

Confiseuse expérimentale {2}{B}



Créature : humain et paysan U

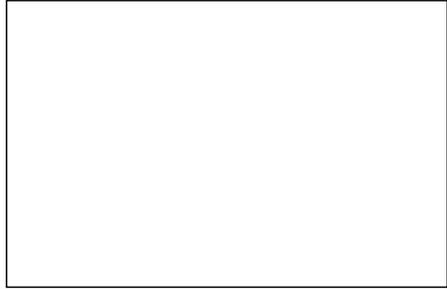
Quand la Confiseuse expérimentale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

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

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.

Tenter avec des friandises {B}

<i>Éphémère : aventure</i>

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confiseuse expérimentale {2}{B}



Créature : humain et paysan U

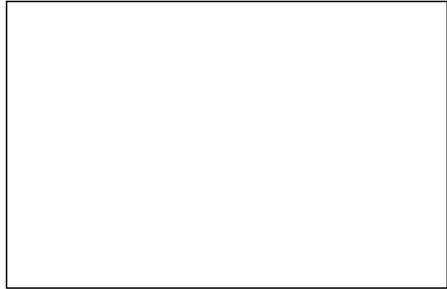
Quand la Confiseuse expérimentale arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

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

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.

Tenter avec des friandises {B}

<i>Éphémère : aventure</i>

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

3/2

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.

Tenter avec des friandises {B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Créez un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.) 3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

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.

Tenter avec des friandises {B}
 <i>Éphémère : aventure</i>

Créez un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.) 3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de chaudron {B}



Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

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.

Dîner en tête à tête {1}{W}
 <i>Éphémère</i> : aventure</p>
 <p>Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)</p>
 <p>6/6</p>
 <p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>

Familier de chaudron {B}



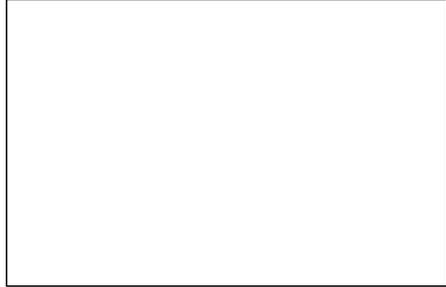
Créature : chat U

Quand le Familier de chaudron arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.
 Sacrifiez une nourriture : Renvoyez sur le champ de bataille le Familier de chaudron depuis votre cimetière.

1/1

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.

Dîner en tête à tête {1}{W}
 <i>Éphémère</i> : aventure</p>
 <p>Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)</p>
 <p>6/6</p>
 <p>Magic the Gathering © Wizards of the Coast</p>

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.

Dîner en tête à tête {1}{W}

<i>Éphémère : aventure</i>

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitée insatiable {2}{B}



Créature : halfelin et citoyen **R**

Menace

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Nourriture.

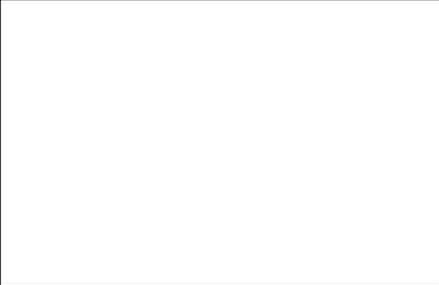
À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Invitée insatiable.

Quand l'Invitée insatiable quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à sa force.

2/2

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.

Dîner en tête à tête {1}{W}

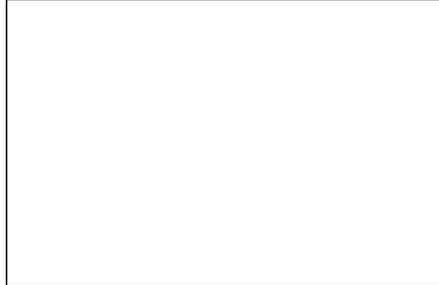
<i>Éphémère : aventure</i>

Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et un jeton Nourriture. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitée insatiable {2}{B}



Créature : halfelin et citoyen **R**

Menace

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Nourriture.

À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Invitée insatiable.

Quand l'Invitée insatiable quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitée insatiable {2}{B}



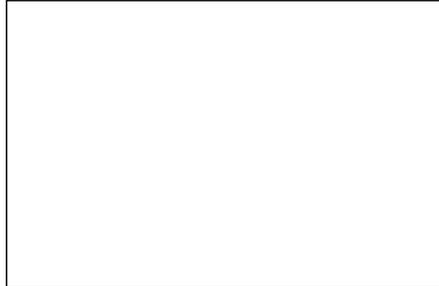
Créature : halfelin et citoyen R

Menace
 À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Nourriture.
 À chaque fois que vous sacrifiez une nourriture, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Invitée insatiable.
 Quand l'Invitée insatiable quitte le champ de bataille, un adversaire ciblé perd un nombre de points de vie égal à sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux Volticroc {4}{B}



Créature légendaire : rat et peuple fée U

Vol
 Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
 {2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Le Vieux Volticroc gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux Volticroc {4}{B}



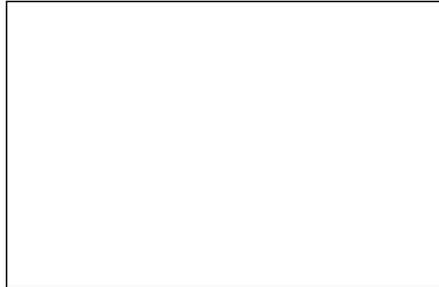
Créature légendaire : rat et peuple fée U

Vol
 Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
 {2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Le Vieux Volticroc gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vieux Volticroc {4}{B}



Créature légendaire : rat et peuple fée U

Vol
 Au début de chaque étape de fin, si une créature est morte ce tour-ci, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
 {2}{B}, sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Le Vieux Volticroc gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rosie Chaumine de l'allée du Sud

{2}{W}



Créature légendaire : halfelin et paysan

U

Quand Rosie Chaumine de l'allée du Sud 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 créez un jeton, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez autre que Rosie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

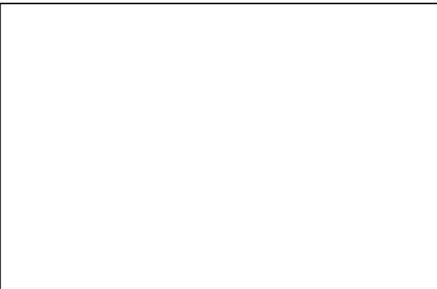
R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rosie Chaumine de l'allée du Sud

{2}{W}



Créature légendaire : halfelin et paysan

U

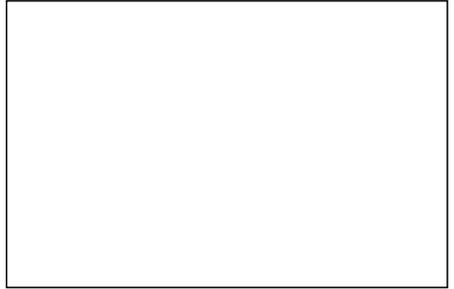
Quand Rosie Chaumine de l'allée du Sud arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

À chaque fois que vous créez un jeton, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez autre que Rosie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain



Terrain

R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chapelle isolée



Terrain

R

La Chapelle isolée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou un marais.
{T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château Locthwain



Terrain

R

Le Château Locthwain arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez un marais.
{T} : Add {B}.
{1}{B}{B}, {T} : Piochez une carte, puis vous perdez un nombre de points de vie égal au nombre de cartes dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre kor



Terrain légendaire

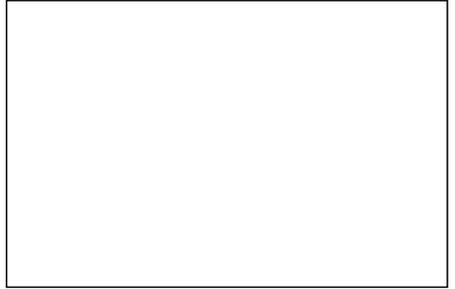
M

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karakas



Terrain légendaire

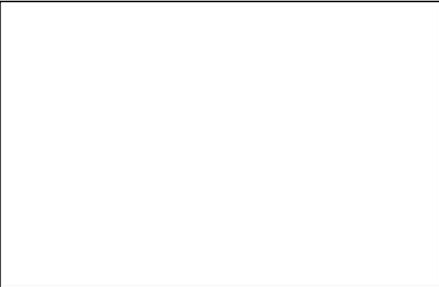
M

{T} : Ajoutez {W}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Havre kor



Terrain légendaire

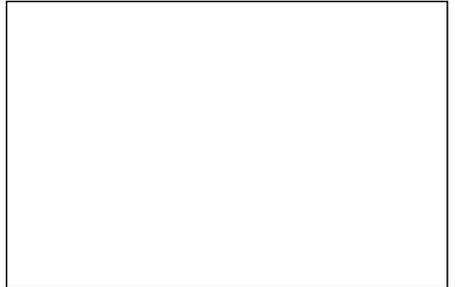
M

{T} : Ajoutez {C}.

{1}{W}, {T} : Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par une créature attaquante ciblée.

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

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

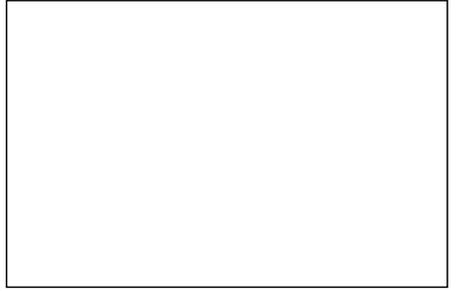


Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



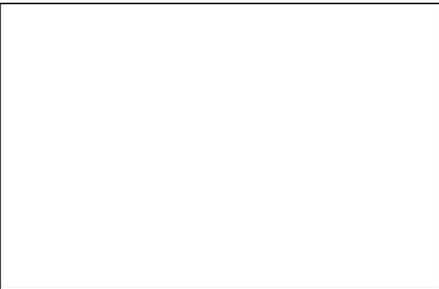
Terrain

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marécage de Bojuka



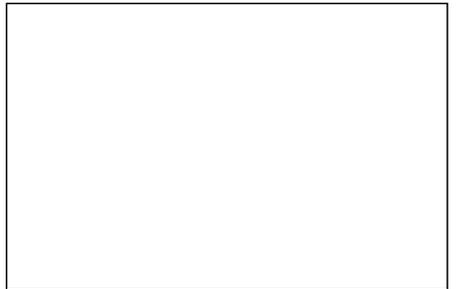
Terrain

Les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille engagés.
Quand les Hauts des Galgals arrivent sur le champ de bataille, exilez le cimetière d'un joueur ciblé.
{T} : Ajoutez {B}.

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

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

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

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

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

Poêle à frir de terrain

{2}{W}



Artefact : équipement

R

Quand la Poêle à frir de terrain arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture, puis créez un jeton de créature 1/1 blanche Halfelin et attachez-lui la Poêle à frir de terrain.

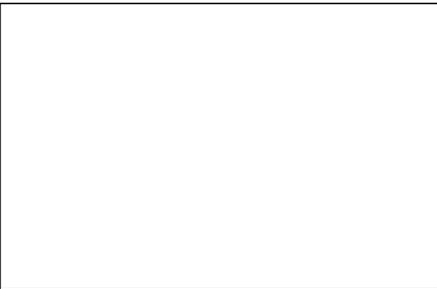
La créature équipée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, cette créature gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés. »

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poêle à frir de terrain

{2}{W}



Artefact : équipement

R

Quand la Poêle à frir de terrain arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture, puis créez un jeton de créature 1/1 blanche Halfelin et attachez-lui la Poêle à frir de terrain.

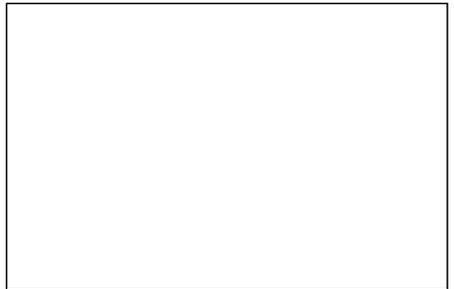
La créature équipée a « À chaque fois que vous gagnez des points de vie, cette créature gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés. »

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir le chaudron

{2}{B}



Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si c'est votre tour, 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

Nourrir le chaudron

{2}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si c'est votre tour, 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

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrir le chaudron

{2}{B}

Éphémère

C

Détruisez une créature ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Si c'est votre tour, 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

Contribution foncière

{W}

Enchantement

M

Au début de votre entretien, si un adversaire contrôle plus de terrains que vous, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, les révéler, les mettre dans votre main, puis mélanger.

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

