseau **R**

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

0/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Paire de curieux {1}{G}

Créature : humain et paysan C

Friandises à partager {G}
<i>Rituel : aventure</i>

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

1/3

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

Paire de curieux {1}{G}

Créature : humain et paysan C

Friandises à partager {G}
<i>Rituel : aventure</i>

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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paire de curieux {1}{G}

Créature : humain et paysan **C**

Friandises à partager {G}
<i>Rituel : aventure</i>

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

1/3

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

Paire de curieux {1}{G}

Créature : humain et paysan **C**

Friandises à partager {G}
<i>Rituel : aventure</i>

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

1/3

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

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}{G}

Créature : troll et noble **R**

Vigilance, piétinement
Quand le Roi troll festoyant arrive sur le champ de bataille, si vous l'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. N'activez 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}{G}

Créature : troll et noble **R**

Vigilance, piétinement
Quand le Roi troll festoyant arrive sur le champ de bataille, si vous l'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. N'activez que pendant votre tour.

7/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Opportunité de taille {2}{G}

Rituel U

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 C

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 U

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 C

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 **C**

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 **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

Proie du loup {4}{G}{G}

Rituel **C**

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 **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

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

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse {1}

Artefact 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

Brochette de géant {1}{B}

Artefact : 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 une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Four de l'envoûteuse {1}

Artefact 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

Brochette de géant {1}{B}

Artefact : 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 une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faire cuire une tourte {2}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature 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

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

Faire cuire une tourte {2}{B}{B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature 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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast