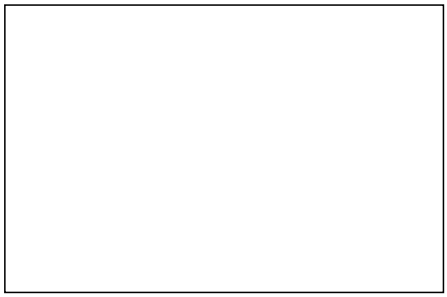
Halfeline ravie {G}



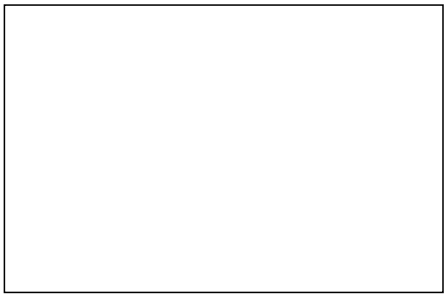
Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}



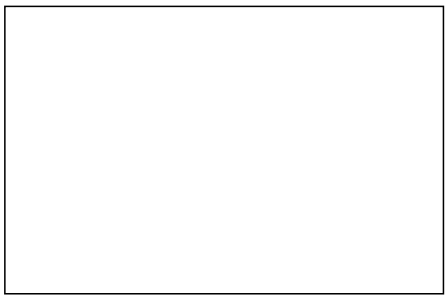
Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}



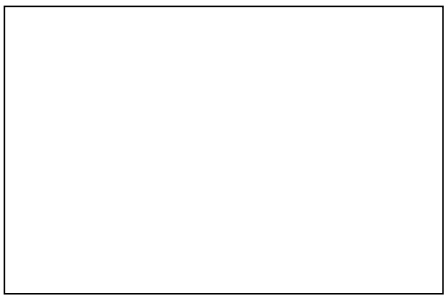
Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halfeline ravie {G}



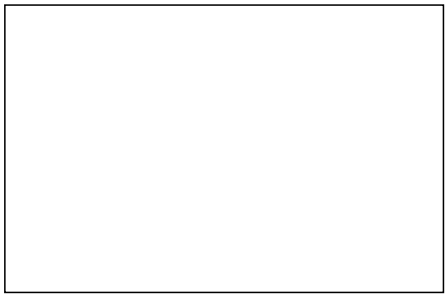
Créature : halfelin et citoyen R

{T} : Ajoutez {C}
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort légendaire, et ce sort ne peut pas être contrecarré.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samsagace l'Intrépide {1}{W}



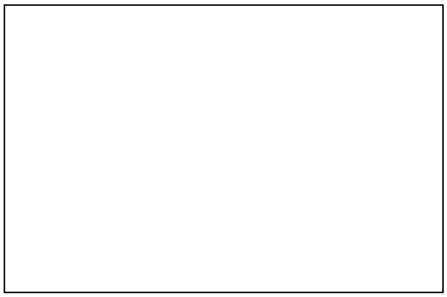
Créature légendaire : halfelin et paysan U

Flash
Quand Samsagace l'Intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une carte de permanent ciblée dans votre cimetière qui y a été mise ce tour-ci depuis le champ de bataille. Renvoyez-la dans votre main. Puis l'Anneau vous tente.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samsagace l'Intrépide {1}{W}



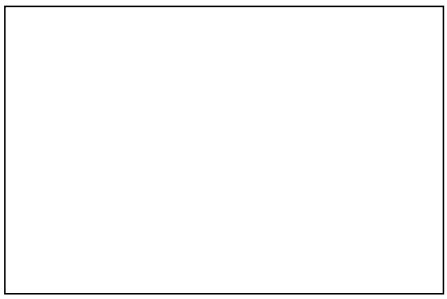
Créature légendaire : halfelin et paysan U

Flash
Quand Samsagace l'Intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une carte de permanent ciblée dans votre cimetière qui y a été mise ce tour-ci depuis le champ de bataille. Renvoyez-la dans votre main. Puis l'Anneau vous tente.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samsagace l'Intrépide {1}{W}



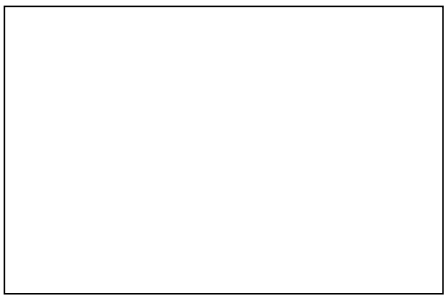
Créature légendaire : halfelin et paysan U

Flash
Quand Samsagace l'Intrépide arrive sur le champ de bataille, choisissez jusqu'à une carte de permanent ciblée dans votre cimetière qui y a été mise ce tour-ci depuis le champ de bataille. Renvoyez-la dans votre main. Puis l'Anneau vous tente.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convives du banquet {X}{G}{W}



Créature : halfelin et citoyen R

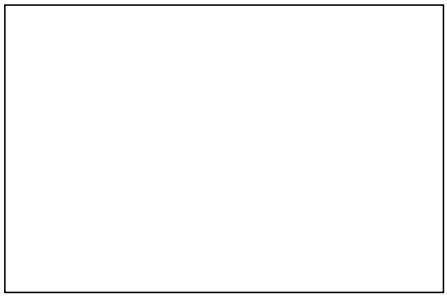
Affinité pour la nourriture (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque nourriture que vous contrôlez.)
Piétinement
Les Convives du banquet arrivent sur le champ de bataille avec deux fois X marqueurs +1/+1 sur eux.
{2}, sacrifiez une nourriture : Les Convives du banquet acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convives du banquet {X}{G}{W}



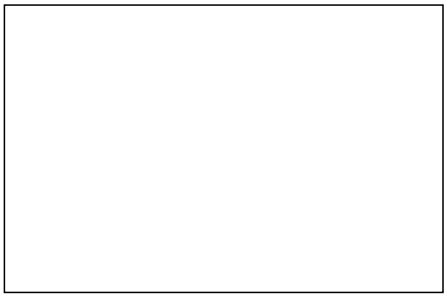
Créature : halfelin et citoyen R

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

Frodo, hobbit audacieux {W}{B}



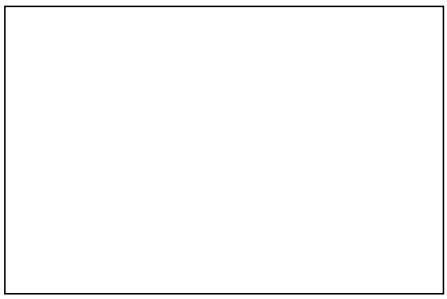
Créature légendaire : halfelin et éclaireur M

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

Convives du banquet {X}{G}{W}



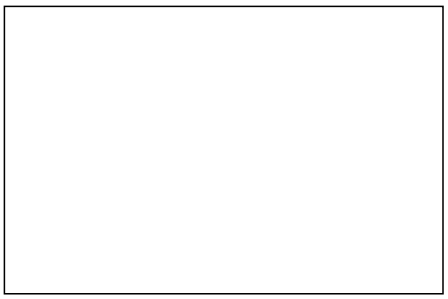
Créature : halfelin et citoyen R

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

Frodo, hobbit audacieux {W}{B}



Créature légendaire : halfelin et éclaireur M

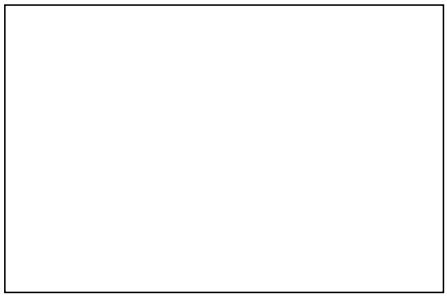
Partenariat avec Sam, serviteur loyal
Vigilance
À chaque fois que Frodo, hobbit audacieux attaque, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, l'Anneau vous tente. Puis si Frodo est votre porteur de l'Anneau et que l'Anneau vous a tenté au moins deux fois pendant cette partie, piochez une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

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frodo, hobbit audacieux {W}{B}



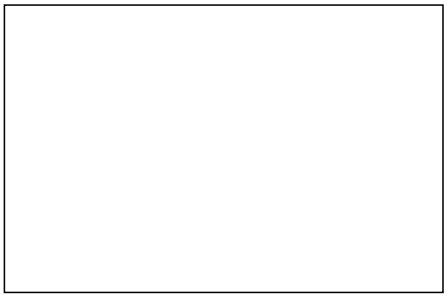
Créature légendaire : halfelin et éclaireur M

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

Merry, garde d'Isengard {1}{G}{W}



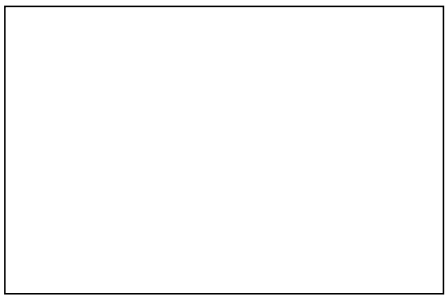
Créature légendaire : halfelin et conseiller R

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

Merry, garde d'Isengard {1}{G}{W}



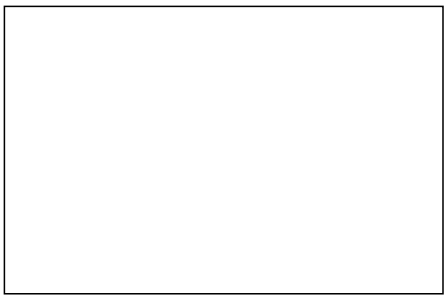
Créature légendaire : halfelin et conseiller R

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

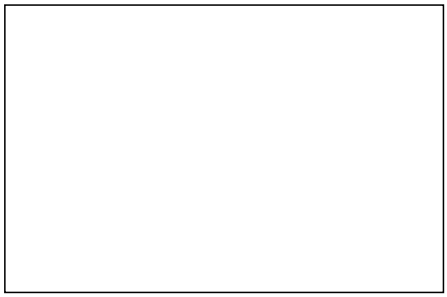
Partenariat avec Merry, garde d'Isengard (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Merry dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
{1}, {T} : Créez un jeton Nourriture.
{T}, sacrifiez quatre nourritures : Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pippin, garde d'Isengard {B}{G}



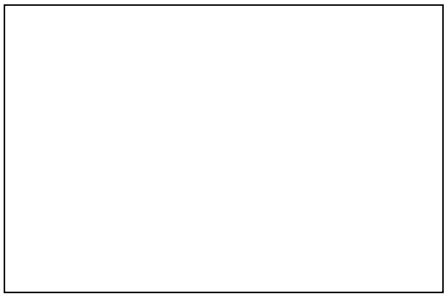
Créature légendaire : halfelin et conseiller R

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, serviteur loyal {1}{G}{W}



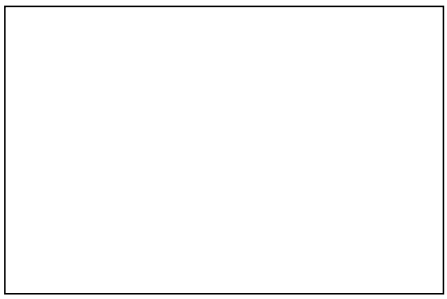
Créature légendaire : halfelin et paysan M

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

Pippin, garde d'Isengard {B}{G}



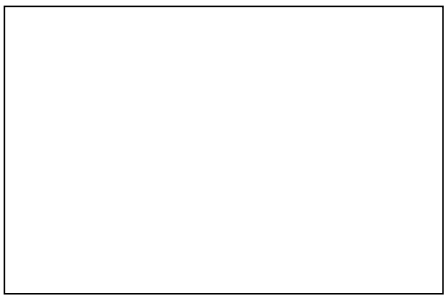
Créature légendaire : halfelin et conseiller R

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, serviteur loyal {1}{G}{W}



Créature légendaire : halfelin et paysan M

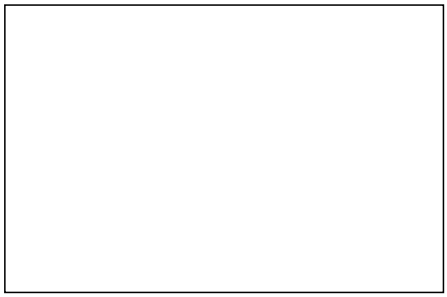
Partenariat avec Frodo, hobbit audacieux (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Frodo dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
Au début du combat pendant votre tour, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : 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

Samsagace Gamegie {G}{W}



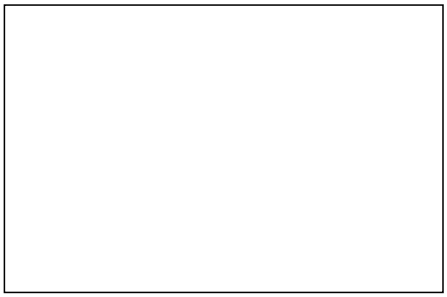
Créature légendaire : halfelin et paysan R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
Sacrifiez trois nourritures : Renvoyez une carte historique ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samsagace Gamegie {G}{W}



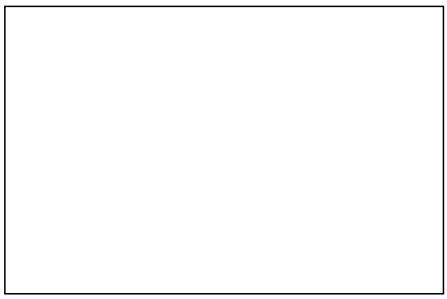
Créature légendaire : halfelin et paysan R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
Sacrifiez trois nourritures : Renvoyez une carte historique ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samsagace Gamegie {G}{W}



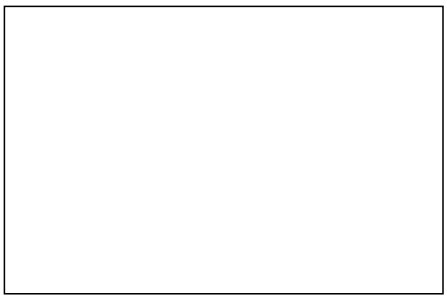
Créature légendaire : halfelin et paysan R

À chaque fois qu'une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
Sacrifiez trois nourritures : Renvoyez une carte historique ciblée depuis votre cimetière dans votre main. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nombreuses séparations {G}



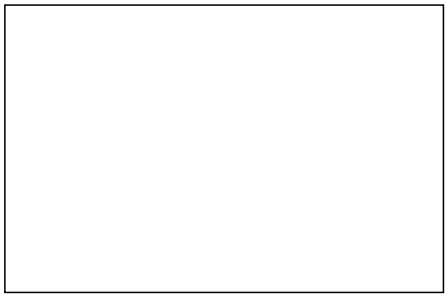
Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. 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

Nombreuses séparations {G}

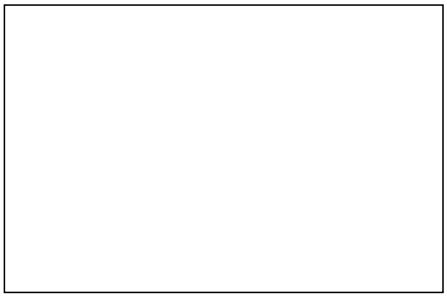


Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. 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

Nombreuses séparations {G}

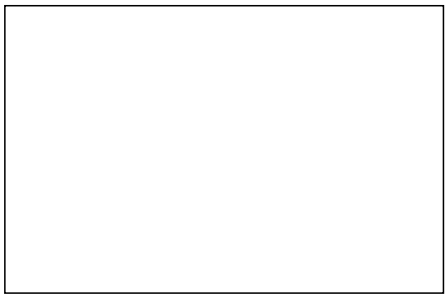


Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. 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

Nombreuses séparations {G}

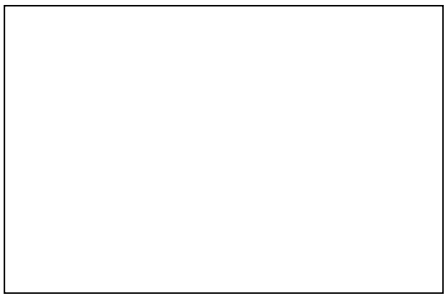


Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. 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

La Bataille de Lèzeau {1}{W}{W}

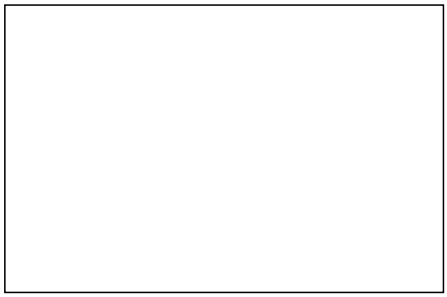


Rituel **R**

Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3. Puis, créez un jeton Nourriture pour chaque créature que vous contrôlez. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Bataille de Lèzeau {1}{W}{W}

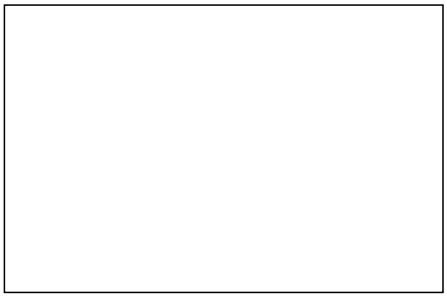


Rituel R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3. Puis, créez un jeton Nourriture pour chaque créature que vous contrôlez. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Bataille de Lèzeau {1}{W}{W}

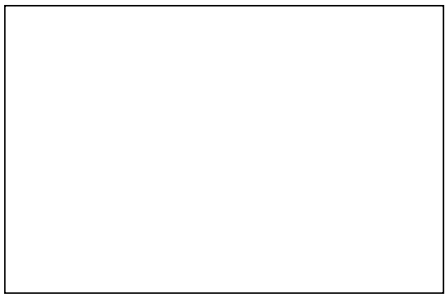


Rituel R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3. Puis, créez un jeton Nourriture pour chaque créature que vous contrôlez. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Bataille de Lèzeau {1}{W}{W}

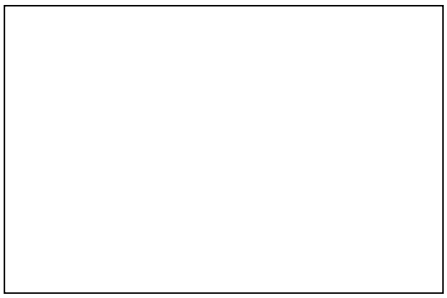


Rituel R

Détruisez toutes les créatures de force supérieure ou égale à 3. Puis, créez un jeton Nourriture pour chaque créature que vous contrôlez. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille



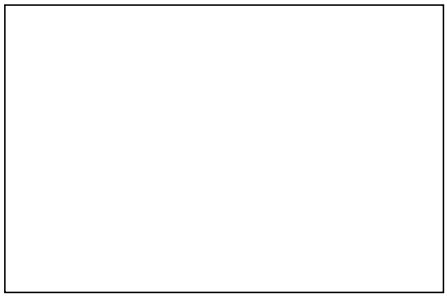
Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

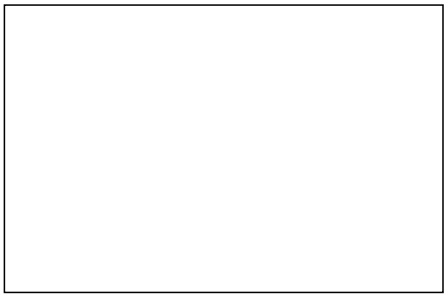


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

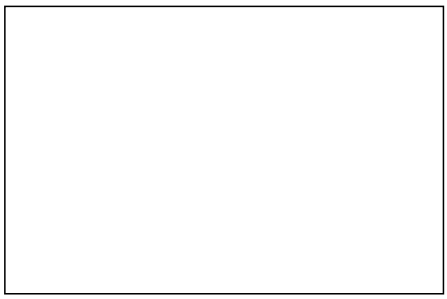


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Broussaille

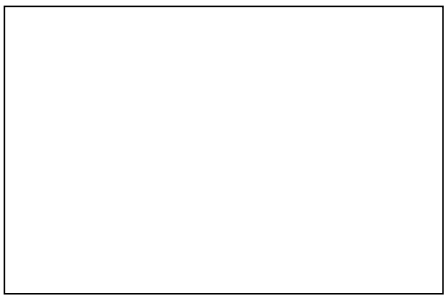


Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



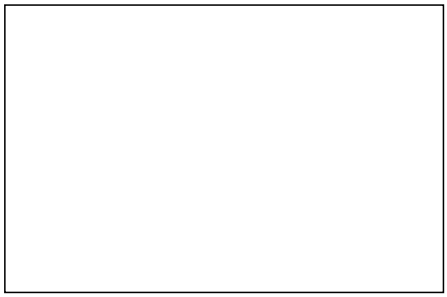
Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon

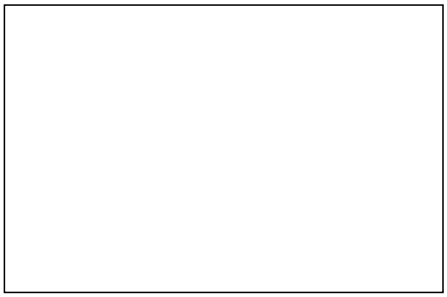


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon

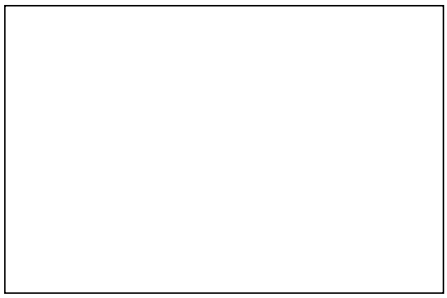


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon

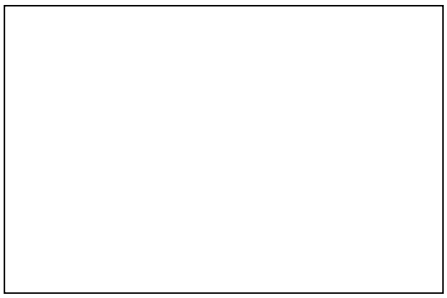


Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.
{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



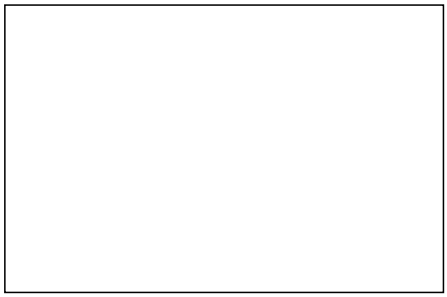
Terrain M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

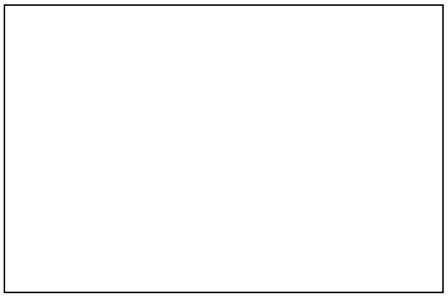


Terrain M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

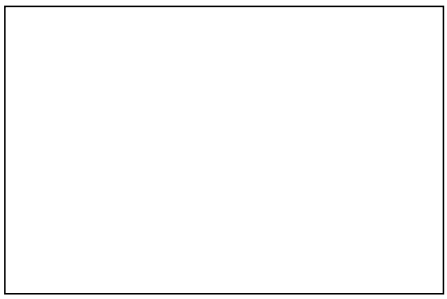


Terrain M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes

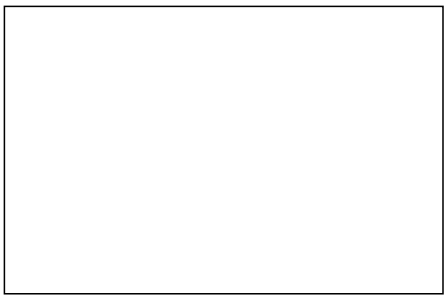


Terrain M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée



Terrain U

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée

Terrain U

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée

Terrain U

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cour retirée

Terrain U

Au moment où ce terrain arrive, choisissez un type de créature.
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi ou pour activer une capacité d'une source créature du type choisi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande salle de la Citadelle

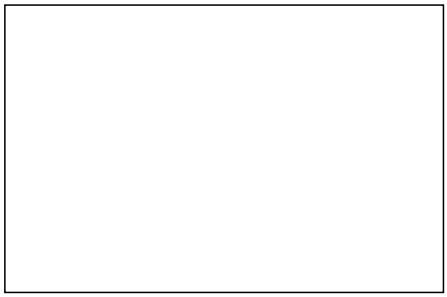
Terrain C

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande salle de la Citadelle

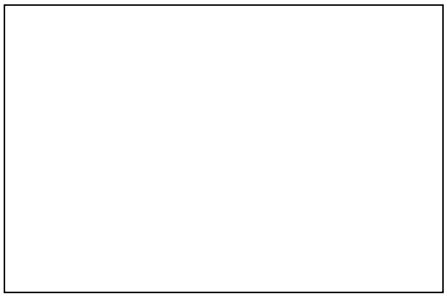


Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande salle de la Citadelle

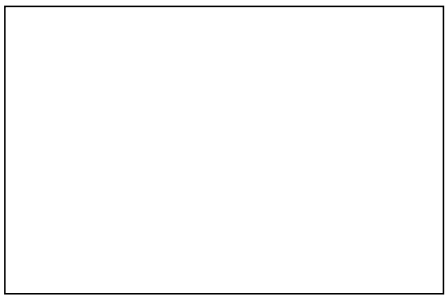


Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grande salle de la Citadelle

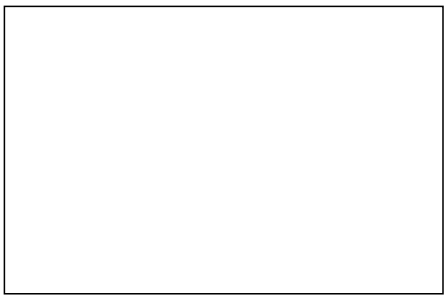


Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T} : Ajoutez deux manas de la combinaison de mana coloré de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts légendaires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karakas



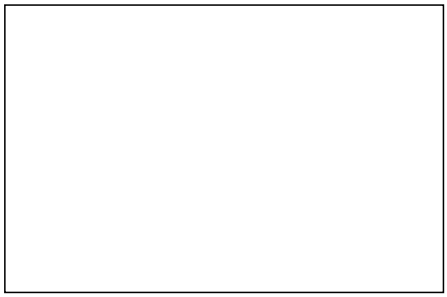
Terrain légendaire **M**

{T} : Ajoutez {W}.
{T} : Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Comté

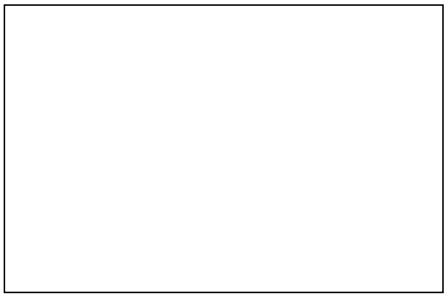


Terrain légendaire R

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

Yavimaya, berceau de croissance

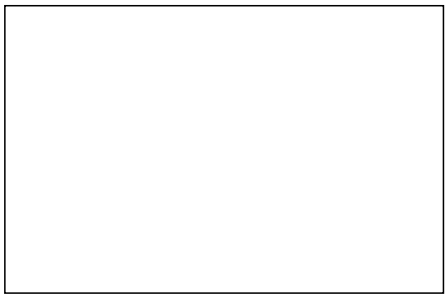


Terrain légendaire R

Chaque terrain est une forêt en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minas Tirith

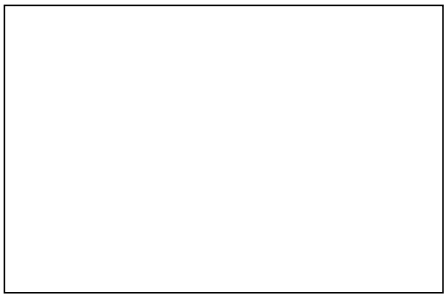


Terrain légendaire R

Minas Tirith arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une créature légendaire.
{T} : Ajoutez {W}.
{1}{W}, {T} : Piochez une carte. N'activez que si vous avez attaqué avec au moins deux créatures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cotte de mithril {3}



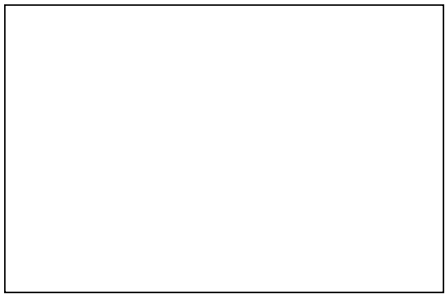
Artefact légendaire : équipement R

Flash
Indestructible
Quand la Cotte de mithril arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature légendaire ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cotte de mithril {3}



Artefact légendaire : équipement R

Flash
Indestructible
Quand la Cotte de mithril arrive sur le champ de bataille, attachez-la à une créature légendaire ciblée que vous contrôlez.
La créature équipée a l'indestructible.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Anneau Unique {4}

Artefact légendaire M

Indestructible
Quand L'Anneau Unique arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, vous acquérez la protection contre tout jusqu'à votre prochain tour.
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie pour chaque marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique.
{T} : Mettez un marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique, puis piochez une carte pour chaque marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Anneau Unique {4}

Artefact légendaire M

Indestructible
Quand L'Anneau Unique arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé, vous acquérez la protection contre tout jusqu'à votre prochain tour.
Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie pour chaque marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique.
{T} : Mettez un marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique, puis piochez une carte pour chaque marqueur « fardeau » sur L'Anneau Unique.

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 « sapience ». Sacrifiez après III.)

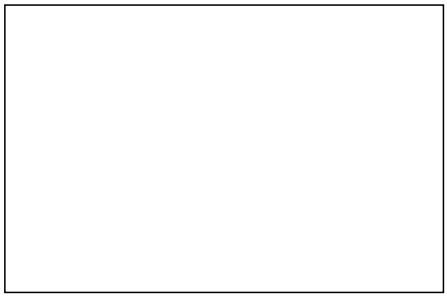
I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Créez un jeton Nourriture.

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

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 « sapience ». Sacrifiez après III.)

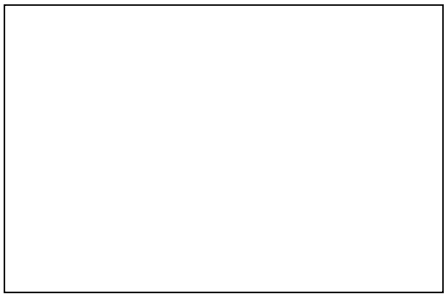
I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Créez un jeton Nourriture.

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

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 « sapience ». Sacrifiez après III.)

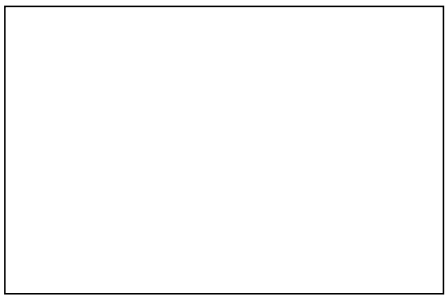
I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Créez un jeton Nourriture.

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

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 « sapience ». Sacrifiez après III.)

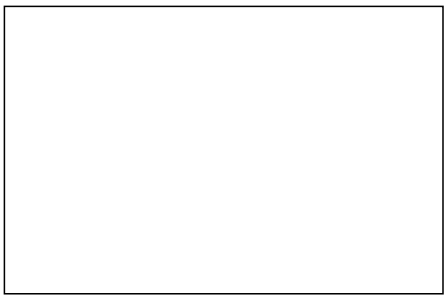
I ? Ciblez jusqu'à une créature. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Créez un jeton Nourriture.

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

Ravivement de la Comté {1}{G}



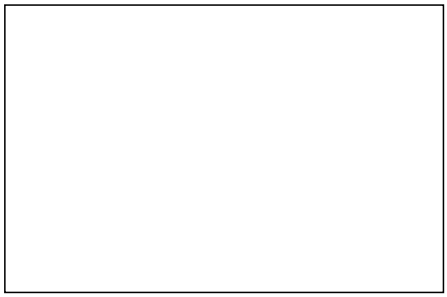
Rituel C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravivement de la Comté {1}{G}

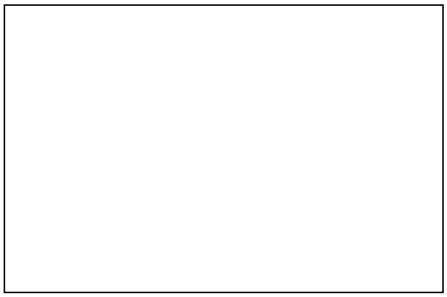


Rituel **C**

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

Chanson de Bombadil {1}{G}

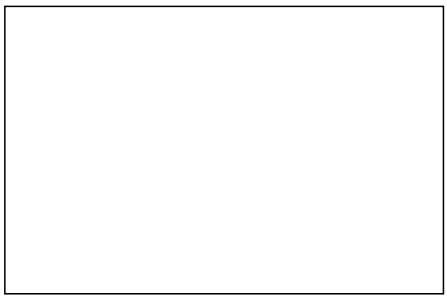


Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. L'Anneau vous tente. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ravivement de la Comté {1}{G}

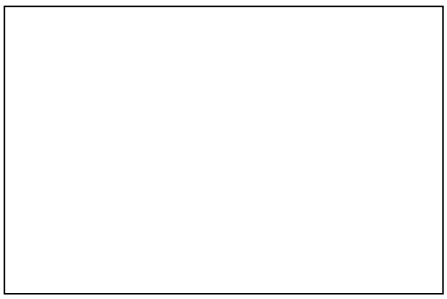


Rituel **C**

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

Chanson de Bombadil {1}{G}



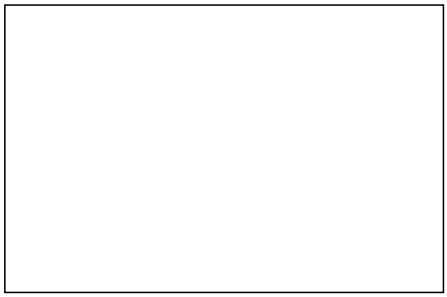
Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. L'Anneau vous tente. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanson de Bombadil {1}{G}

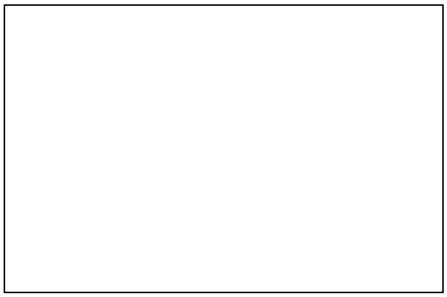


Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. L'Anneau vous tente. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dard de hobbit {1}{W}

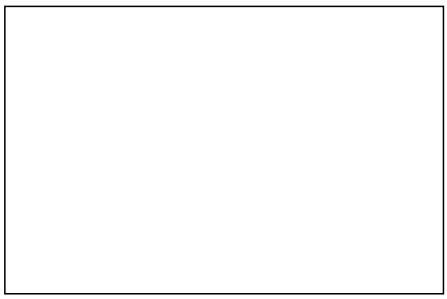


Éphémère **C**

Le Dard de hobbit inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de nourritures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chanson de Bombadil {1}{G}

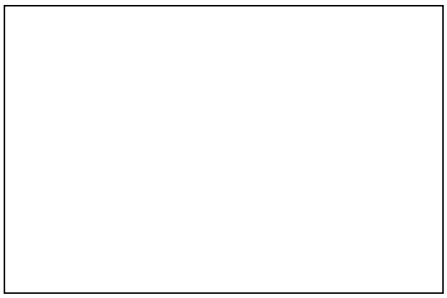


Éphémère **C**

Une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 et acquiert la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. L'Anneau vous tente. (Une créature avec la défense talismanique ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dard de hobbit {1}{W}

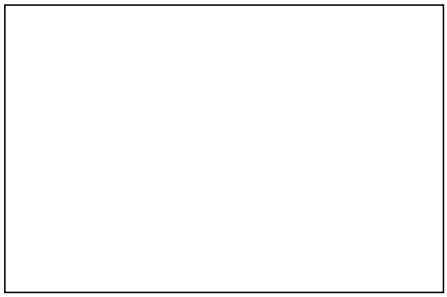


Éphémère **C**

Le Dard de hobbit inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de nourritures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dard de hobbit {1}{W}

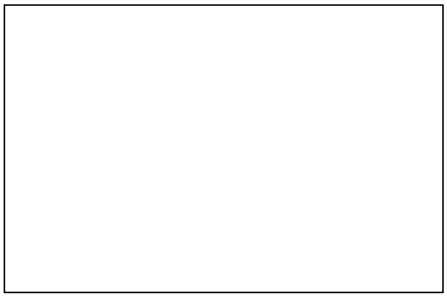


Éphémère **C**

Le Dard de hobbit inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez plus le nombre de nourritures que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perdu dans la légende {W}{W}

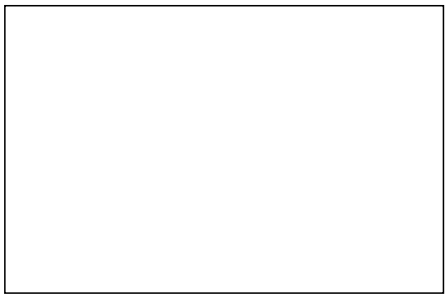


Éphémère **U**

Mettez un permanent historique non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en quatrième position à partir du dessus. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Perdu dans la légende {W}{W}



Éphémère **U**

Mettez un permanent historique non-terrain ciblé dans la bibliothèque de son propriétaire en quatrième position à partir du dessus. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast