Notes de publication Le Seigneur des Anneaux : Chroniques de la Terre du Milieu

Compilées par Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 1er mai 2023

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Rendez-vous sur **Magic.Wizards.com/Rules** pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent aux questions les plus importantes, les plus courantes et les plus troublantes que les joueurs pourraient se poser au sujet de cartes spécifiques de l'extension. Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu portant le symbole d'extension LTR sont autorisées dans le format Modern, ainsi qu'en Commander, Legacy et Vintage.

Les nouvelles cartes Commander *Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu* portant le symbole d'extension LTC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes réimprimées portant le code d'extension LTC sont légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Rendez-vous sur **Magic.Wizards.com/Formats** pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

Rendez-vous sur **Magic.Wizards.com/Commander** pour plus d'informations sur la variante Commander.

Rendez-vous sur **Locator.Wizards.com** pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelle mécanique de jeu : l'Anneau vous tente

L'Anneau Unique, forgé par le Seigneur des Ténèbres Sauron, est à la fois puissant et dangereux. La mécanique *l'Anneau vous tente* vous permet de désigner une créature comme votre porteur de l'Anneau. À chaque fois que l'Anneau vous tente, il gagne une nouvelle capacité qui rend votre porteur de l'Anneau encore plus puissant quand il attaque.

Frodo Sacquet
{G}{W}
Créature légendaire : halfelin et éclaireur
1/3
À chaque fois que Frodo Sacquet ou une autre créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Anneau vous tente.
Tant que Frodo est votre porteur de l'Anneau, il doit être bloqué si possible.

L'Anneau
Votre porteur de l'Anneau est légendaire et ne peut pas être bloqué par des créatures de force supérieure.
À chaque fois que votre porteur de l'Anneau attaque, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.
À chaque fois que votre porteur de l'Anneau devient bloqué par une créature, le contrôleur de cette créature la sacrifie à la fin du combat.
À chaque fois que votre porteur de l'Anneau inflige des blessures de combat à un joueur, chaque adversaire perd 3 points de vie.

- Au moment où l'Anneau vous tente, vous gagnez un emblème appelé L'Anneau si vous n'en avez pas déjà un. Puis votre emblème acquiert sa prochaine capacité et vous choisissez une créature que vous contrôlez pour qu'elle devienne ou reste votre porteur de l'Anneau.
- L'Anneau peut vous tenter même si vous ne contrôlez pas de créature. Dans ce cas, les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que l'Anneau vous tente » se déclenchent quand même.
- Si la créature que vous choisissez comme votre porteur de l'Anneau était déjà votre porteur de l'Anneau, cela compte quand même comme choisir cette créature comme votre porteur de l'Anneau en ce qui concerne les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous choisissez une créature comme votre porteur de l'Anneau » ou les capacités qui s'intéressent à la créature qui a été choisie comme votre porteur de l'Anneau.
- L'Anneau acquiert ses capacités dans l'ordre, du haut vers le bas. Une fois qu'il acquiert une capacité, il a cette capacité pour le reste de la partie.
- À chaque fois que l'Anneau vous tente, vous devez choisir une créature si vous en contrôlez une.
- Chaque joueur ne peut avoir qu'un seul emblème appelé L'Anneau et qu'un seul porteur de l'Anneau à la fois.
- Certains sorts et certaines capacités qui font que l'Anneau vous tente peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. L'Anneau ne vous tente pas.

Nouvelle mécanique de jeu : amasser des orques

Amasser est de retour, mais cette fois-ci, c'est un peu différent. Dans *Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu*, amasser représente les immenses armées d'orques de Sauron, qu'il a l'intention d'utiliser pour conquérir la Terre du Milieu et reprendre le contrôle de l'Anneau Unique.

Gothmog, lieutenant de Morgul
{3}{B}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3
Quand Gothmog, lieutenant de Morgul arrive sur le champ de bataille, amassez des orques 1. *(Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*
Les jetons de créature que vous contrôlez ont le contact mortel.

Notes générales sur amasser des orques :

- Les capacités d'amasser sont désormais écrites sous la forme « amassez [sous-type] N ». Les cartes qui avaient précédemment amasser recevront des errata pour indiquer « amassez des zombies N. »
- Pour amasser des orques N, si vous ne contrôlez pas de créature Armée, créez un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée. Puis vous choisissez une créature Armée que vous contrôlez et vous mettez N marqueurs +1/+1 sur elle. Si cette armée n'est pas déjà un orque, elle devient un orque en plus de ses autres types.
- Amasser des zombies fonctionne de la même manière, excepté que vous créez un jeton de créature 0/0 noire Zombie et Armée si vous ne contrôlez pas d'armée. Et si la créature Armée que vous choisissez n'est pas déjà un zombie, elle devient un zombie en plus de ses autres types. En combinant des cartes avec amasser des orques et amasser des zombies, vous pouvez finir avec une créature Orque et Zombie et Armée.
- Dans le rare cas où vous contrôleriez plusieurs créatures Armée (par exemple parce que vous avez joué une créature avec le changelin) pendant que vous amassez des orques, vous choisissez sur laquelle de vos créatures Armée vous mettez les marqueurs +1/+1. Si cette créature n'est pas un orque, elle devient un orque en plus de ses autres types.
- Si vous ne contrôlez pas d'armée, le jeton Orque et Armée que vous créez arrive sur le champ de bataille comme une créature 0/0 avant de recevoir des marqueurs. Toute capacité qui se déclenche quand une créature avec une certaine force arrive sur le champ de bataille, comme celle du Mentor des humbles, voit le jeton arriver comme une créature 0/0 avant qu'il gagne des marqueurs +1/+1.
- Certains sorts et capacités qui amassent des orques peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous n'amasserez pas d'orques.
- Certaines cartes font référence à « l'armée amassée ». Il s'agit de la créature Armée que vous avez choisie pour les marqueurs, même si aucun marqueur n'a été placé sur elle pour une raison quelconque.

Retour de mécanique : jetons Nourriture

S'ils en ont l'occasion, les hobbits mangent six repas par jour. Servez-leur un festin avec les jetons Nourriture !

Bill le poney
{3}{W}
Créature légendaire : cheval
1/4
Quand Bill le poney arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Nourriture. *(Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*
Sacrifiez une nourriture : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

Notes générales sur la nourriture :

- Nourriture est un type d'artefact. Même s'il apparaît sur certaines créatures d'autres extensions, ce n'est jamais un type de créature.
- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez sacrifier le Lembas, une carte d'artefact avec le sous-type nourriture, pour activer la dernière capacité de Bill le poney.
- Vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour payer plusieurs coûts. Par exemple, vous ne pouvez pas sacrifier un jeton Nourriture pour activer sa propre capacité et activer également la capacité de Bill le poney.
- Certains sorts et capacités qui créent des jetons Nourriture peuvent nécessiter des cibles. Si chaque cible choisie est une cible illégale au moment où ce sort ou cette capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Vous ne créerez pas de jetons Nourriture.
- Vous ne mangerez pas ces délicieuses cartes. Pas même pour le deuxième petit-déjeuner.

Retour de mécanique : historique

L'histoire de la Terre du Milieu a eu un effet profond sur les événements du Troisième Âge. Cette extension célèbre cette histoire avec des cartes qui s'intéressent aux cartes historiques, autrement dit des cartes avec le super-type légendaire, le type de carte artefact, ou le type d'enchantement saga.

Samsagace Gamegie
{G}{W}
Créature légendaire : halfelin et paysan
2/2
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.)*

Notes générales sur l'historique :

- Une carte, un sort ou un permanent est historique s'il a le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type saga. Posséder deux de ces qualités ne rend pas un objet plus historique qu'un autre et ne fournit pas non plus un bonus supplémentaire. Un objet est historique ou il ne l'est pas.
- Certaines capacités se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique ». Une telle capacité se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort est contrecarré.
- Une capacité qui se déclenche « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenche pas si une carte historique est mise sur le champ de bataille sans avoir été lancée.
- Les terrains ne sont jamais lancés, alors les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que vous lancez un sort historique » ne se déclenchent pas si vous jouez un terrain légendaire. Elles ne se déclenchent pas non plus si une carte sur le champ de bataille se transforme en une carte avec le super-type légendaire, le type de carte artefact ou le sous-type saga.

Retour de mécanique : recyclage de type

Le recyclage de type est une variante de la capacité de recyclage. « Recyclage de [type] [coût] » signifie « [Coût], défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de [type], révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez. » Ce type est généralement un sous-type (comme dans « recyclage de montagne »), mais peut être n'importe quel type, sous-type, super-type de carte ou une combinaison des trois (comme dans « recyclage de terrain de base »).

Ent généreux
{5}{G}
Créature : sylvin
5/7
Portée
Quand l'Ent généreux 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. »)*
Recyclage de forêt {1} *({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de Forêt, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)*

Notes générales sur le recyclage de type :

- Contrairement à la capacité de recyclage normale, le recyclage de type ne vous permet pas de piocher une carte. À la place, il vous permet de chercher dans votre bibliothèque une carte avec le ou les types indiqués par le nom de la capacité. Par exemple, une carte avec le recyclage de terrain de base vous permet de chercher une carte de terrain de base, et une carte avec le recyclage de sorcier vous permet de chercher une carte de sorcier.
- Le recyclage de type est une forme de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand une carte est recyclée se déclenche également quand une carte utilise le recyclage de type. Toute capacité qui empêche d'activer une capacité de recyclage empêche également d'activer une capacité de recyclage de type.

Nouveau cycle de terrains légendaires

Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu introduit un cycle de terrains légendaires qui arrivent engagés sur le champ de bataille à moins que vous ne contrôliez une créature légendaire.

La Comté
Terrain légendaire
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.

- La créature légendaire doit déjà être sur le champ de bataille au moment où le terrain arrive sur le champ de bataille. S'il arrive sur le champ de bataille en même temps, le terrain arrive engagé.

Nouveau mot de capacité : conseil secret
Retour de mot de capacité : volonté du conseil
Retour de mot de capacité : dilemme du conseil

Les decks Commander Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu incluent le retour de la mécanique de vote ainsi qu'une nouvelle variante, le vote secret.

Elrond du Conseil Blanc
{3}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
3/3
Conseil secret — Quand Elrond du Conseil Blanc arrive sur le champ de bataille, chaque joueur vote secrètement pour communauté ou aide, puis ces votes sont révélés. Pour chaque vote pour communauté, le votant choisit une créature qu'il contrôle. Vous acquérez le contrôle de chaque créature choisie de cette manière, et elles acquièrent « Cette créature ne peut pas attaquer son propriétaire. » Puis pour chaque vote aide, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

Galadriel, reine elfe
{2}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
4/5
Volonté du conseil — Au début du combat pendant votre tour, si un autre elfe est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, en commençant par vous, chaque joueur vote pour domination ou conseils. Si domination gagne plus de votes, l'Anneau vous tente, puis vous mettez un marqueur +1/+1 sur votre porteur de l'Anneau. Si conseils gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez une carte.

Aucun de ces mots de capacité n'a de signification de règle, mais chacun est utilisé dans des circonstances différentes. Le conseil secret est spécifique aux capacités qui nécessitent un vote secret. La volonté du conseil et le dilemme du conseil utilisent tous les deux le vote non-secret ; la volonté du conseil apparaît sur des cartes qui

s'intéressent à l'option qui a le plus de votes, tandis que le dilemme du conseil est utilisé pour les cartes où le nombre de votes pour chaque option est ce qui compte.

Notes générales sur le vote :

- Pour voter secrètement, chaque joueur écrit l'option qu'il choisit sans la montrer aux autres joueurs. Puis chaque joueur garde son choix secret jusqu'à ce que tous les joueurs révèlent simultanément leur vote.
- Avant que les votes secrets ne soient révélés, les joueurs peuvent annoncer comment ils ont l'intention de voter, mais ils ne peuvent pas révéler ce qu'ils ont écrit avant que tous les votes ne soient simultanément révélés. Les joueurs peuvent mentir sur leur intention de vote avant que les votes ne soient révélés.
- Les capacités qui se déclenchent « à chaque fois que les joueurs finissent de voter » se déclenchent une fois que tous les joueurs ont voté ou une fois que tous les votes secrets ont été révélés, mais elles ne vont pas sur la pile avant que le sort ou la capacité en cours ne finisse de se résoudre.
- Dans le cas du vote non-secret, les votes sont annoncés dans l'ordre du tour, et chaque joueur connaîtra les votes des joueurs qui ont déjà voté.
- Chaque joueur doit voter pour l'une des options disponibles. Il ne peut pas s'abstenir.
- Aucun joueur ne vote jusqu'à ce que le sort ou la capacité se résolve. Les réponses à ce sort ou cette capacité doivent être effectuées sans connaître l'issue du vote.
- L'expression « les votes sont à égalité » fait uniquement référence au cas où il y a plus d'un choix qui a reçu le plus de votes. Par exemple, si le vote de 5 joueurs avec trois choix se termine avec 3 votes contre 1 vote contre 1 vote, les votes ne sont pas à égalité.

Retour de variante de mécanique de jeu : partenariat avec [nom]

Les decks Commander *Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu* incluent des créatures légendaires avec la capacité *partenariat avec [nom]*, qui est une variante du mot-clé de partenariat.

> Frodo, hobbit audacieux
> {W}{B}
> Créature légendaire : halfelin et éclaireur
> 1/3
> 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.

Sam, serviteur loyal
{1}{G}{W}
Créature légendaire : halfelin et paysan
2/4
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.

Notes générales sur le *partenariat avec [nom]*

- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger sa bibliothèque. »
- Notez bien que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.
- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire ayant « partenariat avec [nom] » est désignée comme étant votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant. Pour plus d'informations sur la variante Commander, visitez Wizards.com/Commander.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants. Si Frodo, hobbit audacieux et Sam, serviteur loyal sont vos commandants, votre deck peut contenir des cartes avec le blanc, le noir et/ou le vert dans leur identité couleur, mais pas le bleu ou le rouge.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Pour avoir deux commandants, ils doivent tous deux avoir la capacité de partenariat ou les capacités de « partenariat avec » correspondante au moment où la partie commence. Une créature avec une capacité de « partenariat avec » ne peut pas avoir pour partenaire une autre créature que son partenaire attitré. Perdre une capacité de partenariat pendant la partie ne fait pas que l'un d'eux cesse d'être votre commandant.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés. L'effet du Flambeau du Commandement met l'un d'eux dans votre main depuis la zone de commandement, pas les deux.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.
- La capacité déclenchée du mot-clé « partenariat avec » se déclenche toujours dans une partie de Commander. Si votre autre commandant se trouve dans votre bibliothèque d'une manière quelconque, vous pouvez le trouver. Vous pouvez également cibler un autre joueur qui peut avoir cette carte dans sa bibliothèque ou non.

Retour de mécanique de jeu : le monarque

Les decks Commander Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu annoncent également le retour de la désignation préférée de tous : le monarque ! Tant que vous êtes le monarque, vous avez le droit de piocher une carte supplémentaire pendant vos tours, mais ne soyez pas surpris si d'autres joueurs commencent à comploter pour usurper le trône.

Aragorn, roi du Gondor
{1}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et noble
4/4
Vigilance, lien de vie
Quand Aragorn, roi du Gondor arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
À chaque fois qu'Aragon attaque, jusqu'à une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. Si vous êtes le monarque, les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Notes générales sur le monarque :

- La partie commence sans monarque. Une fois qu'un effet fait qu'un joueur devient le monarque, la partie aura exactement un monarque à partir de ce moment-là. Au moment où un joueur devient le monarque, le monarque actuel (s'il y en a un) cesse d'être le monarque.
- Il y a deux capacités déclenchées inhérentes associées au statut de monarque. Ces capacités déclenchées n'ont pas de source et sont contrôlées par le joueur qui était le monarque au moment où les capacités se sont déclenchées. Les textes de règle complets de ces capacités sont « Au début de l'étape de fin du monarque, ce joueur pioche une carte » et « À chaque fois qu'une créature inflige des blessures de combat au monarque, son contrôleur devient le monarque ».
- Si la capacité déclenchée qui fait piocher une carte au monarque va sur la pile et qu'un joueur différent devient le monarque avant la résolution de cette capacité, le premier joueur pioche quand même la carte.
- Si le monarque quitte la partie pendant le tour d'un autre joueur, ce joueur devient le monarque. Si le monarque quitte la partie pendant son tour, le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque.
- Si des blessures de combat infligées au monarque font que ce joueur perd la partie, la capacité déclenchée qui fait que le contrôleur de la créature attaquante devient le monarque ne se résout pas. Dans la plupart des cas, le contrôleur de la créature attaquante devient quand même le monarque car c'est probablement son tour.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : CHRONIQUES DE LA TERRE DU MILIEU *:*

Abattage du bois des Ents
{3}{R}{R}
Rituel
Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de terrains sacrifiés de cette manière. Choisissez n'importe quel nombre de cartes d'artefact et/ou de terrain révélées de cette manière. Mettez sur le champ de bataille toutes les cartes non-terrain choisies de cette manière, puis mettez sur le champ de bataille, engagées, toutes les cartes de terrain choisies de cette manière, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Vous sacrifiez les terrains dans le cadre de la résolution de l'Abattage du bois des Ents. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si l'Abattage du bois des Ents est contrecarré, vous ne sacrifiez aucun terrain.
- Toute capacité qui se déclenche pendant la résolution de l'Abattage du bois des Ents n'est mise sur la pile qu'une fois que tout est arrivé sur le champ de bataille et que la résolution est terminée. Le joueur dont c'est le tour met ses capacités déclenchées sur la pile dans l'ordre de son choix, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. (La dernière capacité mise sur la pile est la première à se résoudre.)

Aigles du nord
{5}{W}
Créature : oiseau et soldat
3/3
Vol
Quand les Aigles du nord arrivent sur le champ de bataille, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.
Recyclage de Plaine {1} *({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)*

- La capacité déclenchée des Aigles du nord n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Toute créature qui arrive sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne sera pas affectée.

Andúril, Flamme de L'Ouest
{3}
Artefact légendaire : équipement
La créature équipée gagne +3/+1.
À chaque fois que la créature équipée attaque, créez, engagés, deux jetons de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol. Si cette créature est légendaire, à la place créez deux de ces jetons, engagés et attaquants.
Équipement {2}

- Si la créature équipée est légendaire, le contrôleur d'Andúril choisit quel joueur, planeswalker ou bataille les jetons Esprit attaquent. Chaque jeton Esprit peut arriver sur le champ de bataille attaquant un joueur, un

planeswalker ou une bataille différente, et ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celle que la créature équipée attaque.

- Si Andúril' est équipé à une créature qu'un adversaire contrôle, le contrôleur d'Andúril crée deux jetons Esprit engagés à chaque fois que cette créature attaque. Même si cette créature est légendaire, les esprits n'arriveront pas sur le champ de bataille attaquant.

Appel de l'Anneau
{1}{B}
Enchantement
Au début de votre entretien, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que vous choisissez une créature comme votre porteur de l'Anneau, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- La dernière capacité de l'Appel de l'Anneau se déclenche à tout moment où vous choisissez une créature comme votre porteur de l'Anneau, même si cette créature était déjà votre porteur de l'Anneau.
- Si l'Anneau vous tente mais que vous ne pouvez pas choisir une créature comme votre porteur de l'Anneau (probablement parce que vous ne contrôlez pas de créature), la dernière capacité de l'Appel de l'Anneau ne se déclenche pas.

Arachne, fille d'Ungoliant
{4}{B}{G}
Créature légendaire : araignée et démon
8/8
Contact mortel, parade {2}
Les autres araignées que vous contrôlez ont le contact mortel et parade {2}.
À chaque fois qu'une autre créature blessée ce tour-ci par une araignée que vous contrôlez meurt, créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté que c'est un artefact Nourriture avec « {2\}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie » et qu'il perd tous ses autres types de carte.

- Le jeton copie la créature telle qu'elle existait sur le champ de bataille avant de mourir, pas telle qu'elle existe dans le cimetière.
- Excepté le fait que c'est un artefact Nourriture, qu'il a la capacité activée listée et qu'il perde tous les autres types et sous-types de carte, le jeton copie uniquement ce qui était imprimé sur la créature originale (à moins que cette créature ne copie autre chose, voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature était engagée ou dégagée, qu'elle ait eu des marqueurs sur elle ou des auras ou des équipements qui lui étaient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées ci-dessus.

- Toutes les capacités d’arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.
- Comme le jeton est un artefact Nourriture et pas une créature, il ne peut ni attaquer ni bloquer à moins qu'il ne devienne une créature d'une manière quelconque.

Aragorn, l’unificateur
{R}{G}{W}{U}
Créature légendaire : humain et noble
5/5
À chaque fois que vous lancez un sort blanc, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.
À chaque fois que vous lancez un sort bleu, regard 2.
À chaque fois que vous lancez un sort rouge, Aragorn, l’unificateur inflige 3 blessures à un adversaire ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort vert, une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu’à la fin du tour.

- Si vous lancez un sort qui a plusieurs couleurs, plus d'une capacité d'Aragorn, l’unificateur peut se déclencher. Dans ce cas, vous choisissez l'ordre dans lequel les capacités sont mises sur la pile.

Arc des Galadhrim
{2}{G}
Artefact : équipement
Flash
Quand l’Arc des Galadhrim arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Dégagez cette créature.
La créature équipée gagne +1/+2 et a la portée.
Équipement {2} *({2} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N’attachez l’équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Attacher un équipement avec sa capacité déclenchée d’arrivée sur le champ de bataille ne revient pas à utiliser sa capacité d’équipement. Vous ne payez pas de mana pour attacher et les restrictions de temps des capacités d’équipement ne s’appliquent pas.
- Si la créature ciblée devient une cible illégale, l’équipement reste sur le champ de bataille détaché, et aucune créature n’est dégagée.
- L’Arc des Galadhrim n’arrive pas sur le champ de bataille attaché à une créature. À la place, l’équipement arrive sur le champ de bataille, puis une capacité déclenchée l’attache à une créature. Vous pouvez lancer l’Arc des Galadhrim même si vous ne contrôlez pas de créatures.

Arrivée du Roi-sorcier
{2}{B}{G}
Rituel
Chaque joueur sacrifie une créature. Si vous avez sacrifié une créature de cette manière, vous pouvez renvoyer sur le champ de bataille une autre carte de permanent depuis votre cimetière.

- D'abord, le joueur actif choisit quelle créature il va sacrifier, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Ensuite, toutes ces créatures sont sacrifiées simultanément.
- Vous choisissez quelle carte de permanent vous renvoyez sur le champ de bataille, le cas échéant, au moment où l'Arrivée du Roi-sorcier se résout, après que les permanents ont été sacrifiés.
- Vous ne pouvez pas renvoyer la même carte de permanent que vous avez sacrifiée.

Arwen, reine mortelle
{1}{G}{W}
Créature légendaire : elfe et noble
2/2
Arwen, reine mortelle arrive sur le champ de bataille avec un marqueur « indestructible » sur elle.
{1}, retirez un marqueur « indestructible » d'Arwen : Une autre créature ciblée acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 et un marqueur « lien de vie » sur cette créature et un marqueur +1/+1 et un marqueur « lien de vie » sur Arwen.

- Vous retirez le marqueur « indestructible » d'Arwen en tant que coût pour activer sa deuxième capacité. Si Arwen a déjà subi 2 blessures plus tôt pendant le tour, elle est détruite pour avoir subi des blessures mortelles avant que vous ne puissiez mettre un marqueur +1/+1 sur elle.
- Si la cible de la deuxième capacité d'Arwen est illégale au moment où elle essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien. Vous ne mettez pas de marqueurs sur Arwen.

Arwen Undómiel
{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
2/2
À chaque fois que vous appliquez le regard, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
{4}{G}{U} : Regard 2.

- Vous terminez d'appliquer le regard avant de choisir une cible pour la première capacité d'Arwen.

Baie d'Or, fille de la Rivière
{1}{U}
Créature légendaire : nymphe
1/3
{T} : Déplacez sur Baie d'Or depuis un autre permanent ciblé que vous contrôlez un marqueur de chaque sorte qui n'est pas sur Baie d'Or, fille de la Rivière.
{U}, {T} : Déplacez au moins un marqueur de Baie d'Or sur un autre permanent ciblé que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

- Pour déplacer un marqueur d'un permanent à un autre, le marqueur est retiré du premier permanent et mis sur le deuxième. Toutes les capacités qui s'intéressent au retrait ou au placement d'un marqueur sur un permanent s'appliqueront.

Bête de guerre de Gorgoroth
{4}{R}
Créature : bête
5/4
À chaque fois que la Bête de guerre de Gorgoroth ou une autre créature de force supérieure ou égale à 4 que vous contrôlez meurt, amassez des orques 2. *(Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*

- Si la Bête de guerre de Gorgoroth et au moins une autre créature que vous contrôlez meurent en même temps, sa capacité se déclenche une fois pour chacune d'entre elles.

Bill Ferny, brigand de Bree
{1}{U}
Créature légendaire : humain et gredin
2/1
À chaque fois que Bill Ferny, brigand de Bree devient bloqué, choisissez l'un —
• Créez un jeton Trésor. *(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*
• Un adversaire ciblé acquiert le contrôle d'un cheval ciblé que vous contrôlez. S'il fait ainsi, retirez Bill Ferny du combat et créez trois jetons Trésor.

- La capacité se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui le bloquent.
- Si Bill Ferny, brigand de Bree est retiré du combat, il reste engagé s'il était engagé.

Bill le poney
{3}{W}
Créature légendaire : cheval
1/4
Quand Bill le poney arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons Nourriture. *(Ce sont des artefacts avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*
Sacrifiez une nourriture : Jusqu'à la fin du tour, une créature ciblée que vous contrôlez attribue un nombre de blessures de combat égal à son endurance à la place de sa force.

- La dernière capacité de Bill le poney ne change pas la force d'une créature. Elle modifie uniquement la quantité de blessures de combat qu'elle attribue. Toutes les autres règles et les autres effets qui vérifient la force ou l'endurance utilisent les véritables valeurs. Par exemple, étant donné que faire que deux créatures se battent ne provoque pas de blessures de combat, un effet qui fait que la créature affectée se bat contre une autre créature utilisera quand même sa force pour déterminer la quantité de blessures infligées.

Blessure du couteau de Morgul
{1}{B}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
La créature enchantée gagne -3/-0 et a « Au début de votre entretien, exilez cette créature à moins que vous ne payiez 2 points de vie. »

- Le contrôleur de la créature choisit ou non de payer 2 points de vie au moment où la capacité déclenchée se résout.

Boromir, Gardien de la Tour
{2}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3
Vigilance
À chaque fois qu'un adversaire lance un sort, si aucun mana n'a été dépensé pour le lancer, contrecarrez ce sort.
Sacrifiez Boromir, Gardien de la Tour : Les créatures que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à la fin du tour. L'Anneau vous tente.

- Les joueurs peuvent lancer des sorts en sachant que Boromir, Gardien de la Tour les contrecarrera. Toute capacité qui se déclenche quand des sorts sont lancés se déclenche et se résout quand même, le cas échéant, et tout effet qui compte combien de sorts sont lancés compte quand même ces sorts, le cas échéant.
- Si un sort est lancé avec un coût alternatif qui inclut du mana (par exemple le flashback), la deuxième capacité de Boromir ne se déclenche pas et ne contrecarre pas ce sort. De même, si un sort est lancé sans payer son coût de mana, mais que le joueur a payé du mana pour des coûts supplémentaires, par exemple pour le kick ou l'Éclat d'améthyste, la deuxième capacité de Boromir ne se déclenche pas et ne contrecarre pas ce sort.

Bravoure de Pippin
{G}
Éphémère
Vous pouvez sacrifier une nourriture. Si vous faites ainsi, une créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. Sinon, cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- Vous choisissez une créature ciblée au moment où vous lancez la Bravoure de Pippin, mais vous ne choisissez pas de sacrifier une nourriture avant que le sort ne se résolve.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Bravoure de Pippin essaie de se résoudre, la Bravoure de Pippin est retirée de la pile. Vous ne pourrez pas lui sacrifier une nourriture.
- Si un effet fait référence à une nourriture, cela signifie n'importe quel artefact Nourriture, pas seulement un jeton d'artefact Nourriture. Par exemple, vous pouvez sacrifier le Lembas à la Bravoure de Pippin.

Celeborn le Sage
{3}{G}
Créature légendaire : elfe et noble
3/3
À chaque fois que vous attaquez avec au moins un elfe, regard 1.
À chaque fois que vous appliquez le regard, Celeborn le Sage gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque carte que vous avez regardée en appliquant le regard de cette manière.

- La première capacité de Celeborn le Sage vous fait appliquer regard 1 une seule fois à chaque fois que vous attaquez avec au moins un elfe, quel que soit le nombre d'elfes avec lesquels vous attaquez et quel que soit le nombre de joueurs que vous attaquez.
- La dernière capacité de Celeborn le Sage s'intéresse au nombre de cartes que vous avez effectivement regardées Par exemple, si vous étiez supposé appliquer regard 3 mais que vous n'aviez que 2 cartes dans votre bibliothèque, Celeborn gagnera +2/+2.

Chœur elfe
{3}{G}
Enchantement
Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.
Vous pouvez lancer les sorts de créature du dessus de votre bibliothèque.
Les créatures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

- Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez (avec une restriction, voir plus bas), même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant que vous lancez un sort, jouez un terrain ou activez une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant d'avoir fini votre

action. Cela signifie que si vous lancez un sort depuis le dessus de votre bibliothèque, vous ne pouvez pas regarder le suivant avant d'avoir fini de payer pour ce sort.

- Le Chœur elfe ne change pas le moment où vous pouvez lancer des sorts de créature. Normalement, cela signifie pendant votre phase principale, quand la pile est vide, même si le flash peut changer ça.
- Vous devrez quand même payer tous les coûts du sort, y compris les coûts supplémentaires. Vous pouvez aussi payer les coûts alternatifs s'il y en a.
- La carte du dessus de votre bibliothèque n'est pas dans votre main, alors vous ne pouvez pas faire d'autres actions qui seraient normalement autorisées depuis votre main, comme vous en défausser à cause d'un effet ou activer une capacité de recyclage.

Chute de Cair Andros
{2}{R}
Enchantement
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle subit un surplus de blessures non-combat, amassez des orques X, X étant ce surplus de blessures. *(Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*
{7}{R} : La Chute de Cair Andros inflige 7 blessures à une créature ciblée.

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.

Condamnation par Gandalf
{1}{U}{R}
Rituel
La Condamnation par Gandalf inflige X blessures à une créature ciblée, X étant le nombre de cartes d'éphémère et de rituel dans votre cimetière. Le surplus de blessures est infligé au contrôleur de cette créature à la place.

- La Condamnation par Gandalf n'est pas encore dans votre cimetière quand vous déterminez la valeur de X.
- Le surplus de blessures causé par un sort ou une capacité est similaire à la façon dont sont gérées les blessures de combat d'une créature avec le piétinement. Commencez par la quantité de blessures infligées à la créature et déterminez celles qui sont « mortelles ». Il s'agit de l'endurance de la créature moins la quantité de blessures déjà marquées sur elle, mais en ignorant tous les effets de remplacement ou de prévention qui modifieront ces blessures. Ignorez aussi les capacités de la créature comme l'indestructible qui l'empêcheront d'être détruite par ces blessures.
- Une fois que vous avez déterminé la quantité de blessures en surplus, la Condamnation par Gandalf inflige les blessures à la créature et à son contrôleur simultanément. Ces blessures peuvent être modifiées par des effets de remplacement ou de prévention.
- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où la Condamnation par Gandalf essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas. Il n'inflige aucune blessure à un joueur.

Cor de la Marche
{2}
Artefact légendaire
À chaque fois qu'au moins deux créatures que vous contrôlez attaquent un joueur, regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Au moins deux créatures que vous contrôlez doivent attaquer le même joueur pour que la capacité du Cor de la Marche se déclenche. Les créatures que vous contrôlez qui attaquent les planeswalkers que ce joueur contrôle ou les batailles que ce joueur protège ne comptent pas pour la condition de déclenchement du Cor de la Marche.
- En partie multijoueurs, la capacité déclenchée du Cor de la Marche se déclenche une fois pour chaque joueur que vous attaquez avec au moins deux créatures.

Cotte de mithril
{3}
Artefact légendaire : équipement
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}

- Attacher un équipement avec sa capacité déclenchée d'arrivée sur le champ de bataille ne revient pas à utiliser sa capacité d'équipement. Vous ne payez pas de mana pour attacher et les restrictions de temps des capacités d'équipement ne s'appliquent pas.
- Si la créature ciblée devient une cible illégale, l'équipement reste sur le champ de bataille détaché.
- La Cotte de mithril n'arrive pas sur le champ de bataille attachée à une créature. À la place, l'équipement arrive sur le champ de bataille, puis une capacité déclenchée l'attache à une créature. Vous pouvez lancer la Cotte de mithril même si vous ne contrôlez pas de créatures.

Dard de hobbit
{1}{W}
Éphémère
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.

- Si une nourriture que vous contrôlez est aussi une créature, elle est comptée deux fois.

Démonstration de puissance
{1}{R}{R}
Éphémère
Ce sort ne peut pas être copié.
Copiez n’importe quel nombre de sorts d’éphémère et/ou de rituel ciblés. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour ces copies.

- La première capacité de la Démonstration de puissance ne fonctionne que sur la pile. Elle peut quand même être copiée depuis votre cimetière, votre main ou n'importe quelle autre zone.
- Si vous copiez plusieurs sorts avec la Démonstration de puissance, vous pouvez mettre les copies sur la pile dans n'importe quel ordre.
- Si vous lancez la Démonstration de puissance, vous pouvez, tout au plus, faire une seule copie de chaque sort d'éphémère et de rituel sur la pile. Il n'est pas possible pour une seule Démonstration de puissance de copier le même sort plusieurs fois.
- Les copies ont les mêmes cibles que les sorts qu'elles copient à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n’importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Les copies sont créées sur la pile. Par conséquent, elles ne sont pas « lancées ». Créer les copies ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- Si un sort qui est copié est modal (c’est-à-dire, s’il dit « Choisissez l’un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir d’autres.
- Si un sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d’origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si un sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été mis sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles subissant ces blessures le puissent encore. C’est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs à des cibles.
- Tout choix effectué au moment où un sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.

Denethor, surintendant gouvernant
{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et noble
2/4
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.
{2}, sacrifiez une autre créature : Chaque adversaire perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

- Denethor, surintendant gouvernant n’a pas besoin d’avoir été sur le champ de bataille quand la créature est morte. Par exemple, si une créature meurt au combat pendant votre tour et que vous lancez Denethor,

surintendant gouvernant pendant votre deuxième phase principale, sa première capacité se déclenche au début de votre étape de fin.

- La première capacité de Denethor, surintendant gouvernant ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci. Cependant, si aucune créature n'est morte sous votre contrôle ce tour-ci au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature sous votre contrôle pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Éclaircie
{1}{W}
Éphémère
Renvoyez un sort ciblé dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n'est pas contrecarré, il cesse simplement d'exister. Cela fonctionne contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.

Écrabouilleur Olog-hai
{3}{R}
Créature : troll et soldat
4/4
Piétinement
L'Écrabouilleur Olog-hai ne peut pas bloquer à moins
que vous ne contrôliez un gobelin ou un orque.

- Que vous contrôliez un gobelin ou un orque n'est important qu'au moment où vous déclarez les bloqueurs. Une fois que l'Écrabouilleur Olog-hai bloque une créature, cela ne change pas même si tous les gobelins et les orques que vous contrôlez quittent le champ de bataille.
- Le gobelin ou l'orque que vous contrôlez n'est pas contraint de bloquer.

Elrond, maître des soins
{2}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
4/4
À chaque fois que vous appliquez le regard, ciblez
jusqu'à X créatures. Mettez un marqueur +1/+1 sur
chacune d'elles, X étant le nombre de cartes que vous
avez regardées en appliquant le regard de cette manière.
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez avec
un marqueur +1/+1 sur elle devient la cible d'un sort ou
d'une capacité qu'un adversaire contrôle, vous pouvez
piocher une carte.

- La première capacité d'Elrond, maître des soins s'intéresse au nombre de cartes que vous avez effectivement regardées. Par exemple, si vous étiez supposé appliquer regard 3 mais que vous n'aviez que 2 cartes dans votre bibliothèque, X sera 2.

- Si deux créatures avec des marqueurs +1/+1 sur elles que vous contrôlez deviennent les cibles d'un même sort ou de la même capacité qu'un adversaire contrôle, la dernière capacité d'Elrond, maître des soins se déclenche deux fois.

Enfiler l'Anneau
{1}{W}
Éphémère
Exilez une créature ciblée que vous possédez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.
L'Anneau vous tente.

- Une fois que la créature exilée revient, elle est considérée comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'elle était. Les auras attachées aux créatures exilées sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés aux créatures exilées deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur les créatures exilées cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Vous pouvez cibler une créature que vous possédez mais que vous ne contrôlez pas avec Enfiler l'Anneau.

Éomer, maréchal du Rohan
{2}{R}{R}
Créature légendaire : humain et chevalier
4/4
Célérité
À chaque fois qu'au moins une autre créature légendaire attaquante que vous contrôlez meurt, dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Si Éomer, maréchal du Rohan et au moins une autre créature légendaire attaquante que vous contrôlez meurent en même temps (probablement à cause de blessures de combat), la dernière capacité d'Éomer, maréchal du Rohan se déclenche.
- Notamment, la capacité déclenchée d'Éomer, maréchal du Rohan ne vous donne pas de phases principales supplémentaires. Cela signifie que vous passerez directement de l'étape de fin de combat d'une phase de combat à l'étape de début de combat de la suivante.

Éowyn, chevalière intrépide
{2}{R}{W}
Créature légendaire : humain et chevalier
3/4
Célérité
Quand Éowyn, chevalière intrépide arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée de force supérieure qu'un adversaire contrôle. Les créatures légendaires que vous contrôlez acquièrent la protection contre chacune des couleurs de cette créature jusqu'à la fin du tour.

- Éowyn, chevalière intrépide s'intéresse aux couleurs de la créature juste avant qu'elle ait quitté le champ de bataille. Elles peuvent être différentes des couleurs de la carte de créature en exil (par exemple, si elle avait un effet de copie qui lui était appliqué sur le champ de bataille.)

Éowyn, Dame de Rohan
{2}{W}
Créature légendaire : humain et noble
2/4
Au début du combat pendant votre tour, une créature ciblée acquiert, selon votre choix, l'initiative ou la vigilance jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est équipée, elle acquiert l'initiative et la vigilance jusqu'à la fin du tour à la place.
Les capacités d'équipement que vous activez coûtent {1} de moins à activer.

- La dernière capacité d'Éowyn, Dame de Rohan réduit uniquement la quantité de mana générique des capacités d'équipement. Par exemple, elle réduit un coût d'équipement de {1} à {0} mais n'a aucun effet sur un coût d'équipement de {G}.
- Dans d'autres extensions, certaines cartes de créature-équipement ont la reconfiguration, une capacité différente qui les attache à une créature. La reconfiguration n'est pas une capacité d'équipement, et les coûts de reconfiguration ne sont pas réduits par la dernière capacité d'Éowyn, Dame de Rohan. Les variantes de l'équipement ou les capacités d'équipement avec restrictions, comme la capacité « équipement d'humain » de la Lame de Dúnedain, sont quand même des capacités d'équipement, et leurs coûts seront réduits par la dernière capacité d'Éowyn, Dame de Rohan.

Erkenbrand, seigneur de l'Ouestfolde
{3}{R}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3
À chaque fois qu'Erkenbrand, seigneur de l'Ouestfolde ou un autre humain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée d'Erkenbrand, seigneur de l'Ouestfolde n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Toute créature qui arrive sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne sera pas affectée.

Fangorn, berger des arbres
{4}{G}{G}{G}
Créature légendaire : sylvin
4/10
Les sylvins que vous contrôlez ont la vigilance.
À chaque fois qu'au moins un sylvin que vous contrôlez attaque, ajoutez deux fois cette quantité de {G}.
Vous ne perdez pas le mana vert non dépensé au moment où les étapes et les phases se terminent.

- Vous pouvez conserver le mana vert dans votre réserve indéfiniment tant que Fangorn, berger des arbres est sur le champ de bataille. Cela veut dire que si vous ajoutez un mana vert à votre réserve de mana pendant une étape ou une phase, vous pouvez le dépenser pendant une future étape ou phase, voire même pendant un autre tour. Les autres types de mana continueront à se vider de votre réserve de mana à la fin de chaque étape ou de chaque phase.
- Si un mana vert que vous ajoutez à votre réserve de mana a certaines restrictions ou des conditions qui lui sont associées (par exemple, s'il a été produit par la Grande salle de la Citadelle), elles s'appliqueront à ce mana quel que soit le moment où vous le dépenserez.
- Une fois que Fangorn, berger des arbres quitte le champ de bataille, vous avez jusqu'à la fin de l'étape ou de la phase en cours pour dépenser le mana vert de votre réserve de mana avant qu'il ne se vide aussi normalement. Il n'y a aucune pénalité associée, à part la perte du mana.

Faramir, commandant de terrain
{3}{W}
Créature légendaire : humain et soldat
3/3
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci, piochez une carte.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, si vous avez choisi une créature autre que Faramir, commandant de terrain comme porteur de l'Anneau, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

- Faramir, commandant de terrain n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille quand la créature est morte. Par exemple, si une créature meurt au combat pendant votre tour et que vous lancez Faramir, commandant de terrain pendant votre deuxième phase principale, sa première capacité se déclenche au début de votre étape de fin.
- La première capacité de Faramir, commandant de terrain ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci. Cependant, si aucune créature n'est morte sous votre contrôle ce tour-ci au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature sous votre contrôle pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Faramir, Prince d'Ithilien
{2}{W}{U}
Créature légendaire : humain et noble
3/3
Au début de votre étape de fin, choisissez un adversaire.
Au début de la prochaine étape de fin de ce joueur, vous piochez une carte s'il ne vous a pas attaqué ce tour-ci.
Sinon, créez trois jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.

- Attaquer un planeswalker que vous contrôlez ou une bataille que vous protégez ne compte pas comme vous attaquer.

Fermier du Quartier de l'Est
{2}{W}
Créature : halfelin et paysan
2/3
Quand le Fermier du Quartier de l'Est arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée que vous contrôlez gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque nourriture que vous contrôlez. *(Un jeton Nourriture est un artefact avec « {2\}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Fermier du Quartier de l'Est au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous créez un jeton Nourriture de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Feux d'artifice du Magicien
{1}
Artefact
Les Feux d'artifice du Magicien arrivent sur le champ de bataille engagés.
{X}, {T}, sacrifiez les Feux d'artifice du Magicien : Ajoutez X manas de la combinaison de mana coloré de votre choix.
Quand les Feux d'artifice du Magicien sont mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, piochez une carte.

- Vous devez choisir les couleurs de mana que les Feux d'artifice du Magicien produisent avant que sa dernière capacité ne vous fasse piocher une carte.
- La dernière capacité des Feux d'artifice du Magicien se déclenche quelle que soit la manière dont ils sont mis dans un cimetière depuis le champ de bataille.

Fiole de Galadriel
{3}
Artefact légendaire
Si vous deviez piocher une carte alors que vous n'avez pas de carte en main, piochez deux cartes à la place.
Si vous deviez gagner des points de vie alors que vous avez 5 points de vie ou moins, vous gagnez deux fois ce nombre de points de vie à la place.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Si au moins deux effets de remplacement devaient s'appliquer à un événement de pioche, le joueur qui pioche la carte choisit dans quel ordre il les applique.
- À tout moment où vous recevez l'instruction de piocher plus d'une carte, vous les piochez l'une après l'autre. Par exemple, si vous contrôlez la Fiole de Galadriel, que vous n'avez aucune carte en main et que vous recevez l'instruction « piochez deux cartes », votre première pioche est remplacée par la pioche de deux cartes, puis vous piochez la deuxième carte de l'instruction initiale. Au total, vous piocherez trois cartes.

- Si vous contrôlez plus d'une Fiole de Galadriel d'une manière quelconque, chacune ajoutera effectivement une carte. Par exemple, si vous contrôlez deux Fioles de Galadriel et que vous devriez piocher une carte alors que vous n'avez pas de carte en main, l'effet d'une Fiole de Galadriel remplacera l'événement « piochez une carte » par « piochez deux cartes ». L'effet de l'autre Fiole de Galadriel remplacera la pioche de la première de ces deux cartes par « piochez deux cartes ». Au total, vous piocherez trois cartes.

- Les deuxièmes capacités de plusieurs Fioles de Galadriel sont cumulatives. Si vous en contrôlez deux, les points de vie que vous gagnez quand vous avez 5 points de vie ou moins sont multipliés par 4. Trois Fioles multiplient ce gain de points de vie par 8. Et ainsi de suite.

- Si un effet devait fixer votre total de points de vie à une valeur spécifique qui est supérieure à votre total de points de vie actuel, cet effet vous fait gagner un nombre de points de vie équivalent à la différence. Si votre total de points de vie est 5 ou moins, la Fiole de Galadriel double ensuite la quantité de points de vie que cet effet vous ferait gagner. Par exemple, si vous avez 3 points de vie et qu'un effet fait que votre total de points de vie « devient 10 », vous gagnez 7 points de vie, que la Fiole double à 14, et votre total de points de vie deviendra en fait 17.

- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne font pas s'appliquer la deuxième capacité de la Fiole de Galadriel, même s'ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Flamme d'Anor
{1}{U}{R}
Éphémère
Choisissez l'un. Si vous contrôlez un sorcier au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez choisir deux à la place.
• Un joueur ciblé pioche deux cartes.
• Détruisez un artefact ciblé.
• La Flamme d'Anor inflige 5 blessures à une créature ciblée.

- Une fois que vous avez lancé la Flamme d'Anor et que vous avez choisi les deux modes, peu importe ce qui arrive au sorcier que vous contrôlez en réponse. La Flamme d'Anor aura quand même deux modes choisis.

Forgeflammes d'Erebor
{1}{R}
Créature : nain et artificier
2/1
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, la Forgeflammes d'Erebor inflige 1 blessure à chaque adversaire.

- La capacité déclenchée de la Forgeflammes d'Erebor se résout avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité.

Fouet du Balrog
{B}
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature ou payez {4}.
Détruisez une créature ciblée.

- Vous devez sacrifier exactement une créature ou payer {4} en plus pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans payer l'un de ces coûts, et vous ne pouvez pas non plus les payer plusieurs fois.
- Les joueurs peuvent répondre au Fouet du Balrog uniquement après qu'il a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut essayer de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort ou pour faire qu'il coûte plus de mana.

Frappe fatidique d'Isildur
{2}{B}{B}
éphémère légendaire
(Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Détruisez une créature ciblée. Si son contrôleur a au moins quatre cartes en main, il exile depuis sa main un nombre de cartes égal à la différence.

- La Frappe fatidique d'Isildur est le premier éphémère légendaire. Il fait l'objet des mêmes restrictions de lancement que les rituels légendaires existants, comme indiqué dans les règles ci-dessous.
- Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire. Une fois que vous commencez à lancer un éphémère légendaire, perdre le contrôle de vos créatures légendaires et planeswalkers légendaires n'affecte pas ce sort.
- Hormis la restriction de lancement, le super-type légendaire sur un éphémère n'implique aucune règle supplémentaire. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre d'éphémères légendaires pendant un même tour, et votre deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes légendaires (mais pas plus de quatre exemplaires ayant le même nom).

Fouet du Balrog
{B}
Rituel
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort,
sacrifiez une créature ou payez {4}.
Détruisez une créature ciblée.

- Vous devez sacrifier exactement une créature ou payer {4} en plus pour lancer ce sort ; vous ne pouvez pas le lancer sans payer l'un de ces coûts, et vous ne pouvez pas non plus les payer plusieurs fois.
- Les joueurs peuvent répondre au Fouet du Balrog uniquement après qu'il a été lancé et que tous ses coûts ont été payés. Personne ne peut essayer de détruire la créature que vous avez sacrifiée pour vous empêcher de lancer ce sort ou pour faire qu'il coûte plus de mana.

Frappe fatidique d'Isildur
{2}{B}{B}
éphémère légendaire
(Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire.)
Détruisez une créature ciblée. Si son contrôleur a au moins quatre cartes en main, il exile depuis sa main un nombre de cartes égal à la différence.

- La Frappe fatidique d'Isildur est le premier éphémère légendaire. Il fait l'objet des mêmes restrictions de lancement que les rituels légendaires existants, comme indiqué dans les règles ci-dessous.
- Vous ne pouvez lancer un éphémère légendaire que si vous contrôlez une créature légendaire ou un planeswalker légendaire. Une fois que vous commencez à lancer un éphémère légendaire, perdre le contrôle de vos créatures légendaires et planeswalkers légendaires n'affecte pas ce sort.
- Hormis la restriction de lancement, le super-type légendaire sur un éphémère n'implique aucune règle supplémentaire. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre d'éphémères légendaires pendant un même tour, et votre deck peut contenir n'importe quel nombre de cartes légendaires (mais pas plus de quatre exemplaires ayant le même nom).

Frodo, fléau de Sauron
{W}
Créature légendaire : halfelin et citoyen
1/2
{W/B}{W/B} : Si Frodo, fléau de Sauron est un citoyen, il devient un halfelin et éclaireur avec une force et une endurance de base de 2/3 et le lien de vie.
{B}{B}{B} : Si Frodo est un éclaireur, il devient un halfelin et gredin avec « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd la partie si l'Anneau vous a tenté au moins quatre fois cette partie. Sinon, l'Anneau vous tente. »

- Aucune de ces capacités n'a de durée. Si l'une d'elles se résout, elle fait effet jusqu'à ce que la partie se termine, que Frodo, fléau de Sauron quitte le champ de bataille, ou qu'un effet change ses caractéristiques plus tard, selon ce qui arrive en premier.
- Vous pouvez activer les capacités de Frodo, fléau de Sauron quels que soient ses types de créature. Chacune de ces capacités vérifie les types de créature de Frodo quand cette capacité se résout. Si Frodo, fléau de Sauron n'a pas les types de créature appropriés à ce moment-là, cette capacité n'a aucun effet.
- La première capacité de Frodo, fléau de Sauron vérifie si c'est un citoyen, et sa deuxième capacité vérifie si c'est un éclaireur. Peu importe la manière dont il a acquis le type de créature approprié.

Frodo Sacquet
{G}{W}
Créature légendaire : halfelin et éclaireur
1/3
À chaque fois que Frodo Sacquet ou une autre créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, l'Anneau vous tente.
Tant que Frodo est votre porteur de l'Anneau, il doit être bloqué si possible.

- Si Frodo Sacquet est votre porteur de l'Anneau, une seule créature est nécessaire pour le bloquer. Les autres créatures peuvent aussi le bloquer, mais elles sont tout aussi libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.
- Si Frodo Sacquet est votre porteur de l'Anneau mais que chaque créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer pour une raison quelconque (par exemple en ayant une force supérieure à celle de Frodo avec la première capacité de l'emblème L'Anneau), Frodo Sacquet n'est pas bloqué. S'il y a un coût associé au blocage de Frodo Sacquet, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'a pas à être bloqué dans ce cas non plus.

Fureur de Gimli
{1}{R}
Éphémère
Une créature ciblée gagne +3/+2 jusqu'à la fin du tour. Si elle est légendaire, elle acquiert aussi le piétinement jusqu'à la fin du tour.

- La Fureur de Gimli vérifie si la créature est légendaire ou non au moment où elle se résout. Si la cible n'est pas légendaire au moment où le sort est lancé mais qu'elle le devient avant que le sort ne se résolve, cette créature acquiert le piétinement.

Galadriel de Lothlórien
{1}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
3/3
À chaque fois que l'Anneau vous tente, si vous avez choisi une créature autre que Galadriel de Lothlórien comme porteur de l'Anneau, regard 3.
À chaque fois que vous appliquez le regard, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si une carte de terrain est révélée de cette manière, mettez-la sur le champ de bataille engagée.

- Vous finissez d'appliquer le regard avant de révéler la carte du dessus de votre bibliothèque.

Gandalf, ami de la Comté
{3}{U}
Créature légendaire : avatar et sorcier
2/4
Flash
Vous pouvez lancer les sorts de rituel comme s'ils avaient le flash.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, si vous avez choisi une créature autre que Gandalf, ami de la Comté comme porteur de l'Anneau, piochez une carte.

- La deuxième capacité s'applique uniquement au lancement de sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »

Gandalf le Blanc
{3}{W}{W}
Créature légendaire : avatar et sorcier
4/5
Flash
Vous pouvez lancer des sorts légendaires et des sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.
Si l'arrivée ou le départ d'un artefact ou d'un permanent légendaire du champ de bataille provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- La deuxième capacité s'applique uniquement au lancement de sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »
- Gandalf le Blanc affecte les propres capacités déclenchées d'arrivée et de départ du champ de bataille d'un permanent, ainsi que les autres capacités déclenchées qui se déclenchent quand ce permanent arrive sur le champ de bataille ou le quitte. Ces capacités déclenchées commencent par « quand » ou « à chaque fois ».
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la capacité de Gandalf le Blanc. Par exemple, une créature légendaire qui arrive sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elle ne reçoit pas de marqueur +1/+1 supplémentaire.
- Les capacités qui s'appliquent « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », comme choisir une couleur avec le Gantelet de pouvoir, ne sont pas non plus affectées.
- Vous n'avez pas besoin de contrôler le permanent qui arrive sur le champ de bataille ou qui le quitte, seulement le permanent qui a la capacité déclenchée.
- L'effet de Gandalf le Blanc ne copie pas la capacité déclenchée, il la fait juste se déclencher deux fois. Tous les choix effectués au moment où vous mettez la capacité sur la pile, comme les modes et les cibles, sont effectués séparément pour chaque occurrence de la capacité. Tous les choix effectués à la résolution, comme mettre ou non des marqueurs sur un permanent, sont aussi effectués individuellement.
- Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux exemplaires de Gandalf le Blanc, un permanent légendaire ou un artefact qui arrive sur le champ de bataille ou qui le quitte provoque le déclenchement des capacités trois fois, et pas quatre. Un troisième Gandalf le Blanc provoque le déclenchement des capacités quatre fois, un quatrième provoque le déclenchement des capacités cinq fois, et ainsi de suite.

- Si un permanent légendaire ou un artefact qui arrive sur le champ de bataille ou qui le quitte en même temps que Gandalf le Blanc (y compris Gandalf le Blanc lui-même) provoque le déclenchement d'une capacité déclenchée d'un permanent que vous contrôlez, cette capacité se déclenche une fois de plus.
- L'événement déclencheur ne doit pas obligatoirement faire référence aux permanents légendaires ou aux artefacts, et il ne doit pas non plus faire spécifiquement référence à quelque chose qui « quitte le champ de bataille. » Par exemple, une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'une créature meurt » se déclencherait deux fois si une créature légendaire ou une créature-artefact mourrait pendant que Gandalf le Blanc est sur le champ de bataille, tout comme une capacité qui se déclenche « à chaque fois qu'un permanent est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille. »
- Vérifiez chaque permanent légendaire et chaque artefact tel qu'il existe sur le champ de bataille, en tenant compte des effets continus, pour déterminer si des capacités déclenchées se déclencheront plusieurs fois. Par exemple, si une créature non-légendaire qui est devenue légendaire (probablement parce que c'est le porteur de l'Anneau d'un joueur) meurt, une capacité qui se déclenche quand elle quitte le champ de bataille se déclenche deux fois.
- Une capacité d'un permanent qui se déclenche quand une carte est mise dans un cimetière « depuis n'importe où » se déclenche deux fois uniquement si Gandalf le Blanc et ce permanent sont tous les deux encore sur le champ de bataille immédiatement après que le permanent légendaire ou l'artefact a été mis au cimetière depuis le champ de bataille. Par exemple, supposons que vous contrôliez à la fois Gandalf le Blanc et Sefris des Voies Secrètes. Si une autre créature légendaire que vous contrôlez meurt, la première capacité de Sefris se déclenche deux fois. Mais si Gandalf le Blanc meurt, la première capacité de Sefris ne se déclenche qu'une seule fois.

Gandalf le Gris
{3}{U}{R}
Créature légendaire : avatar et sorcier
3/4
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, choisissez l'un qui n'a pas été choisi —
• Vous pouvez engager ou dégager un permanent ciblé.
• Gandalf le Gris inflige 3 blessures à chaque adversaire.
• Copiez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
• Mettez Gandalf au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

- Vous choisissez le mode au moment où la capacité déclenchée va sur la pile. Vous pouvez choisir un mode nécessitant des cibles uniquement s'il y a des cibles légales à disposition.
- Si la capacité ne se résout pas (parce que sa cible devient illégale ou parce qu'un sort ou une capacité la contrecarre), le mode choisi pour cette occurrence de la capacité compte quand même comme étant choisi.
- L'expression « qui n'a pas été choisi » fait uniquement référence à ce Gandalf le Gris spécifique. Si Gandalf le Gris quitte le champ de bataille (par exemple à cause du quatrième mode de sa capacité) puis revient sur le champ de bataille plus tard, c'est un nouvel objet sans souvenir des modes choisis quand il a quitté le champ de bataille.
- Peu importe qui a choisi un mode particulier. Par exemple, supposons que vous contrôliez Gandalf le Gris et que vous ayez choisi les deux premiers modes. Si un adversaire acquiert le contrôle de Gandalf le Gris, ce joueur ne peut choisir que le troisième ou le quatrième mode.

Gardien de la Nimrodel
{1}{U}
Créature : elfe et éclaireur
2/1
À chaque fois que vous appliquez le regard, le Gardien de la Nimrodel gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour et ne peut pas être bloqué ce tour-ci. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Une fois que le Gardien de la Nimrodel a été bloqué, résoudre sa capacité déclenchée ne modifie pas ou n'annule pas ce blocage.

Gimli, compteur de morts
{3}{R}
Créature légendaire : nain et guerrier
4/3
Piétinement
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, Gimli, compteur de morts inflige 1 blessure au contrôleur de cette créature.

- Si Gimli, compteur de morts meurt en même temps qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle, la dernière capacité se déclenche pour chacune de ces autres créatures.

Gimli, vengeur éploré
{1}{R}{G}
Créature légendaire : nain et guerrier
3/2
Gimli, vengeur éploré a l'indestructible tant qu'au moins deux créatures sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci. À chaque fois qu'une autre créature que vous contrôlez meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Gimli. Quand cette capacité se résout pour la troisième fois ce tour-ci, Gimli se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Gimli, vengeur éploré ne doit pas obligatoirement avoir été sur le champ de bataille quand des créatures sont mortes sous votre contrôle pour que la première capacité les compte. Par exemple, si deux créatures que vous contrôlez meurent au combat pendant votre tour et que vous lancez Gimli, vengeur éploré pendant votre deuxième phase principale, il aura l'indestructible jusqu'à la fin du tour.
- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité de Gimli, vengeur éploré au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand sa dernière capacité se résout la troisième fois pendant un tour. Vous pouvez choisir une cible pour cette capacité au moment où elle va sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Glamdring
{2}
Artefact légendaire : équipement
La créature équipée a l'initiative et elle gagne +1/+0 pour chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel depuis votre main avec une valeur de mana inférieure ou égale à ce nombre de blessures sans payer son coût de mana.
Équipement {3}

- Si vous lancez un sort en utilisant la capacité déclenchée de Glamdring, vous le faites en tant que partie de la résolution de la capacité. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

Glóin, émissaire nain
{2}{R}
Créature légendaire : nain et conseiller
3/3
À chaque fois que vous lancez un sort historique, créez un jeton Trésor. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. *(Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)*
{T}, sacrifiez un trésor : Incitez une créature ciblée. *(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)*

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.
- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker qu'un adversaire contrôle, une bataille qu'un adversaire protège, ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.

- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, la créature doit attaquer un adversaire (plutôt qu'un planeswalker ou une bataille), mais vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Glorfindel, sauveteur intrépide
{2}{G}
Créature légendaire : elfe et noble
3/2
À chaque fois que vous appliquez le regard, choisissez l'un et Glorfindel, sauveteur intrépide gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.
• Glorfindel doit être bloqué ce tour-ci si possible.
• Glorfindel ne peut pas être bloqué par plus d'une créature à chaque combat ce tour-ci.

- Si vous choisissez le premier mode pour la capacité déclenchée de Glorfindel, sauveteur intrépide, une seule créature est requise pour le bloquer. D'autres créatures peuvent également le bloquer (à moins que vous n'ayez aussi choisi le deuxième mode pour la capacité déclenchée de Glorfindel, sauveteur intrépide ce tour-ci) et sont libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.
- Si vous choisissez le premier mode pour la capacité déclenchée de Glorfindel, sauveteur intrépide, mais que chaque créature que le joueur défenseur contrôle ne peut pas bloquer pour n'importe quelle raison (par exemple parce qu'elle est engagée), alors Glorfindel, sauveteur intrépide n'est pas bloqué. S'il y a un coût associé au blocage de Glorfindel, sauveteur intrépide, le joueur défenseur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, il n'a pas à être bloqué dans ce cas non plus.

Gobelin balafré au combat
{1}{R}
Créature : gobelin et guerrier
2/2
À chaque fois que le Gobelin balafré au combat devient bloqué, il inflige 1 blessure à chaque créature qui le bloque.

- La capacité se déclenche une seule fois, quel que soit le nombre de créatures qui le bloquent. La capacité se résout et inflige des blessures à ces créatures avant que les blessures de combat ne soient infligées. Même si ces blessures détruisent toutes les créatures bloquant le Gobelin balafré au combat, le Gobelin balafré au combat ne devient pas non-bloqué.

Gorbag de Minas Morgul
{1}{B}
Créature légendaire : orque et soldat
2/2
À chaque fois qu'un gobelin ou un orque que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez le sacrifier. Quand vous faites ainsi, choisissez l'un —
• Piochez une carte.
• Créez un jeton Trésor. *(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Vous ne choisissez pas un mode pour la capacité de Gorbag de Minas Morgul au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un gobelin ou un orque de cette manière. Vous choisissez un mode pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Grima Langue de Serpent
{2}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller
1/4
Vos adversaires ne peuvent pas gagner de points de vie.
{T}, sacrifiez une autre créature : Un joueur ciblé perd 1 point de vie. Si la créature sacrifiée était légendaire, amassez des orques 2.

- Les sorts et les capacités qui font que vos adversaires gagnent des points de vie se résolvent quand même pendant que Grima Langue de Serpent est sur le champ de bataille. Aucun adversaire ne gagne de point de vie, mais tous les autres effets de ce sort ou de cette capacité ont quand même lieu.
- Si un effet indique d'établir le total de points de vie d'un adversaire à un nombre plus élevé que son total de points de vie actuel pendant que Grima Langue de Serpent est sur le champ de bataille, le total de points de vie de ce joueur n'est pas modifié.
- La capacité activée de Grima Langue de Serpent vérifie si la créature sacrifiée était légendaire au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille. Peu importe qu'elle soit légendaire ou non dans le cimetière.

Gripoil, seigneur des chevaux
{3}{R}{W}
Créature légendaire : cheval
4/4
Les chevaux que vous contrôlez ont la célérité. *(Ils peuvent attaquer et {T} dès le tour où ils arrivent sous votre contrôle.)*
À chaque fois que Gripoil, seigneur des chevaux attaque, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature de force inférieure, engagée et attaquante, depuis votre main.

- De nos jours, le texte de rappel de la célérité n'est normalement pas inclus dans la plupart des extensions, mais nous avons décidé qu'il était important d'expliquer ce que signifiait la célérité pour cette carte.
- Bien que la créature que vous mettez sur le champ de bataille soit une créature attaquante, elle n'a jamais été déclarée en tant que créature attaquante. Cela signifie que des capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas quand elle arrive sur le champ de bataille attaquante.
- La carte de créature que vous mettez sur le champ de bataille doit avoir une force inférieure dans votre main à celle de Gripoil, seigneur des chevaux sur le champ de bataille. La créature qui arrive sur le champ de bataille n'a pas besoin d'avoir une force inférieure à celle de Gripoil (c'est possible si elle arrive avec des marqueurs +1/+1 sur elle, par exemple).
- Si Gripoil, seigneur des chevaux quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, comparez la force de la carte de créature dans votre main et celle de Gripoil au moment où il a quitté le champ de bataille.
- Vous choisissez quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille la créature que vous mettez sur le champ de bataille attaque au moment où elle arrive sur le champ de bataille. Elle ne doit pas obligatoirement attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que Gripoil, seigneur des chevaux attaque.

Grishnákh, instigateur effronté
{2}{R}
Créature légendaire : gobelin et soldat
1/1
Quand Grishnákh, instigateur effronté arrive sur le champ de bataille, amassez des orques 2. Quand vous faites ainsi, jusqu'à la fin du tour, acquérez le contrôle d'une créature non-légendaire ciblée qu'un adversaire contrôle de force inférieure ou égale à la force de l'armée amassée. Dégagez cette créature. Elle acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de Grishnákh, instigateur effronté au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous amassez des orques de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Halfeline ravie
{G}
Créature : halfelin et citoyen
1/2
{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.

- Le sort légendaire ne peut pas être contrecarré si le mana produit par l'Halfeline ravie est dépensé pour payer n'importe quelle portion du coût du sort, même un coût supplémentaire ou un coût alternatif. C'est vrai même si vous payez un coût supplémentaire en lançant un sort « sans payer son coût de mana. »
- Si le sort légendaire que vous avez lancé de cette manière est copié, la copie peut être contrecarrée.

Hobbit agile
{1}{W}
Créature : halfelin et paysan
1/3
À chaque fois que le Hobbit agile attaque, vous pouvez sacrifier une nourriture ou payer {2}{W}. Quand vous faites ainsi, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité du Hobbit agile au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez une Nourriture ou que vous payez {2}{W} de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Incursion d'orques
{3}{R}
Rituel
Amassez des orques 2. Quand vous faites ainsi, l'Incursion d'orques inflige X blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle, X étant la force de l'armée amassée. *(Pour amasser des orques 2, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*

- Vous ne choisissez pas de cible pour l'Incursion d'orques au moment où vous la lancez. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous amassez des orques de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Inscription ardente
{2}{R}
Enchantement
Quand l'Inscription ardente arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel, l'Inscription ardente inflige 2 blessures à chaque adversaire.

- La deuxième capacité déclenchée de l'Inscription ardente se résout avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité.

Isolement à Orthanc
{3}{U}
Éphémère
Mettez une créature ciblée dans la bibliothèque de son propriétaire en deuxième position à partir du dessus.

- S’il reste zéro carte dans la bibliothèque du contrôleur de la créature ciblée quand l’Isolement à Orthanc se résout, cette créature devient la carte du dessus de sa bibliothèque.

L’Anneau Unique
{4}
Artefact légendaire
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.

- Si un joueur a la protection contre tout, cela signifie trois choses : 1) Toutes les blessures qui devraient être infligées à ce joueur sont prévenues. 2) Les auras ne peuvent pas être attachées à ce joueur. 3) Ce joueur ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.
- Hormis les événements spécifiés ci-dessus, rien n’est prévenu ou illégal. Par exemple, un effet qui ne vous cible pas peut quand même vous contraindre à vous défausser de cartes. Les créatures peuvent quand même vous attaquer pendant que vous avez la protection contre tout, même si les blessures de combat qu'elles vous infligeraient sont prévenues.
- Acquérir la protection contre tout fait qu'un sort ou une capacité sur la pile a une cible illégale si vous en êtes la cible. Au moment où un sort ou une capacité essaie de se résoudre, si toutes ses cibles sont illégales, ce sort ou cette capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu, y compris les effets qui n'ont aucune relation avec la cible. Si au moins une cible est encore légale, le sort ou la capacité fait autant que possible aux cibles légales restantes, et ses autres effets ont quand même lieu.
- La protection contre tout prévient généralement les blessures qui devraient vous être infligées, mais certaines blessures ne peuvent pas être prévenues. Dans ce cas, ces blessures réduisent votre total de points de vie normalement.

La chanson de bain
{3}{U}
Enchantement : saga
(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, II — Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d’une carte.
III — Mélangez n’importe quel nombre de cartes ciblées depuis votre cimetière dans votre bibliothèque. Ajoutez {U}{U}.

- La capacité de chapitre finale de La chanson de bain n'est pas une capacité de mana. Elle utilise la pile et on peut lui répondre.
- Vous pouvez ne pas choisir de cible pour la capacité de chapitre finale de La chanson de bain afin d’ajouter {U}{U} et rien de plus. Cependant, si vous choisissez des cibles et que toutes ces cibles sont illégales au

moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n’ajoutez pas {U}{U}.

Landroval, témoin de l’horizon
{4}{W}
Créature légendaire : oiseau et noble
3/4
Vol
À chaque fois qu’au moins deux créatures que vous contrôlez attaquent un joueur, une créature attaquante sans le vol ciblée acquiert le vol jusqu’à la fin du tour.

- Au moins deux créatures que vous contrôlez doivent attaquer le même joueur pour que la capacité de Landroval, témoin de l’horizon se déclenche. Les créatures que vous contrôlez qui attaquent les planeswalkers que ce joueur contrôle ou les batailles que ce joueur protège ne comptent pas pour la condition de déclenchement de Landroval, témoin de l’horizon.
- En partie multijoueurs, la capacité déclenchée de Landroval, témoin de l’horizon se déclenche une fois pour chaque joueur que vous attaquez avec au moins deux créatures.

Le Balrog, Fléau de Durin
{5}{B}{R}
Créature légendaire : avatar et démon
7/5
Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque permanent sacrifié ce tour-ci.
Célérité
Le Balrog, Fléau de Durin ne peut pas être bloqué excepté par des créatures légendaires.
Quand Le Balrog meurt, détruisez une cible qu’un adversaire contrôle, artefact ou créature.

- La première capacité du Balrog, Fléau de Durin ne peut pas réduire son coût à moins de {B}{R}.
- La première capacité du Balrog, Fléau de Durin compte chaque permanent qui a été sacrifié ce tour-ci, par n'importe quel joueur.

Le Guetteur de l'Eau
{3}{U}{U}
Créature légendaire : kraken
9/9
Le Guetteur de l'Eau arrive sur le champ de bataille engagé avec neuf marqueurs « étourdissement » sur lui. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)*
À chaque fois que vous piochez une carte pendant le tour d'un adversaire, créez un jeton de créature 1/1 bleue Tentacule.
À chaque fois qu'un tentacule que vous contrôlez meurt, dégagez jusqu'à un kraken ciblé et mettez un marqueur « étourdissement » sur jusqu'à un permanent non-terrain ciblé.

- Pour la dernière capacité, le kraken ciblé peut être Le Guetteur de l'Eau (et le sera probablement). Si c'est le cas, et qu'il a au moins un marqueur « étourdissement » sur lui, vous lui retirez un marqueur « étourdissement » à la place de le dégager.

Legolas, compteur de morts
{2}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et archer
2/3
Portée
À chaque fois que vous appliquez le regard, si Legolas, compteur de morts est engagé, vous pouvez le dégager. Ne faites ceci qu'une seule fois par tour.
À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur Legolas.

- « Ne faites ceci qu'une seule fois par tour » vous permet de choisir de dégager ou non Legolas au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous ne le dégagez pas, la capacité se déclenche à nouveau la prochaine fois que la condition est remplie. Une fois que vous choisissez de le faire, la capacité ne se déclenche plus pour le restant du tour.

Legolas, maître archer
{1}{G}{G}
Créature légendaire : elfe et archer
1/4
Portée
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible Legolas, maître archer, mettez un marqueur +1/+1 sur Legolas.
À chaque fois que vous lancez un sort qui cible une créature que vous ne contrôlez pas, Legolas inflige un nombre de blessures égal à sa force à jusqu'à une créature ciblée.

- Les capacités déclenchées de Legolas, maître archer se résolvent avant les sorts qui ont provoqué leur déclenchement. Elles se résolvent même si ces sorts sont contrecarrés.

- La dernière capacité de Legolas, maître archer se déclenche quand vous lancez un sort qui a plusieurs cibles tant qu'au moins une de ces cibles est une créature que vous ne contrôlez pas. Elle ne se déclenche pas plusieurs fois si vous lancez un sort qui cible plusieurs fois une créature que vous ne contrôlez pas ou qui cible plusieurs créatures que vous ne contrôlez pas.
- Si vous lancez un sort qui cible Legolas, maître archer et au moins une créature que vous ne contrôlez pas, les deux capacités de Legolas, maître archer se déclenchent. Vous choisissez l'ordre dans lequel ces déclenchements vont sur la pile.

Livre de Mazarbul
{2}{R}
Enchantement : saga
(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 — Amassez des orques 1. *(Mettez un marqueur +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*
II — Amassez des orques 2.
III — Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 et acquièrent la menace jusqu'à la fin du tour.

- La dernière capacité de chapitre n'affecte que les créatures que vous contrôlez au moment où elle se résout. Toute créature qui arrive sous votre contrôle plus tard pendant le tour ne sera pas affectée.

Lobelia Sacquet de Besace
{2}{B}
Créature légendaire : halfelin et citoyen
2/3
Flash
Menace
Quand Lobelia Sacquet de Besace arrive sur le champ de bataille, exilez une carte de créature ciblée depuis le cimetière d'un adversaire qui y a été mise depuis le champ de bataille ce tour-ci, puis créez X jetons Trésor, X étant la force de la carte exilée.

- Utilisez la force de la carte au moment où elle a quitté le cimetière pour déterminer la valeur de X.

Lotho, shirriff corrompu
{W}{B}
Créature légendaire : halfelin et gredin
2/1
À chaque fois qu'un joueur lance son deuxième sort à chaque tour, vous perdez 1 point de vie et créez un jeton Trésor. *(C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez cet artefact : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*

- Les sorts qui ont été lancés avant Lotho, shirriff corrompu comptent. Si Lotho, shirriff corrompu était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.

Maîtres archers orques
{1}{B}
Créature : orque et archer
1/1
Flash
Quand les Maîtres archers orques arrivent sur le champ de bataille et à chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche à chacune de ses étapes de pioche, les Maîtres archers orques infligent 1 blessure à n'importe quelle cible. Puis, amassez des orques 1.

- Si un sort ou une capacité fait qu'un adversaire met des cartes dans sa main sans utiliser spécifiquement le mot « piochez », les cartes ne sont pas piochées.

Maraudeur de la Moria
{R}{R}
Créature : gobelin et guerrier
1/1
Double initiative
À chaque fois qu'un gobelin ou un orque que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

- Vous devez suivre toutes les restrictions de temps normales d'une carte que vous jouez en utilisant la dernière capacité du Maraudeur de la Moria et, si c'est un sort, vous devez payer ses coûts pour le lancer.

Mauhúr, capitaine Uruk-hai
{B}{R}
Créature légendaire : orque et soldat
2/2
Menace
Si au moins un marqueur +1/+1 devait être mis sur une armée, un gobelin ou un orque que vous contrôlez, autant de marqueurs +1/+1 plus un sont mis sur lui à la place.

- La dernière capacité de Mauhúr s'applique aux marqueurs placés sur des jetons Armée quand vous amassez des orques (ou des zombies, ou autre chose).

Meneldor, sauveur rapide
{3}{U}
Créature légendaire : oiseau et soldat
3/3
Vol
À chaque fois que Meneldor, sauveur rapide inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une créature ciblée que vous possédez, puis renvoyez-la sur le champ de bataille sous votre contrôle.

- La deuxième capacité de Meneldor peut cibler n'importe quel permanent que vous possédez, y compris ceux qu'un autre joueur contrôle.
- Une fois que le permanent exilé revient, il est considéré comme un nouvel objet sans relation avec l'objet qu'il était. Les auras attachées au permanent exilé sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements attachés au permanent exilé deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur le permanent exilé cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Meriadoc Brandebouc
{1}{G}
Créature légendaire : halfelin et citoyen
2/2
À chaque fois qu'au moins un halfelin que vous contrôlez attaque un joueur, créez un jeton Nourriture.
(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

- La capacité de Meriadoc Brandebouc vous fait créer un seul jeton Nourriture par joueur que vous attaquez avec un halfelin, quel que soit le nombre de halfelins avec lesquels vous les attaquez au-delà du premier.
- Des halfelins qui attaquent un planeswalker ou une bataille ne provoquent pas le déclenchement de la capacité de Meriadoc Brandebouc.

Merry, écuyer du Rohan
{R}{W}
Créature légendaire : halfelin et chevalier
2/2
Célérité
Merry, écuyer du Rohan a l'initiative tant qu'il est équipé.
À chaque fois que vous attaquez avec Merry et une autre créature légendaire, piochez une carte.

- Merry et l'autre créature légendaire attaquante ne sont pas contraintes d'attaquer le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille.

Montagne du Destin
Terrain légendaire
{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {B} ou {R}.
{1}{B}{R}, {T} : La Montagne du Destin inflige 1 blessure à chaque adversaire.
{5}{B}{R}, {T}, sacrifiez la Montagne du Destin et un artefact légendaire : Choisissez jusqu'à deux créatures, puis détruisez le reste. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Pour la dernière capacité, aucune des créatures choisies n'est une cible de la capacité. Vous pouvez choisir des créatures avec le linceul, par exemple.

Nazgûl
{2}{B}
Créature : apparition et chevalier
1/2
Contact mortel
Quand le Nazgûl arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque apparition que vous contrôlez.
Un deck peut contenir jusqu'à neuf cartes appelées Nazgûl.

- La dernière capacité du Nazgûl vous permet d'ignorer la règle des « quatre exemplaires ». Elle ne vous permet pas d'ignorer la légalité du format. Par exemple, pendant un événement en format Limité *Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu*, vous ne pouvez pas ajouter un Nazgûl de votre collection personnelle, même si Sauron le voudrait peut-être.
- La dernière capacité du Nazgûl vous permet également d'oublier la règle du « Singleton » dans des formats tels que Commander.
- Si vous avez la chance d'ouvrir ou de drafter au moins dix Nazgûl pendant un événement en format Limité, vous ne pouvez en mettre que neuf exemplaires dans votre deck. Le reste demeure dans votre réserve.

Nœuds de hithlain
{1}{U}
Éphémère
Engagez une créature ciblée. Regard 1.
Piochez une carte.

- Si la créature ciblée est une cible illégale au moment où les Nœuds de hithlain essaient de se résoudre, le sort ne se résout pas. Vous n'appliquerez pas regard 1 et vous ne piocherez pas de carte. Cependant, si la cible est légale mais ne devient pas engagée (probablement parce qu'elle est déjà engagée), vous appliquez regard 1 et vous piochez une carte.

Ombre de l’ennemi
{3}{B}{B}{B}
Rituel
Exilez toutes les cartes de créature du cimetière d’un joueur ciblé. Vous pouvez lancer des sorts parmi ces cartes tant qu’elles restent exilées, et du mana de n’importe quel type peut être dépensé pour les lancer.

- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les restrictions de temps normales pour les sorts lancés de cette manière.
- L'Ombre de l’ennemi utilise une nouvelle formulation de règle qui indique que vous pouvez dépenser du mana comme si c’était du mana de n'importe quel type pour lancer les cartes exilées. Les six types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Le mana neigeux n’est pas un type de mana. L'Ombre de l’ennemi ne vous permet pas de payer un coût neigeux avec du mana produit par une source non-neigeuse.

Palantír d’Orthanc
{3}
Artefact légendaire
Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur « influence » sur le Palantír d’Orthanc et regard 2. Puis un adversaire ciblé peut vous faire piocher une carte. Si ce joueur ne le fait pas, vous meulez X cartes, X étant le nombre de marqueurs « influence » sur le Palantír d’Orthanc, et ce joueur perd un nombre de points de vie égal à la valeur de mana totale de ces cartes.

- Vous choisissez une cible pour la capacité du Palantír d’Orthanc au moment où elle est mise sur la pile. Si cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité est retirée de la pile. Vous ne mettez pas de marqueur « influence » sur le Palantír d’Orthanc et vous n'appliquez pas le regard, vous ne piochez pas et vous ne meulez pas.

Parchemin d’Isildur
{2}{U}
Enchantement : saga
(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 — Acquérez le contrôle de jusqu’à un artefact ciblé tant que vous contrôlez le Parchemin d’Isildur. L’Anneau vous tente.
II — Engagez jusqu’à deux créatures ciblées. Mettez un marqueur « étourdissement » sur chacune d’elles.
III — Piochez une carte pour chaque créature engagée qu’un adversaire ciblé contrôle.

- Si la cible n'est pas légale au moment où la première capacité de chapitre du Parchemin d’Isildur essaie de se résoudre, la capacité est retirée de la pile. L'Anneau ne vous tente pas.

- Si le Parchemin d'Isildur quitte le champ de bataille ou si vous en perdez le contrôle avant que sa première capacité de chapitre ne se résolve, le contrôle de l'artefact ciblé ne change pas du tout.

Perdu dans la légende
{W}{W}
Éphémère
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.)*

- S'il reste deux cartes ou moins dans la bibliothèque du contrôleur de la créature ciblée quand Perdu dans la légende se résout, ce permanent devient la carte du dessous de sa bibliothèque.

Peregrin Touque
{2}{G}
Créature légendaire : halfelin et citoyen
2/3
Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton Nourriture supplémentaire sont créés à la place. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*
Sacrifiez trois nourritures : Piochez une carte.

- La première capacité de Peregrin Touque s'applique à toutes les sortes de jetons que son contrôleur crée, pas seulement des jetons Nourriture.
- Les jetons Nourriture supplémentaires n'ont pas les capacités avec lesquelles les autres jetons ont été créés. Tout ce qui est autrement spécifié dans l'effet créant le jeton (comme engagé ou « Exilez ce jeton à la fin du combat ») s'applique à la fois aux jetons d'origine et à la nourriture.
- Vous ne devez pas obligatoirement contrôler le sort ou la capacité qui crée les jetons, mais vous devez être celui qui crée les jetons pour que la capacité de Peregrin Touque s'applique.

Pierre d'Erech
{1}
Artefact légendaire
Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place.
{2},{T}, sacrifiez la Pierre d'Erech : Exilez le cimetière d'un joueur ciblé. Piochez une carte.

- Comme les créatures contrôlées par des adversaires ne sont pas mises dans un cimetière, les capacités déclenchées « quand [cette créature] meurt » que ces créatures ont ne se déclenchent pas.
- Si la cible n'est pas légale au moment où la capacité activée de la Pierre d'Erech essaie de se résoudre, la capacité est retirée de la pile. Vous ne piochez pas de carte.

Pippin, garde de la Citadelle
{W}{U}
Créature légendaire : halfelin et soldat
2/2
Vigilance, parade {1}
{T} : Une autre créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre le type de carte de votre choix jusqu'à la fin du tour. *(Elle ne peut pas être bloquée, ciblée, blessée, enchantée ou équipée par une source du type choisi.)*

- Vous pouvez choisir n'importe quel type de carte. Ceux pouvant apparaître dans une partie normale de Magic sont artefact, bataille, créature, enchantement, éphémère, terrain, planeswalker, rituel et tribal (un type de carte apparaissant sur quelques cartes anciennes). Les super-types comme légendaire et de base ne peuvent pas être choisis. Les sous-types comme halfelin, aura et forêt ne peuvent pas non plus être choisis.

Poiredebeurré, aubergiste de Bree
{2}{G}{W}
Créature légendaire : humain et paysan
3/3
Au début de votre étape de fin, si vous ne contrôlez pas de nourriture, créez un jeton Nourriture. *(C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)*

- La capacité de Poiredebeurré, aubergiste de Bree vérifie si vous contrôlez une nourriture au début de votre étape de fin. Si c'est le cas, la capacité ne se déclenche pas.
- Si la capacité se déclenche, mais que vous contrôlez une nourriture quand elle essaie de se résoudre, la capacité ne fait rien. Aucune nourriture n'est créée.

Porté par un vent
{1}{U}
Éphémère
Vous pouvez lancer des sorts ce tour-ci comme s'ils avaient le flash.
Piochez une carte.

- Ceci s'applique uniquement au lancement de sorts. Cela ne change pas, par exemple, le moment où vous pouvez activer des capacités qui ne peuvent être activées qu'au « moment où vous pourriez lancer un rituel. »

Portes de Durin
{3}{R}{G}
Artefact légendaire
À chaque fois que vous attaquez, regard 2, puis vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de créature, mettez-la sur le champ de bataille, engagée et attaquante. Jusqu'à votre prochain tour, elle acquiert le piétinement si vous contrôlez un nain et la défense talismanique si vous contrôlez un elfe.

- Si la créature mise sur le champ de bataille de cette manière est un nain et/ou un elfe, les Portes de Durin le verront quand elles vérifieront si vous contrôlez un nain ou un elfe.

Porteur de Cul-de-sac
{3}{G}
Créature : nain
4/4
À chaque fois que le Porteur de Cul-de-sac attaque, il gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures légendaires que vous contrôlez.

- La valeur de X est déterminée uniquement au moment où la capacité déclenchée du Porteur de Cul-de-sac se résout. Elle ne change pas plus tard dans le tour si le nombre de créatures légendaires que vous contrôlez change.

Pourfendre l'impérissable
{1}{R}
Éphémère
Pourfendre l'impérissable inflige 3 blessures à une créature ciblée. Cette créature perd l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Si cette créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- La créature blessée sera exilée si elle devait mourir pour n'importe quelle raison ce tour-là, pas seulement si elle meurt à cause de blessures de Pourfendre l'impérissable.
- Si Pourfendre l'impérissable n'inflige pas de blessures à la créature ciblée (par exemple parce que ces blessures ont été prévenues), les effets supplémentaires s'appliquent quand-même. Elle perd quand même l'indestructible et elle est exilée à la place de mourir ce tour-là.
- Vous pouvez cibler une créature qui n'a pas l'indestructible avec Pourfendre l'impérissable. Elle sera quand même exilée si elle devait mourir ce tour-ci.

Pression sur l’ennemi
{2}{U}{U}
Éphémère
Renvoyez un permanent non-terrain ou un sort ciblé qu’un adversaire contrôle dans la main de son propriétaire. Vous pouvez lancer un sort d’éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale depuis votre main sans payer son coût de mana.

- Si un sort est renvoyé dans la main de son propriétaire, il est retiré de la pile et donc ne se résout pas. Le sort n’est pas contrecarré, il cesse simplement d’exister. Cela fonctionne contre un sort qui ne peut pas être contrecarré.
- Si un sort avec {X} dans son coût de mana est renvoyé dans la main d'un joueur de cette manière, {X} est la valeur choisie au moment où le sort a été lancé en ce qui concerne l'évaluation de la valeur de mana du sort.
- Si un permanent avec {X} dans son coût de mana est renvoyé dans la main d'un joueur de cette manière, {X} est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

Radagast le Brun
{2}{G}{G}
Créature légendaire : avatar et sorcier
2/5
À chaque fois que Radagast le Brun ou une autre créature non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant la valeur de mana de cette créature. Vous pouvez révéler une carte de créature qui ne partage pas un type de créature avec une créature que vous contrôlez parmi ces cartes et la mettre dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

- Si les X cartes du dessus de votre bibliothèque ne contiennent pas une carte de créature qui ne partage pas un type de créature avec une créature que vous contrôlez, vous ne mettez pas de carte dans votre main. Toutes nos excuses aux fans de l'Ultimus changebrume du monde entier.
- Si une copie jeton de Radagast le Brun arrive sur le champ de bataille, sa propre capacité se déclenche.

Rançon de Sauron
{1}{U}{B}
Éphémère
Choisissez un adversaire. Il regarde les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et les sépare dans un tas face cachée et un tas face visible. Mettez un tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière. L'Anneau vous tente.

- Vous choisissez un seul adversaire pour qu'il regarde les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et les mette en tas. Les autres joueurs ne peuvent pas regarder, mais ils peuvent essayer de donner des conseils sans savoir de quelles cartes il s'agit. Le joueur qui regarde peut choisir quelles informations partager avec les autres s'il veut des conseils sur la manière de séparer les cartes, mais il n'est pas du tout obligé de partager ces informations.
- Vous n'êtes pas obligé de révéler les cartes du tas face cachée si vous les mettez dans votre main.
- L'adversaire peut partager les cartes en un tas de quatre cartes et un tas de zéro carte. Le tas de quatre cartes peut être le tas face visible ou le tas face cachée.

Rangers d'Ithilien
{2}{U}{U}
Créature : humain et ranger
3/3
Vigilance
Quand les Rangers d'Ithilien arrivent sur le champ de bataille, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature de force inférieure ciblée tant que vous contrôlez les Rangers d'Ithilien. Puis l'Anneau vous tente.

- Quand la capacité des Rangers d'Ithilien se déclenche, vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature afin que l'Anneau vous tente et rien de plus. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. L'Anneau ne vous tente pas.
- La capacité déclenchée des Rangers d'Ithilien vous permet d'acquérir le contrôle d'une créature si elle a une force inférieure à celle des Rangers d'Ithilien au moment où vous choisissez la cible et au moment où la capacité se résout. Après cela, la force de la créature n'a plus d'importance ; vous continuez de la contrôler tant que vous contrôlez les Rangers d'Ithilien.
- Si vous acquérez le contrôle d'une créature avec la capacité déclenchée, vous pouvez immédiatement choisir cette créature comme votre porteur de l'Anneau au moment où l'Anneau vous tente.

Reforgeage
{2}{W}
Enchantement
Quand le Reforgeage arrive sur le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille une carte d'équipement ciblée depuis votre cimetière.
Tant que c'est votre tour, vous pouvez activer des capacités d'équipement à tout moment où vous pourriez lancer un éphémère.
Vous pouvez payer {0} à la place du coût d'équipement de la première capacité d'équipement que vous activez pendant chacun de vos tours.

- Dans d'autres extensions, certaines cartes de créature-équipement ont la reconfiguration, une capacité différente qui les attache à une créature. La reconfiguration n'est pas une capacité d'équipement. Les capacités de reconfiguration ne peuvent pas être activée à vitesse d'éphémère par la deuxième capacité du Reforgeage, et vous ne pouvez pas payer {0} à la place de leur coût de reconfiguration avec la dernière capacité du Reforgeage. Les variantes d'équipement ou les capacités d'équipement avec des restrictions comme la capacité « équipement d'humain » de la Lame de Dúnedain sont quand même des capacités d'équipement, et vous pouvez payer {0} à la place de leur coût.

Restauration entique
{2}{G}
Éphémère
Sacrifiez un terrain. Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez. Si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, à la place cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes de terrain de base, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

- Vous sacrifiez les terrains dans le cadre de la résolution de la Restauration entique. Ce n'est pas un coût supplémentaire. Si la Restauration entique est contrecarrée, vous ne sacrifiez aucun terrain.

Rivalité amicale
{R}{G}
Éphémère
Une créature ciblée que vous contrôlez et jusqu'à une autre créature légendaire ciblée que vous contrôlez infligent chacune un nombre de blessures égal à leur force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas.

- Si l'une des deux créatures ciblées que vous contrôlez est une cible illégale au moment où la Rivalité amicale se résout, l'autre infligera toujours un nombre de blessures égal à sa force.
- Si la dernière cible est une cible illégale au moment où la Rivalité amicale se résout, ou si les deux premières cibles sont des cibles illégales, aucune créature n'inflige ni ne subit des blessures.

Roi des parjures
{2}{W}{B}
Créature légendaire : esprit et noble
3/3
Vol
À chaque fois que le Roi des parjures ou un autre esprit que vous contrôlez devient la cible d'un sort, il passe hors phase. *(Traitez-le et tout ce qui lui est attaché comme s'il n'existait pas jusqu'à votre prochain tour.)*
À chaque fois que le Roi des parjures ou un autre esprit que vous contrôlez passe en phase, créez, engagé, un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

- Si un sort qu'un adversaire contrôle cible plusieurs esprits que vous contrôlez, la capacité déclenchée du Roi des parjures se déclenche une fois pour chacun de ces esprits.
- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Un jeton hors phase passe en phase au début de l'étape de dégagement de son contrôleur comme le ferait un permanent non-jeton.
- Au moment où une créature passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase au même moment que cette créature, et ils passent en phase en restant attachés à cette créature.
- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur dégage ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour. Si un permanent a des marqueurs sur lui quand il passe hors phase, il a ces marqueurs quand il repasse en phase.
- Si le Roi des parjures passe en phase en même temps qu'au moins un autre esprit que vous contrôlez, la dernière capacité du Roi des parjures se déclenche pour chacun d'eux.
- Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
- Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui des Rangers d'Ithilien ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus même après qu'ils passent en phase.

Rosie Chaumine de l'allée du Sud
{2}{W}
Créature légendaire : halfelin et paysan
1/1
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.

- Si vous créez plusieurs jetons en même temps, la dernière capacité de Rosie Chaumine de l'allée du Sud se déclenche une seule fois pour chaque jeton que vous avez créé.
- Si vous créez un jeton de créature, vous pouvez le cibler avec la dernière capacité de Rosie Chaumine de l'allée du Sud.

Saruman le Blanc
{4}{U}
Créature légendaire : avatar et sorcier
4/4
Parade {2}
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, amassez des orques 2. *(Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*

- Les sorts qui ont été lancés avant Saruman le Blanc comptent. Si Saruman le Blanc était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.

Saruman le Multicolore
{3}{W}{U}{B}
Créature légendaire : avatar et sorcier
5/4
Parade — Défaussez-vous d'une carte d'enchantement, d'éphémère ou de rituel.
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort chaque tour, chaque adversaire meule deux cartes. Quand au moins une carte est meulée de cette manière, exilez une carte d'enchantement, d'éphémère ou de rituel ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à celle de ce sort depuis le cimetière d'un adversaire. Copiez la carte exilée. Vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

- Si vous n'avez pas de carte d'enchantement, d'éphémère ou de rituel dans votre main, vous ne pouvez pas payer le coût de parade de Saruman le Multicolore.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la capacité de Saruman le Multicolore au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand au moins une carte est meulée de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Vous lancez la copie pendant que la capacité se résout et qu'elle est toujours sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous ne voulez pas lancer la copie, vous pouvez choisir de ne pas le faire ; la copie cesse d'exister la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.

Sauron, le Nécromancien
{3}{B}{B}
Créature légendaire : avatar et horreur
4/4
Menace
À chaque fois que Sauron, le Nécromancien attaque,
exilez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.
Créez un jeton, engagé et attaquant, qui est une copie de
cette carte, excepté que c'est une apparition 3/3 noire
avec la menace. Au début de la prochaine étape de fin,
exilez ce jeton à moins que Sauron ne soit votre porteur
de l'Anneau.

- Le jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la carte d'origine et rien d'autre, hormis les caractéristiques qu'il modifie spécifiquement. Il ne copie aucune information concernant l'objet que la carte était avant d'être mise dans votre cimetière.
- Le jeton est une apparition à la place de ses autres types de créature (et de ses autres sous-types s'il en a) et il est noir à la place de ses autres couleurs. Sa force et son endurance de base sont 3/3. Ce sont des valeurs copiables du jeton que d'autres effets peuvent copier.
- Si la carte copiée par le jeton avait des capacités « quand [ce permanent] arrive sur le champ de bataille », le jeton a aussi ces capacités et les déclenche quand il est créé. De même, toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » que le jeton a copiées fonctionnent aussi.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, X est 0.
- La capacité déclenchée à retardement exile le jeton au début de votre prochaine étape de fin à moins que Sauron, le Nécromancien soit votre porteur de l'Anneau au moment où la capacité se résout. Si Sauron, le Nécromancien quitte le champ de bataille avant que la capacité déclenchée à retardement ne se résolve, cette capacité exile le jeton, même si Sauron, le Nécromancien revient plus tard sur le champ de bataille ou que vous contrôlez un autre exemplaire de Sauron, le Nécromancien comme votre porteur de l'Anneau.

Sautefeu gobelin
{1}{R}
Créature : gobelin et guerrier
1/1
{1}{R} : Le Sautefeu gobelin gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Quand le Sautefeu gobelin meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

- Pour déterminer la quantité de blessures qu'il inflige, utilisez la force du Sautefeu gobelin au moment où il a cessé d'exister sur le champ de bataille, pas sa force dans le cimetière.

Shagrat, porteur du butin
{2}{B}{R}
Créature légendaire : orque et soldat
4/4
À chaque fois que Shagrat, porteur du butin attaque, attachez-lui jusqu'à un équipement ciblé. Puis amassez des orques X, X étant le nombre d'équipements attachés à Shagrat. *(Le contrôle de l'équipement ne change pas. Pour amasser des orques X, mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*

- Quand la capacité de Shagrat, porteur du butin se déclenche, vous pouvez choisir de ne pas cibler un équipement afin d'amasser des orques et rien de plus. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'amasserez pas d'orques.
- Le contrôle de l'équipement ne change pas. Si vous ciblez un équipement qu'un adversaire contrôle, vous ne pourrez pas activer sa capacité d'équipement, par exemple, et il pourra activer sa capacité d'équipement comme un rituel pour le rattacher à une créature qu'il contrôle.

Sharcoux, tyran de la Comté
{2}{U}{B}
Créature légendaire : avatar et gredin
2/4
Les capacités activées des terrains que vos adversaires contrôlent ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.
Sharcoux, tyran de la Comté a toutes les capacités activées des terrains que vos adversaires contrôlent excepté les capacités de mana.
Du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour activer les capacités de Sharcoux.

- Sharcoux, tyran de la Comté n'acquiert que des capacités activées, à l'exception des capacités de mana activées. Il n'acquiert pas les capacités mot-clé (à moins que ces capacités mot-clé soient activées), les capacités déclenchées ou les capacités statiques.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certains mots-clés sont des capacités activées ; ils ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Si une capacité activée d'un terrain qu'un adversaire contrôle fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée par son nom, traitez la version de Sharcoux, tyran de la Comté de cette capacité comme si elle faisait référence par son nom à Sharcoux, tyran de la Comté à la place.
- Une capacité de mana activée est une capacité activée qui produit du mana au moment où elle se résout, pas une dont l'activation coûte du mana.
- La dernière capacité de Sharcoux, tyran de la Comté utilise une nouvelle formulation de règle qui indique que vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour activer les capacités de Sharcoux, tyran de la Comté. Les six types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Le mana neigeux n'est pas un type de mana. La dernière capacité de Sharcoux, tyran de la Comté ne vous permet pas de payer un coût neigeux avec du mana produit par une source non-neigeuse.

Shirriff de la Comté
{1}{W}
Créature : halfelin et soldat
2/2
Vigilance
Quand le Shirriff de la Comté arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier un jeton. Quand vous faites ainsi, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Shirriff de la Comté quitte le champ de bataille.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité du Shirriff de la Comté au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez un jeton de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.
- Si le Shirriff de la Comté quitte le champ de bataille avant que sa dernière capacité ne se résolve, vous pouvez quand même sacrifier un jeton. Cependant, quand vous le faites, la créature ciblée n'est pas exilée quand la capacité déclenchée « réflexive » se résout. De même, si le Shirriff de la Comté quitte le champ de bataille pendant que la capacité « réflexive » est encore sur la pile, la créature ciblée n'est pas exilée.

Sméagol, guide serviable
{1}{B}{G}
Créature légendaire : halfelin et horreur
4/2
Au début de votre étape de fin, si une créature est morte sous votre contrôle ce tour-ci, l'Anneau vous tente.
À chaque fois que l'Anneau vous tente, un adversaire ciblé révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte de terrain. Mettez cette carte sur le champ de bataille engagée sous votre contrôle et le reste dans son cimetière.

- Sméagol, guide serviable n'a pas besoin d'avoir été sur le champ de bataille quand la créature est morte. Par exemple, si une créature meurt au combat sous votre contrôle pendant votre tour et que vous lancez

Sméagol, guide serviable pendant votre deuxième phase principale, sa première capacité se déclenche au début de votre étape de fin.

- La première capacité de Sméagol, guide serviable ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de créatures qui sont mortes sous votre contrôle ce tour-ci. Cependant, si aucune créature n'est morte sous votre contrôle ce tour-ci au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire mourir une créature sous votre contrôle pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Tempête de Saruman
{4}{U}{U}
Enchantement
Parade {3}
À chaque fois que vous lancez votre deuxième sort à chaque tour, copiez-le, excepté que la copie n'est pas légendaire. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. *(Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

- Les sorts qui ont été lancés avant la Tempête de Saruman comptent. Si la Tempête de Saruman était le premier sort que vous avez lancé ce tour-ci, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci est votre deuxième sort.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été mis sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles subissant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- La copie a les mêmes cibles que le sort qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si le sort est un sort de permanent avec des cibles, comme une aura, vous pouvez également choisir une nouvelle cible pour ce sort. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si un sort de permanent est copié, il est mis sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
- Le jeton qu'une copie en cours de résolution d'un sort de permanent devient n'est pas « créé » à proprement parler et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés, comme celle de Rosie Chaumine de l'allée du Sud.

Tom Bombadil
{W}{U}{B}{R}{G}
Créature légendaire : dieu et barde
4/4
Tant qu'il y a au moins quatre marqueurs « sapience » parmi les sagas que vous contrôlez, Tom Bombadil a la défense talismanique et l'indestructible.
À chaque fois que la capacité de chapitre finale d'une saga que vous contrôlez se résout, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de saga. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Les blessures infligées aux créatures restent sur ces créatures jusqu'à l'étape de nettoyage ou jusqu'à ce qu'un effet retire ces blessures. Si vous contrôlez Tom Bombadil avec au moins 4 blessures sur lui ainsi qu'une saga unique qui a au moins quatre marqueurs « sapience » sur elle, et que cette saga quitte le champ de bataille plus tard pendant le tour, Tom Bombadil est détruit. C'est vrai même si cette saga quitte le champ de bataille parce que sa capacité de chapitre finale quitte la pile ; les actions basées sur l'état sont vérifiées avant que la capacité déclenchée de Tom Bombadil ne puisse vous faire gagner une autre saga.
- La capacité de chapitre finale d'une saga est la capacité avec le numéro de chapitre le plus élevé parmi les capacités de chapitre de cette saga.
- Une capacité qui se déclenche quand une autre capacité se résout, comme la capacité déclenchée de Tom Bombadil, se déclenche quand toutes les instructions de cette autre capacité (modifiées par les effets de remplacement applicables) ont été suivies et une fois qu'elle a été retirée de la pile. Par exemple, si Tom Bombadil est renvoyé sur le champ de bataille par la capacité de chapitre finale d'Elspeth conquiert la Mort, il est sur le champ de bataille à temps pour voir cette capacité de chapitre finale finir de se résoudre et être retirée de la pile, et par conséquent, la dernière capacité de Tom Bombadil se déclenche.

Trahison d'Isengard
{2}{U}
Rituel
Mettez jusqu'à une carte d'éphémère ou de rituel ciblée depuis votre cimetière au-dessus de votre bibliothèque.
Amassez des orques 2. *(Pour amasser des orques 2, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*

- Vous pouvez lancer la Trahison d'Isengard sans cible afin d'amasser des orques et rien de plus. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la Trahison d'Isengard essaie de se résoudre, la Trahison d'Isengard ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous n'amasserez pas d'orques.

Trébuchet du Mordor
{2}{B}
Créature-artefact : mur
1/4
Défenseur
À chaque fois que vous attaquez avec au moins un gobelin et/ou un orque, créez un jeton de créature-artefact 2/1 incolore Construction avec le vol appelé Rocher balistique, engagé et attaquant. Sacrifiez ce jeton à la fin du combat.

- Le contrôleur du Trébuchet du Mordor choisit quel joueur, quel planeswalker ou quelle bataille le jeton attaque. Ce n'est pas obligatoirement le même joueur, le même planeswalker ou la même bataille que celui que les gobelins et/ou les orques attaquent.

Un raccourci vers les champignons
{1}{G}
Enchantement
Quand Un raccourci vers les champignons arrive sur le champ de bataille, l'Anneau vous tente.
Au début de votre étape de fin, si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

- Un raccourci vers les champignons ne doit pas avoir nécessairement été sur le champ de bataille quand le permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille. Par exemple, si une créature meurt au combat pendant votre tour et que vous lancez Un raccourci vers les champignons pendant votre deuxième phase principale, sa dernière capacité se déclenche au début de votre étape de fin.
- La dernière capacité d'Un raccourci vers les champignons ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de permanents que vous contrôliez qui ont quitté le champ de bataille ce tour-ci. Cependant, si aucun permanent que vous contrôlez n'a quitté le champ de bataille pour l'instant ce tour-ci au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de faire quitter le champ de bataille à un permanent que vous contrôlez pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Vieil Homme-Saule
{2}{B}{G}
Créature légendaire : sylvin
/
La force et l'endurance du Vieil Homme-Saule sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.
À chaque fois que le Vieil Homme-Saule attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature ou un jeton. Quand vous faites ainsi, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -2/-2 jusqu'à la fin du tour.

- Vous ne choisissez pas une cible pour la dernière capacité du Vieil Homme-Saule au moment où elle se déclenche. À la place, une deuxième capacité « réflexive » se déclenche quand vous sacrifiez une créature ou un jeton de cette manière. Vous choisissez une cible pour cette capacité au moment où elle est mise sur la pile. Chaque joueur peut répondre à cette capacité déclenchée normalement.

Vision de l'Anneau
{1}{U}{B}
Rituel
L'Anneau vous tente. Cherchez dans votre bibliothèque une carte qui partage une couleur avec une créature légendaire que vous contrôlez, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

- La Vision de l'Anneau ne vous permet pas de chercher une carte incolore, même si vous contrôlez une créature légendaire incolore.
- Votre porteur de l'Anneau est légendaire, alors vous pouvez chercher une carte qui partage une couleur avec le porteur de l'Anneau que vous avez choisi au moment où l'Anneau vous a tenté.

Vous ne pouvez passer !
{W}
Éphémère
Détruisez une créature ciblée qui a bloqué ou a été bloquée par une créature légendaire ce tour-ci.

- Vous ne pouvez passer ! peut cibler une créature qui bloque ou qui est bloquée par une créature légendaire actuellement, ou une créature qui a bloqué ou a été bloquée par une créature légendaire plus tôt pendant le tour.
- Vous ne pouvez passer ! ne s'intéresse qu'au fait que la deuxième créature ait été une créature légendaire au moment où elle a bloqué ou qu'elle est devenue bloquée par la créature ciblée. Si cette créature légendaire est devenue une créature non-légendaire (par exemple parce qu'elle n'est plus votre porteur de l'Anneau) ou qu'elle a quitté le champ de bataille, Vous ne pouvez passer ! peut quand même cibler la première créature.

NOTES SUR LES CARTES SPÉCIFIQUES JUMPSTART LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : CHRONIQUES DE LA TERRE DU MILIEU *:*

Assaut sur Osgiliath
{X}{R}{R}{R}
Rituel
Amassez des orques X, puis les gobelins et les orques que vous contrôlez acquièrent la double initiative et la célérité jusqu'à la fin du tour. *(Pour amasser des orques X, mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*

- Si vous choisissez 0 comme valeur pour X alors que vous ne contrôlez pas d'armée, vous créez un jeton de créature 0/0 Orque et Armée et vous ne mettez pas de marqueurs sur lui. Dans la plupart des cas, ce jeton 0/0 meurt immédiatement.
- Si vous choisissez une valeur de 0 pour X pendant que vous contrôlez une armée non-orque, vous ne mettez pas de marqueur sur elle, mais elle devient un orque en plus de ses autres types.

Batelière elfe
{2}{U}
Créature : elfe et pilote
3/2
À chaque fois que la Batelière elfe attaque, regard 1.
À chaque fois que vous appliquez le regard, engagez jusqu'à X permanents non-terrain ciblés, X étant le nombre de cartes que vous avez regardées en appliquant le regard de cette manière.

- La dernière capacité de la Batelière elfe s'intéresse au nombre de cartes que vous avez effectivement regardées. Par exemple, si vous étiez supposé appliquer regard 3 mais que vous n'aviez que 2 cartes dans votre bibliothèque, X sera 2.

Elanor Gardner
{3}{G}
Créature légendaire : halfelin et éclaireur
2/4
Quand Elanor Gardner arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture.
Au début de votre étape de fin, si vous avez sacrifié une nourriture ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

- Elanor Gardner ne doit pas obligatoirement avoir été sur le champ de bataille quand vous avez sacrifié une nourriture ce tour-ci. Par exemple, si vous sacrifiez une nourriture pendant votre première phase principale et que vous lancez Elanor Gardner pendant votre deuxième phase principale, sa dernière capacité se déclenche au début de votre étape de fin.
- La dernière capacité d'Elanor Gardner ne se déclenche qu'une seule fois pendant votre étape de fin, quel que soit le nombre de nourritures que vous avez sacrifiées ce tour-ci. Cependant, si vous n'avez pas sacrifié de nourritures ce tour-ci au moment où votre étape de fin commence, la capacité ne se déclenche pas du tout. Il n'est pas possible de sacrifier une nourriture pendant l'étape de fin à temps pour que la capacité se déclenche.

Esprits servants de l'Anneau
{4}{B}{B}
Créature : apparition et chevalier
5/5
Quand les Esprits servants de l'Anneau arrivent sur le champ de bataille, une créature ciblée qu'un adversaire contrôle gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est légendaire, son contrôleur perd 3 points de vie.
Quand l'Anneau vous tente, renvoyez les Esprits servants de l'Anneau depuis votre cimetière dans votre main.

- Si la cible n'est pas légale au moment où la première capacité des Esprits servants de l'Anneau essaie de se résoudre, la capacité est retirée de la pile. Le contrôleur de la créature ne perd pas de points de vie.

Saradoc, Grand Maître du Pays-de-Bouc
{3}{W}
Créature légendaire : halfelin et citoyen
2/4
À chaque fois que Saradoc, Grand Maître du Pays-de-Bouc ou une autre créature non-jeton avec une force inférieure ou égale à 2 arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, créez un jeton de créature 1/1 blanche Halfelin.
Engagez deux autres halfelins dégagés que vous contrôlez : Saradoc gagne +2/+0 et acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- Si la force de Saradoc, Grand Maître du Pays-de-Bouc est supérieure à 2 au moment où il arrive sur le champ de bataille, sa première capacité se déclenche quand même.

NOTES SUR LES CARTES SPÉCIFIQUES DU KIT DE DÉMARRAGE LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : CHRONIQUES DE LA TERRE DU MILIEU *:*

Anneau de Bilbo
{3}
Artefact légendaire : équipement
Tant que c'est votre tour, la créature équipée a la défense talismanique et ne peut pas être bloquée.
À chaque fois que la créature équipée attaque seule, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.
Équipement halfelin{1} *({1} : Attachez à un halfelin ciblé que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*
Équipement {4} *({4} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)*

- Une créature attaque seule si c'est la seule créature déclarée comme attaquant pendant l'étape de déclaration des attaquants. Par exemple, la deuxième capacité de l'Anneau de Bilbo ne se déclenche pas si vous attaquez avec plusieurs créatures et que toutes, à l'exception d'une, sont retirées du combat.

Feux de la Montagne du Destin
{2}{R}
Enchantement légendaire
Quand les Feux de la Montagne du Destin arrivent sur le champ de bataille, ils infligent 2 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Détruisez tous les équipements attachés à cette créature.
{2}{R} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci. Quand vous jouez une carte de cette manière, les Feux de la Montagne du Destin infligent 2 blessures à chaque joueur.

- La première capacité des Feux de la Montagne du Destin peut cibler une créature qui n'a pas d'équipement qui lui est attaché.
- Si la cible de la première capacité des Feux de la Montagne du Destin est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle est retirée de la pile. Vous ne détruisez aucun équipement.
- Si vous activez la dernière capacité des Feux de la Montagne du Destin mais que vous ne jouez pas la carte exilée ce tour-ci en utilisant cette permission de lancement, les Feux de la Montagne du Destin n'infligent pas de blessures à chaque joueur.
- Vous payez tous les coûts et vous suivez toutes les restrictions de temps normales pour une carte jouée de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.

Gandalf, cavalier blanc
{3}{W}
Créature légendaire : avatar et sorcier
3/3
Vigilance
À chaque fois que vous lancez un sort, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour.
Regard 1.
Quand Gandalf, cavalier blanc meurt, vous pouvez le mettre dans la bibliothèque de son propriétaire en cinquième position à partir du dessus.

- Si le propriétaire de Gandalf, cavalier blanc a trois cartes ou moins dans sa bibliothèque quand la dernière capacité se résout, vous pouvez faire qu'il devienne la carte du dessous de sa bibliothèque.

Gollum, guide rusé
{1}{B}
Créature légendaire : halfelin et horreur
2/1
À chaque fois que Gollum, guide rusé attaque, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, remettez-les dans l'ordre de votre choix, puis choisissez terrain ou non-terrain. Un adversaire devine si la carte du dessus de votre bibliothèque est de la sorte choisie. Révélez cette carte. S'il a bien deviné, retirez Gollum du combat. Sinon, vous piochez une carte et Gollum ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

- Vous révélez la carte même si votre adversaire a bien deviné.
- Si vous n'avez qu'une seule carte dans votre bibliothèque au moment où la capacité de Gollum, guide rusé se résout, vous regardez cette carte, vous la remettez au-dessus de votre bibliothèque, et ensuite vous continuez avec la capacité normalement.
- Si vous n'avez pas de carte dans votre bibliothèque au moment où la capacité de Gollum, guide rusé se résout, la réponse de votre adversaire ne sera pas la bonne quoi qu'il devine. Cela veut dire que vous piocherez une carte ou, plus précisément, que vous essaierez de piocher une carte dans votre bibliothèque vide et par conséquent (généralement) que vous perdrez la partie.

Le Balrog, flamme d'Udûn
{3}{B}{R}
Créature légendaire : avatar et démon
7/7
Piétinement
Quand une créature légendaire qu'un adversaire contrôle meurt, mettez Le Balrog, flamme d'Udûn au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

- Le Balrog, flamme d'Udûn n'est mis au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire que s'il est encore sur le champ de bataille quand la capacité se résout. S'il quitte le champ de bataille avant ce moment-là, il reste dans la zone où il se trouve, même s'il est renvoyé sur le champ de bataille avant la résolution de la capacité.

Roi-sorcier, porteur de ruine
{4}{B}{B}
Créature légendaire : apparition et noble
5/3
Vol
À chaque fois que le Roi-sorcier, porteur de ruine attaque, le joueur défenseur sacrifie une créature avec la force la moins élevée parmi les créatures qu'il contrôle.

- Si le joueur défenseur contrôle au moins deux créatures qui partagent la force la plus faible parmi les créatures qu'il contrôle, ce joueur en choisit une pour la sacrifier.

NOTES SUR LES CARTES SPÉCIFIQUES COMMANDER LE SEIGNEUR DES ANNEAUX : CHRONIQUES DE LA TERRE DU MILIEU *:*

Allégeance au royaume
{4}{U}
Enchantement : aura
Enchanter : créature
Quand l'Allégeance au royaume arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Le monarque contrôle la créature enchantée.
La créature enchantée attaque à chaque combat si possible et ne peut pas vous attaquer.

- La durée d'effet de l'effet de modification de contrôle de l'Allégeance au royaume est le moment auquel elle est arrivée sur le champ de bataille et ne change pas quand un autre joueur devient le monarque. Cela signifie que si un autre joueur acquiert le contrôle de la créature enchantée par l'Allégeance au royaume, il n'en perd pas le contrôle quand un autre joueur devient le monarque. Quand (ou si) cet effet de modification de contrôle se termine, la créature enchantée est alors contrôlée par le monarque actuel, qui peut être un joueur différent du moment où cet effet de modification de contrôle a commencé.
- Dans le cas où l'Allégeance au royaume enchanterait une créature, mais qu'il n'y a pas de monarque, la deuxième capacité crée un effet de modification de contrôle avec la durée d'effet mentionnée ci-dessus, mais cet effet ne fait rien jusqu'à ce qu'un joueur devienne le monarque.
- Si le monarque quitte la partie, et que ce joueur n'est pas le propriétaire de l'Allégeance au royaume, le joueur actif ou le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque et acquiert ainsi le contrôle de la créature enchantée.
- Si le monarque quitte la partie, et que ce joueur est le propriétaire de l'Allégeance au royaume, le joueur actif ou le joueur suivant dans l'ordre du tour devient le monarque. Ce joueur acquiert le contrôle de la créature enchantée pendant un bref moment. En même temps, l'Allégeance au royaume quitte la partie, et le contrôle de la créature enchantée revient à son propriétaire (à moins qu'un autre effet de modification de contrôle ne s'applique).

Appel à l'aide
{4}{R}
Rituel
Acquérez le contrôle de toutes les créatures qu'un adversaire ciblé contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. Vous ne pouvez pas attaquer ce joueur ce tour-ci. Vous ne pouvez pas sacrifier ces créatures ce tour-ci.

- Vous ne pouvez pas sacrifier les créatures dont vous avez acquis le contrôle avec l'Appel à l'aide ce tour-ci pour n'importe quelle raison. Si un effet vous instruit de sacrifier l'une d'elles, vous ne pouvez pas le faire et elle reste sur le champ de bataille. Vous ne pouvez pas non plus les sacrifier pour payer un coût qui nécessite que vous sacrifiiez une créature.
- Si un effet vous instruit de sacrifier une créature, et que vous contrôlez d'autres créatures que celles dont vous avez acquis le contrôle avec l'Appel à l'aide ce tour-ci, vous devez sacrifier l'une d'elles. Vous ne

pouvez pas essayer de sacrifier l’une des créatures dont vous avez acquis le contrôle, échouer, et par conséquent ignorer l'effet.

Arachne, tisseuse de l’effroi
{3}{B}
Créature légendaire : araignée et démon
3/3
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.

- Si Arachne, tisseuse de l’effroi et une créature non-jeton qu'un adversaire contrôle meurent en même temps, la créature de l'adversaire est exilée.
- Les cartes exilées par Arachne, tisseuse de l’effroi qui devraient aller au cimetière mais pour lesquelles cette action est remplacée par un effet comme celui de la Ligne ley du vide sont considérées comme de nouveaux objets. Elles ne sont plus considérées comme ayant été exilées par Arachne, tisseuse de l’effroi en ce qui concerne ses capacités activées.

Aragorn, roi du Gondor
{1}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et noble
4/4
Vigilance, lien de vie
Quand Aragorn, roi du Gondor arrive sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
À chaque fois qu’Aragon attaque, jusqu’à une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. Si vous êtes le monarque, les créatures ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

- Quand la dernière capacité d’Aragorn, roi du Gondor se déclenche, vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature, probablement parce que vous êtes le monarque et que vous voulez juste que les créatures ne puissent pas bloquer ce tour-ci. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Les créatures pourront quand même bloquer ce tour-ci, même si vous êtes le monarque.

Arwen, tisseuse d’espoir
{1}{G}{G}
Créature légendaire : elfe et noble
2/1
Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à l’endurance d’Arwen, tisseuse d’espoir.

- Pour déterminer avec combien de marqueurs +1/+1 supplémentaires une créature arrive sur le champ de bataille, utilisez l’endurance d’Arwen, tisseuse d’espoir au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille.
- Si Arwen, tisseuse d’espoir et une autre créature que vous contrôlez arrivent sur le champ de bataille en même temps, la capacité d'Arwen ne fait pas que cette créature arrive avec des marqueurs +1/+1 supplémentaires sur elle.

Bilbo, célébrant de l’anniversaire
{W}{B}{G}
Créature légendaire : halfelin et gredin
2/3
Si vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez ce nombre de points de vie plus 1 à la place.
{2}{W}{B}{G}, {T}, exilez Bilbo, célébrant de l’anniversaire : Cherchez dans votre bibliothèque n’importe quel nombre de cartes de créature, mettez-les sur le champ de bataille, puis mélangez. N’activez que si vous avez au moins 111 points de vie.

- Si vous contrôlez d’une manière quelconque deux Bilbo, célébrant de l’anniversaire et que vous deviez gagner des points de vie, vous gagnez autant de points de vie plus 2. Un troisième Bilbo, célébrant de l’anniversaire vous permet de gagner autant de points de vie plus 3, et ainsi de suite.
- La première capacité de Bilbo, célébrant de l’anniversaire s'applique une seule fois pour chaque événement de gain de points de vie, quelle que soit la quantité de points de vie gagnés. Si vous gagnez une quantité de points de vie « pour chaque » quelque chose ou « égal au nombre de » quelque chose, ces gains de points de vie sont un événement unique et la capacité de Bilbo, célébrant de l’anniversaire ne s’applique qu’une seule fois.
- Chaque créature avec le lien de vie qui inflige des blessures de combat est un événement distinct vous faisant gagner des points de vie. Par exemple, si deux créatures avec le lien de vie que vous contrôlez infligent des blessures de combat en même temps, la première capacité de Bilbo, célébrant de l’anniversaire s’applique à ces deux événements séparément. Cependant, si une seule créature avec le lien de vie que vous contrôlez inflige des blessures de combat à plusieurs créatures, joueurs et/ou planeswalkers en même temps (par exemple parce qu’elle a le piétinement ou qu’elle a été bloquée par plus d’une créature), la capacité ne s’applique qu’une seule fois.
- Dans une partie en Troll à deux têtes, les points de vie gagnés par votre équipier ne font pas s’appliquer la première capacité de Bilbo, célébrant de l’anniversaire, même s’ils font augmenter le total de points de vie de votre équipe.

Cavaliers du Rohan
{3}{R}{W}
Créature : humain et chevalier
4/4
Quand les Cavaliers du Rohan arrivent sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité.
Précipitation {4}{R}{W} *(Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de précipitation. Si vous faites ainsi, il acquiert la célérité et revient dans la main de son propriétaire depuis le champ de bataille au début de la prochaine étape de fin.)*

- Si vous payez le coût de précipitation pour lancer un sort de créature, cette carte est renvoyée dans la main de son propriétaire uniquement si elle est encore sur le champ de bataille quand sa capacité déclenchée se résout. Si elle meurt ou qu'elle va dans une autre zone avant ça, elle reste là où elle se trouve.
- Vous n'êtes pas contraint d'attaquer avec la créature avec la précipitation à moins qu'une autre capacité vous dise de le faire.
- Si une créature arrive sur le champ de bataille comme une copie ou devient une copie d'une créature dont le coût de précipitation a été payé, la copie n'a pas la célérité et n'est pas renvoyée dans la main de son propriétaire.

Champions de Minas Tirith
{5}{W}
Créature : humain et soldat
4/6
Quand les Champions de Minas Tirith arrivent sur le champ de bataille, vous devenez le monarque.
Au début du combat pendant le tour de chaque adversaire, si vous êtes le monarque, cet adversaire peut payer {X}, X étant le nombre de cartes dans sa main. S'il ne le fait pas, il ne peut pas vous attaquer à ce combat.

- Un adversaire qui choisit de ne pas payer {X} pour la dernière capacité des Champions de Minas Tirith peut quand même attaquer des planeswalkers que vous contrôlez ou des batailles que vous protégez.

Círdan le charpentier de navires
{3}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
3/4
Vigilance
Conseil secret — À chaque fois que Círdan le charpentier de navires arrive sur le champ de bataille ou attaque, chaque joueur vote secrètement pour un joueur, puis ces votes sont révélés. Chaque joueur pioche une carte pour chaque vote qu'il a reçu. Chaque joueur qui n'a reçu aucun vote peut mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de sa main.

- Après que les votes ont été révélés, tout d'abord le joueur dont c'est le tour pioche une carte pour chaque vote qu'il a reçu, puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même. Puis, si le premier joueur n'a reçu aucun vote, il peut mettre sur le champ de bataille une carte de permanent de sa main. Puis chaque autre joueur dans l'ordre du tour fait de même.

Cochon de compétition
{1}{G}
Créature : sanglier
0/3
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez autant de marqueurs « ruban » sur le Cochon de compétition. Ensuite, s'il y a au moins trois marqueurs « ruban » sur le Cochon de compétition, retirez ces marqueurs et dégagez-le.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- S'il y a au moins trois marqueurs « ruban » sur le Cochon de compétition après que vous avez mis des marqueurs « ruban » sur lui, tous les marqueurs sont retirés. Peu importe que le Cochon de compétition soit déjà dégagé ou non.

Corde de hithlain
{2}
Artefact
La Corde de hithlain ne peut pas être sacrifiée.
{1}, {T} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Le joueur à votre droite acquiert le contrôle de la Corde de hithlain.
{2}, {T} : Piochez une carte. Le joueur à votre droite acquiert le contrôle de la Corde de hithlain.

- Dans une partie à deux joueurs, l'autre joueur est le joueur à votre droite. (C'est aussi le joueur à votre gauche. C'est drôle comme ces choses fonctionnent.)
- Dans certains formats, comme le Troll à deux têtes, le joueur à votre droite peut être un équipier. Dans ce cas, cet équipier acquiert le contrôle de la Corde de hithlain au moment où l'une des capacités se résout.

Dans les ténèbres les lier
{2}{U}{B}{R}
Enchantement : saga
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)
I, II, III — Créez un jeton de créature 3/3 noire Apparition avec la menace. L'Anneau vous tente.
IV — Pour chaque adversaire, acquérez le contrôle de jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour. L'Anneau vous tente.

- Pendant la résolution des trois premières capacités de chapitre de Dans les ténèbres les lier, vous pouvez choisir le jeton Apparition que vous venez juste de créer pour être votre porteur de l'Anneau au moment où l'Anneau vous tente.
- Si une créature ciblée par la capacité de chapitre finale de Dans les ténèbres les lier change de contrôleur avant que la capacité ne se résolve, cette créature n'est plus une cible légale.
- Quand la capacité de chapitre finale de Dans les ténèbres les lier se déclenche, vous pouvez choisir de ne cibler aucune créature pour que l'Anneau vous tente et rien de plus. Cependant, si vous choisissez au moins une cible, et que toutes ces cibles sont illégales au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. L'Anneau ne vous tente pas.

Dragon à la caverne au trésor
{7}{R}{R}
Créature : dragon
6/6
Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant le plus grand nombre d'artefacts qu'un adversaire contrôle.
Vol, piétinement, célérité
À chaque fois que le Dragon à la caverne au trésor inflige des blessures de combat à un joueur, vous créez un jeton Trésor pour chaque artefact que ce joueur contrôle.

- Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il lance le Dragon à la caverne au trésor, aucun joueur ne peut agir pour essayer de modifier le plus grand nombre d'artefacts qu'un adversaire contrôle avant que le coût du Dragon à la caverne au trésor ne soit verrouillé.
- La première capacité du Dragon à la caverne au trésor ne compte que les artefacts contrôlés par l'adversaire qui contrôle le plus grand nombre d'artefacts parmi vos adversaires. Si vous avez un adversaire qui contrôle deux artefacts et un autre qui contrôle trois artefacts, le coût de mana du Dragon à la caverne au trésor sera réduit de {3}.
- Si le plus grand nombre d'artefacts qu'un adversaire contrôle est sept ou plus, le Dragon à la caverne au trésor coûte {R}{R} à lancer.
- La dernière capacité du Dragon à la caverne au trésor s'intéresse au nombre d'artefacts que ce joueur contrôle au moment où la capacité se résout.

Élan de la Forêt Noire
{5}{G}
Créature : élan
6/6
Piétinement
À chaque fois que l'Élan de la Forêt Noire arrive sur le champ de bataille ou attaque, renvoyez une carte d'elfe ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à la force de cette carte.

- Dans le rare cas où la carte d'elfe que vous renvoyez dans votre main n'a pas de force, vous gagnez 0 point de vie.

Elrond du Conseil Blanc
{3}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
3/3
Conseil secret — Quand Elrond du Conseil Blanc arrive sur le champ de bataille, chaque joueur vote secrètement pour communauté ou aide, puis ces votes sont révélés. Pour chaque vote pour communauté, le votant choisit une créature qu'il contrôle. Vous acquérez le contrôle de chaque créature choisie de cette manière, et elles acquièrent « Cette créature ne peut pas attaquer son propriétaire. » Puis pour chaque vote aide, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- Après que les votes ont été révélés, en commençant par le joueur dont c'est le tour et en continuant dans l'ordre du tour, chaque joueur qui a voté pour communauté choisit une créature qu'il contrôle pour chacun de ses votes pour la communauté. Puis le contrôleur de la capacité d'Elrond du Conseil Blanc acquiert le contrôle de ces créatures et elles acquièrent la capacité listée. Enfin, ce joueur met un marqueur +1/+1 sur chaque créature qu'il contrôle pour chaque vote pour aide.
- Si vous avez plusieurs votes, vous pouvez voter plusieurs fois pour communauté. Si vous le faites, vous pouvez choisir la même créature à chaque fois.
- Si vous contrôlez la capacité d'Elrond du Conseil Blanc, il vaut toujours mieux voter pour aide. Acquérir le contrôle d'une créature que vous contrôlez déjà n'est que rarement utile.

Embuscade des Galadhrim
{3}{G}
Éphémère
Créez X jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier, X étant le nombre de créatures attaquantes.
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures non-Elfe.

- L'Embuscade des Galadhrim compte toutes les créatures attaquantes, quel que soit le joueur, le planeswalker ou la bataille qu'elles attaquent, y compris les créatures attaquantes que vous contrôlez si l'Embuscade des Galadhrim est lancée pendant votre phase de combat.

Éowyn, vierge guerrière
{2}{U}{R}{W}
Créature légendaire : humain et chevalier
5/4
Initiative
Au début du combat pendant votre tour, si un autre humain est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité. Puis si vous contrôlez au moins six humains, piochez une carte.

- Si un autre humain n'est pas arrivé sur le champ de bataille avant votre étape de début de combat, la capacité d'Éowyn, vierge guerrière ne se déclenche pas. Vous ne piochez pas de carte même si vous contrôlez au moins six humains.

Erestor du Conseil
{1}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
2/4
À chaque fois que les joueurs finissent de voter, chaque adversaire qui a voté pour un choix pour lequel vous avez voté crée un jeton Trésor. Vous appliquez regard X, X étant le nombre d'adversaires qui ont voté pour un choix pour lequel vous n'avez pas voté. Piochez une carte.

- Quand la capacité d'Erestor du Conseil se résout, vous piochez une carte à la fin quelle que soit la manière dont les autres joueurs ont voté.
- Si un adversaire a plusieurs votes, il est possible pour lui de compter à la fois comme un adversaire qui a voté pour ce que vous avez voté et un adversaire qui a voté pour ce que vous n'avez pas voté.

Éveil du dragon
{4}{B}{R}
Rituel
Créez un jeton de créature 6/6 noire et rouge Dragon avec le vol, la menace et « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, acquérez le contrôle d'un artefact ciblé que ce joueur contrôle. »
Flashback {6}{B}{R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.

- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Frodo, hobbit audacieux
{W}{B}
Créature légendaire : halfelin et éclaireur
1/3
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.

- L'Anneau ne vous tente qu'une fois, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés au-delà de 3 points de vie.
- La capacité de Frodo, hobbit audacieux vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même s'il n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n'en avez gagnés.
- Si vous n'avez pas gagné au moins 3 points de vie au moment où Frodo, hobbit audacieux attaque, la capacité ne se déclenche pas du tout.

Galadriel, reine elfe
{2}{G}{U}
Créature légendaire : elfe et noble
4/5
Volonté du conseil — Au début du combat pendant votre tour, si un autre elfe est arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci, en commençant par vous, chaque joueur vote pour domination ou conseils. Si domination gagne plus de votes, l'Anneau vous tente, puis vous mettez un marqueur +1/+1 sur votre porteur de l'Anneau. Si conseils gagne plus de votes ou que les votes sont à égalité, piochez une carte.

- Si un autre elfe n'est pas arrivé sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci au moment où votre étape de début de combat commence, la capacité de Galadriel, reine elfe ne se déclenche pas. Personne ne vote, et aucun des autres effets n'a lieu. Mettre un autre elfe sur le champ de bataille pendant l'étape de début de combat ne provoque pas le déclenchement de la capacité.

Gandalf, voyageur vers l'ouest
{3}{G}{U}
Créature légendaire : avatar et sorcier
5/5
À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, chaque adversaire révèle la carte du dessus de sa bibliothèque. Si l'une de ces cartes partage un type de carte avec ce sort, copiez ce sort, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie, et chaque adversaire pioche une carte. Sinon, vous piochez une carte. *(Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)*

- Tant qu'un sort avec {X} dans son coût de mana est sur la pile, utilisez la valeur choisie pour X quand il a été lancé pour déterminer sa valeur de mana.
- Vous copiez le sort que vous lancez, pas une des cartes révélées.
- Vous ne créez qu'une copie, quel que soit le nombre de cartes révélées qui partagent un type de carte avec le sort que vous avez lancé ou combien de types de carte ces cartes partagent avec le sort que vous avez lancé.
- La capacité déclenchée et la copie qu'elle crée se résolvent avant le sort qui a provoqué le déclenchement de la capacité.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort.
- Si le sort qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.
- Si le sort qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour un sort copié. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- Si le sort a des blessures qui ont été réparties au moment où il a été mis sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles subissant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les sorts qui distribuent des marqueurs à des cibles.
- Tout choix effectué quand le sort se résout n'aura pas encore été effectué quand il est copié. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout.
- La copie a les mêmes cibles que le sort ou la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si le sort est un sort de permanent avec des cibles, comme une aura, vous pouvez également choisir une nouvelle cible pour ce sort. Les nouvelles cibles doivent être légales. Si, pour n'importe quelle cible, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si un sort de permanent est copié, il est mis sur le champ de bataille comme un jeton au moment où le sort se résout à la place de mettre la copie du sort sur le champ de bataille. Les règles qui s'appliquent à un sort de permanent qui devient un permanent s'appliquent à une copie d'un sort qui devient un jeton.
- Le jeton qu'une copie en cours de résolution d'un sort devient n'est pas « créé » à proprement parler et n'interagit pas avec les capacités qui s'intéressent aux jetons qui sont créés, comme celle de Rosie Chaumine de l'allée du Sud.

- Excepté dans quelques très rares cas, la carte que chaque adversaire pioche est la carte révélée du dessus de sa bibliothèque.

Gilraen, protectrice des Dúnedains
{2}{W}
Créature légendaire : humain et noble
2/3
{2}, {T} : Exilez une autre créature ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez renvoyer cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire. Si vous ne le faites pas, au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur « vigilance » et un marqueur « lien de vie » sur elle.

- Quand la carte est renvoyée sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec la carte qui a été exilée. Les auras attachées à la créature exilée sont mises dans les cimetières de leurs propriétaires. Les équipements deviennent détachés et restent sur le champ de bataille. Tout marqueur sur la créature exilée cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Gollum, pisteur rongé par l'obsession
{1}{B}
Créature légendaire : halfelin et horreur
1/1
Furtivité *(Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)*
Au début de votre étape de fin, chaque adversaire qui a subi des blessures de combat pendant cette partie d'une créature appelée Gollum, pisteur rongé par l'obsession perd un nombre de points de vie égal au nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci.

- La dernière capacité de Gollum, pisteur rongé par l'obsession compte les joueurs qui ont subi des blessures de combat de n'importe quelle créature appelée Gollum, pisteur rongé par l'obsession. Peu importe qui contrôlait ces créatures.
- La dernière capacité de Gollum, pisteur rongé par l'obsession compte la quantité de points de vie totale que vous avez gagnés sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour-là. Par exemple, si vous avez gagné 3 points de vie et perdu 3 points de vie plus tôt dans le tour, chaque adversaire qui a subi des blessures de combat pendant cette partie d'une créature appelée Gollum, pisteur rongé par l'obsession perd 3 points de vie.

Gríma, valet de pied de Saruman
{2}{U}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller
1/4
Gríma, valet de pied de Saruman ne peut pas être bloqué.
À chaque fois que Gríma inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte d'éphémère ou de rituel. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana. Ce joueur met ensuite les cartes exilées qui n'ont pas été lancées de cette manière au-dessous de sa bibliothèque, dans un ordre aléatoire.

- Les cartes sont exilées face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Vous lancez la carte pendant que la capacité se résout et qu'elle est encore sur la pile. Vous ne pouvez pas attendre pour la lancer plus tard pendant le tour.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Si le sort que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.
- Si vous choisissez de ne pas lancer la carte, elle est mise au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire dans un ordre aléatoire avec les autres cartes exilées.
- Si ce joueur exile toute sa bibliothèque sans exiler de carte d'éphémère ou de rituel, il modifie l'ordre des cartes exilées de façon aléatoire et les cartes deviennent la bibliothèque de ce joueur, ce qui met fin à l'effet. Il ne continue pas à exiler et à changer l'ordre des cartes de sa bibliothèque de façon aléatoire pour l'éternité.

Gwaihir, le plus grand des aigles
{4}{W}
Créature légendaire : oiseau et noble
5/5
Vol
À chaque fois que Gwaihir attaque, une créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, créez un jeton de créature 3/3 blanche Oiseau avec le vol et « À chaque fois que cette créature attaque, une créature attaquante ciblée acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. »

- Vous ne créez qu'un seul jeton Oiseau, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés au-delà de 3 points de vie.
- La capacité de Gwaihir, le plus grand des aigles vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même s'il n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n'en avez gagnés.

- Si vous n’avez pas gagné au moins 3 points de vie au moment où une étape de fin commence, la capacité de Gwaihir, le plus grand des aigles ne se déclenche pas du tout.

Herbes et ragoût de lapin
{2}{W}
Enchantement : saga
(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.

- Quand la première capacité de chapitre d'Herbes et ragoût de lapin se déclenche, vous pouvez choisir de ne pas cibler une créature afin de créer un jeton Nourriture et rien de plus. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne créez pas de jeton Nourriture.

Hobbit festoyant
{1}{G}
Créature : halfelin et citoyen
2/2
Dévorement de nourriture 3 *(Au moment où cette créature arrive sur le champ de bataille, vous pouvez sacrifier n’importe quel nombre de nourritures. Cette créature arrive sur le champ de bataille avec trois fois ce nombre de marqueurs +1/+1 sur elle.)*
Les créatures dont la force est inférieure à celle du Hobbit festoyant ne peuvent pas le bloquer.

- Le dévorement de nourriture est une variante de la capacité de dévorement. La capacité vous permet de sacrifier des nourritures à la place de créatures, mais sinon elle fonctionne de façon identique au dévorement.
- Vous pouvez choisir de ne pas sacrifier de nourritures pour la capacité de dévorement de nourriture.
- Si vous lancez ce sort, vous choisissez combien et quelles nourritures vous dévorez dans le cadre de la résolution du sort. (Il ne peut pas être contrecarré à ce moment-là.)
- La comparaison des forces a seulement lieu quand les bloqueurs sont déclarés. Réduire la force d'une créature qui bloque le Hobbit festoyant ou augmenter la force du Hobbit festoyant après ce moment ne fait pas que le Hobbit festoyant devienne non-bloqué.

Invitée insatiable
{2}{B}
Créature : halfelin et citoyen
2/2
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.

- La troisième capacité de l'Invitée insatiable se déclenche à chaque fois que vous sacrifiez une nourriture pour n'importe quelle raison, pas seulement pour activer la capacité activée d'une nourriture.
- Pour déterminer la quantité de points de vie que l'adversaire ciblé perd à cause de la dernière capacité de l'Invitée insatiable, utilisez la force de l'Invitée insatiable au moment où elle a quitté le champ de bataille, pas sa force dans le cimetière.

L'Ancien
{2}{W}
Créature légendaire : halfelin et paysan
2/3
Au début de chaque étape de fin, si vous avez gagné au moins 3 points de vie ce tour-ci, piochez une carte.

- Vous ne piochez qu'une seule carte, quel que soit le nombre de points de vie que vous avez gagnés au-delà de 3 points de vie.
- La capacité de L'Ancien vérifie le nombre de points de vie que vous avez gagnés pendant le tour, même s'il n'était pas sur le champ de bataille quand vous avez gagné des points de vie. Peu importe si vous avez aussi perdu des points de vie, même si vous avez perdu plus de points de vie que vous n'en avez gagnés.
- Si vous n'avez pas gagné au moins 3 points de vie au moment où une étape de fin commence, la capacité de L'Ancien ne se déclenche pas du tout.

La Porte Noire
Terrain légendaire : porte
Au moment où La Porte Noire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 3 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {B}.
{1}{B}, {T} : Choisissez un joueur qui a le total de points de vie le plus élevé ou qui partage le total de points de vie le plus élevé. Une créature ciblée ne peut pas être bloquée par les créatures que ce joueur contrôle ce tour-ci.

- Le joueur choisi doit seulement avoir le plus de points de vie ou partager le total de points de vie le plus élevé au moment où la dernière capacité de La Porte Noire se résout. Après que la capacité s'est résolue,

tout changement du total de points de vie n'affecte pas quelles créatures peuvent bloquer ou être bloquées ce tour-là.

- La créature qui était ciblée par la dernière capacité de La Porte Noire ne peut pas être bloquée par une créature que le joueur ciblé contrôle, y compris une créature qui n'était pas sur le champ de bataille quand la capacité de La Porte Noire s'est résolue.

Le Balrog de la Moria
{4}{B}{B}{R}
Créature légendaire : avatar et démon
8/8
Piétinement, célérité
Quand Le Balrog de la Moria meurt, vous pouvez l'exiler. Quand vous faites ainsi, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle.
Recyclage {3}{R} *({3}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*
Quand vous recyclez Le Balrog de la Moria, créez deux jetons Trésor.

- Certaines cartes avec le recyclage ont une capacité qui se déclenche quand vous les recyclez, et certaines cartes ont une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous recyclez une carte. Ces capacités déclenchées se résolvent avant que vous ne piochiez pour la capacité de recyclage.
- Les capacités déclenchées par le recyclage d'une carte et la capacité de recyclage en tant que telle ne sont pas des sorts. Les effets qui interagissent avec des sorts (comme la Tromperie selon Saruman) ne les affectent pas.

Legolas Vertefeuille
{2}{G}
Créature légendaire : elfe et archer
2/2
Portée
Legolas Vertefeuille ne peut pas être bloqué par des créatures de force inférieure ou égale à 2.
À chaque fois qu'une autre créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur Legolas Vertefeuille.
À chaque fois que Legolas Vertefeuille inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

- Réduire la force d'une créature après qu'elle a bloqué Legolas Vertefeuille ne retire pas cette créature bloqueuse du combat et ne fait pas que Legolas Vertefeuille devienne non-bloqué.
- Si Legolas Vertefeuille arrive sur le champ de bataille en même temps qu'une autre créature légendaire que vous contrôlez, la troisième capacité de Legolas Vertefeuille se déclenche et met un marqueur +1/+1 sur lui.

Levée de la palissade
{4}{U}
Rituel
Choisissez un type de créature. Renvoyez toutes les créatures qui ne sont pas du type choisi dans les mains de leurs propriétaires.

- Pour choisir un type de créature, vous devez choisir un type de créature existant, comme halfelin ou éclaireur. Vous ne pouvez pas choisir plusieurs types de créature, comme « halfelin et éclaireur ». Les types de carte tels qu'artefact ne peuvent pas être choisis, et les sous-types qui ne sont pas des types de créature, comme forêt, équipement ou nourriture, non plus.

Lobelia, défenseuse de Cul-de-sac
{2}{B}
Créature légendaire : halfelin et citoyen
2/2
Quand Lobelia arrive sur le champ de bataille, regardez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque adversaire et exilez ces cartes face cachée.
{T}, sacrifiez un artefact : Choisissez l'un —
• Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer une carte exilée par Lobelia sans payer son coût de mana.
• Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.

- Vous pouvez regarder ces cartes exilées face cachée quand vous le souhaitez. Aucun autre joueur ne peut regarder les cartes face cachée que vous avez exilées avec Lobelia, défenseuse de Cul-de-sac, même si un autre joueur en prend le contrôle.
- Si Lobelia, défenseuse de Cul-de-sac quitte le champ de bataille, et que plus tard une autre Lobelia, défenseuse de Cul-de-sac arrive sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet (même si les deux sont représentés par la même carte). Vous ne pouvez pas jouer des cartes exilées par la Lobelia, défenseuse de Cul-de-sac originale en utilisant la deuxième capacité de la nouvelle Lobelia, défenseuse de Cul-de-sac.
- Pour jouer une carte en utilisant la permission accordée par le premier mode de la capacité activée de Lobelia, défenseuse de Cul-de-sac, vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain depuis l'exil de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide, et seulement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible ce tour-ci.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous le lancez sans payer son coût de mana.

Mammouth de guerre déchaîné
{5}{R}{R}
Créature : éléphant
9/7
Piétinement
Recyclage {X}{2}{R} *({X}{2}{R}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)*
Quand vous recyclez le Mammouth de guerre déchaîné, détruisez jusqu'à X artefacts ciblés.

- Certaines cartes avec le recyclage ont une capacité qui se déclenche quand vous les recyclez, et certaines cartes ont une capacité qui se déclenche à chaque fois que vous recyclez une carte. Ces capacités déclenchées se résolvent avant que vous ne piochiez pour la capacité de recyclage.
- Les capacités déclenchées par le recyclage d'une carte et la capacité de recyclage en tant que telle ne sont pas des sorts. Les effets qui interagissent avec des sorts (comme la Tromperie selon Saruman) ne les affectent pas.
- Vous pouvez choisir 0 comme valeur de X dans le coût de recyclage du Mammouth de guerre déchaîné. Dans ce cas, sa capacité déclenchée n'a pas de cible et elle ne détruit pas d'artefact.
- Vous pouvez recycler une carte même si elle a une capacité déclenchée par un recyclage qui n'aura pas de cible légale. C'est dû au fait que la capacité de recyclage et la capacité déclenchée sont séparées. Cela signifie également que si l'une des capacités est contrecarrée, l'autre capacité se résout quand même.

Maquette d'unité
{3}
Artefact
À chaque fois que les joueurs finissent de voter, vous et chaque adversaire qui a voté pour un choix pour lequel vous avez voté pouvez appliquer regard 2.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

- Si plusieurs joueurs reçoivent pour instruction d'appliquer le regard en même temps, ces joueurs regardent chacun les cartes du dessus de leur bibliothèque en même temps, puis ils choisissent dans l'ordre du tour de mettre ces cartes au-dessus ou au-dessous de leur bibliothèque et dans quel ordre.

Moquerie du haut des remparts
{3}{R}{W}
Rituel
Incitez toutes les créatures que vos adversaires contrôlent. Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures ne peuvent pas bloquer. *(Jusqu'à votre prochain tour, ces créatures attaquent à chaque combat si possible et attaquent un joueur autre que vous si possible.)*

- Si, pendant l'étape de déclaration des attaquants d'un joueur, une créature que ce joueur contrôle et qui a été incitée est engagée, affectée par un sort ou une capacité qui dit qu'elle ne peut pas attaquer, ou qu'elle n'a pas été sous le contrôle de ce joueur de façon continue depuis le début du tour (et qu'elle n'a pas la célérité), alors elle n'attaque pas. S'il y a un coût associé à l'attaque d'une créature sur un joueur, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, la créature n'est pas forcée d'attaquer ce joueur.

- Si la créature ne répond à aucune des exceptions ci-dessus et qu'elle peut attaquer, elle doit attaquer un joueur autre que le contrôleur du sort ou de la capacité qui l'a incitée si possible. Si la créature ne peut pas attaquer l'un de ces joueurs mais pourrait autrement attaquer, elle doit attaquer un planeswalker adverse (contrôlé par n'importe quel adversaire) ou le joueur qui l'a incitée.
- Être incité n'est pas une capacité que la créature a. Une fois qu'elle a été incitée, elle doit attaquer comme détaillé ci-dessus même si elle perd toutes ses capacités.
- Attaquer avec une créature incitée ne fait pas qu'elle cesse d'être incitée. S'il y a une phase de combat supplémentaire ce tour-là, ou si un autre joueur en acquiert le contrôle avant qu'elle ne cesse d'être incitée, elle doit attaquer à nouveau si possible.
- Si une créature que vous contrôlez a été incitée par plusieurs adversaires, elle doit attaquer l'un de vos adversaires qui ne l'a pas incitée, car cela complète le nombre maximum de prérequis d'inciter. Si une créature que vous contrôlez a été incitée par chacun de vos adversaires, vous choisissez quel adversaire elle attaque.

Piéger les intrus
{2}{U}
Éphémère
Conseil secret — Chaque joueur vote secrètement pour une créature que vous ne contrôlez pas, puis ces votes sont révélés. Pour chaque créature avec au moins un vote, mettez autant de marqueurs « étourdissement » sur elle, puis engagez-la. *(Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)*

- Aucune des créatures n'est ciblée. Les joueurs peuvent voter pour une créature qui a la défense talismanique, la protection contre le bleu, ou similaire.
- Les joueurs peuvent voter pour des créatures qui sont déjà engagées.

Pirates d'Umbar
{3}{U}
Créature : humain et pirate
3/3
{2}{U} : Un gobelin, un orque ou un pirate ciblé ne peut pas être bloqué ce tour-ci.
À chaque fois que les Pirates d'Umbar infligent des blessures de combat à un joueur, amassez des orques 3. *(Mettez trois marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*

- Activer la première capacité des Pirates d'Umbar après qu'un gobelin, un orque ou un pirate est devenu bloqué ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Poêle à frire de terrain
{2}{W}
Artefact : équipement
Quand la Poêle à frire 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 frire 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}

- Aucun joueur ne peut agir entre le moment où vous créez le jeton Halfelin et celui où la Poêle à frire de terrain lui devient attachée.
- Si la capacité déclenchée fait que plus d'un jeton de créature est créé (à cause d'un effet tel que celui de la Saison de dédoublement), la Poêle à frire de terrain devient attachée à l'un d'eux selon votre choix.

Radagast, Magicien des terres sauvages
{2}{G}{U}
Créature légendaire : avatar et sorcier
3/5
Parade {1}
Les bêtes et les oiseaux que vous contrôlez ont parade {1}.
À chaque fois que vous lancez un sort avec une valeur de mana supérieure ou égale à 5, choisissez l'un —
• Créez un jeton de créature 3/3 verte Bête.
• Créez un jeton de créature 2/2 bleu Oiseau avec le vol.

- Une créature qui est à la fois bête et oiseau ne gagne quand même qu'une occurrence de parade {1} de la première capacité de Radagast, Magicien des terres sauvages.
- Si Radagast, Magicien des terres sauvages est une bête ou un oiseau, il a deux occurrences de parade {1}.
- La dernière capacité déclenchée de Radagast, Magicien des terres sauvages se résout avant le sort qui a provoqué son déclenchement. Elle se résoudra même si le sort qui a provoqué son déclenchement a été contrecarré ou a autrement quitté la pile.

Recrutement de Saruman
{X}{U}{R}
Rituel
Amassez des orques X. Meulez X cartes. Vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X parmi elles sans payer son coût de mana. *(Pour amasser des orques X, mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*
Flashback — {3}{U}{R}, exilez X cartes depuis votre cimetière.

- Si vous voulez lancer une des cartes meulées, vous la lancez comme une partie de la résolution du Recrutement de Saruman. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les permissions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous lancez un sort « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.
- Si le sort a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 comme valeur pour X.

Regard vigilant
{2}{B}{R}
Rituel
Exilez la carte du dessus de la bibliothèque de chaque joueur. Jusqu'à la fin de votre prochain tour, vous pouvez jouer ces cartes, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer.
Flashback {2}{B}{R} *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)*

- Le Regard vigilant utilise une nouvelle formulation de règle qui indique que vous pouvez dépenser du mana comme si c'était du mana de n'importe quel type pour lancer les cartes exilées. Les six types de mana sont blanc, bleu, noir, rouge, vert et incolore.
- Le mana neigeux n'est pas un type de mana. Le Regard vigilant ne vous permet pas de payer un coût neigeux avec du mana produit par une source non-neigeuse.

Réunir le Conseil des Ents
{3}{G}
Enchantement
Les créatures que vous contrôlez ont la portée.
Sacrifiez Réunir le Conseil des Ents : Créez, engagés, trois jetons de créature X/X verte Sylvin, X étant le nombre de points de vie que vous avez gagnés ce tour-ci. Mettez un marqueur « portée » sur chacun d'eux.

- La capacité activée de Réunir le Conseil des Ents compte la quantité de points de vie totale que vous avez gagnés sans tenir compte des points de vie que vous avez perdus pendant ce tour-là. Par exemple, si vous avez gagné 3 points de vie et perdu 3 points de vie plus tôt dans le tour, vous créez trois jetons de créature 3/3 verte Sylvin engagés, puis vous mettez un marqueur « portée » sur chacun d'eux.

Saruman, la Main Blanche
{1}{U}{B}{R}
Créature légendaire : avatar et sorcier
2/5
À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, amassez des orques X, X étant la valeur de mana de ce sort. *(Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un orque. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée.)*
Les gobelins et les orques que vous contrôlez ont parade {2}.

- Une créature qui est à la fois un gobelin et un orque ne gagne quand même qu'une occurrence de parade {2} de la dernière capacité de Saruman, la Main Blanche.
- Si Saruman, la Main Blanche est un gobelin ou un orque, il a parade {2}.

Sauron, le Seigneur des Anneaux
{5}{U}{B}{R}
Créature légendaire : avatar et horreur
9/9
Quand vous lancez ce sort, amassez des orques 5, meulez cinq cartes, puis renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature depuis votre cimetière.
Piétinement
À chaque fois qu'un commandant qu'un adversaire contrôle meurt, l'Anneau vous tente.

- La carte de créature que vous choisissez ne doit pas obligatoirement être une carte que vous avez meulée. Vous pouvez choisir une carte de créature qui était déjà dans votre cimetière avant que vous ne meuliez.
- La dernière capacité de Sauron, le Seigneur des Anneaux se déclenche même si le propriétaire du commandant qui est mort choisit de le renvoyer dans la zone de commandement après sa mort.

Serment d'Eorl
{3}{R}{W}
Enchantement : saga
(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 — Créez deux jetons de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.
II — Créez deux jetons de créature 2/2 rouge Humain et Chevalier avec le piétinement et la célérité.
III — Mettez un marqueur « indestructible » sur jusqu'à un humain ciblé. Vous devenez le monarque.

- Quand la capacité de chapitre finale du Serment d'Eorl se déclenche, vous pouvez choisir de ne pas cibler un humain afin de devenir le monarque et rien de plus. Cependant, si vous choisissez une cible, et que cette cible est illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Vous ne deviendrez pas le monarque.

Tranche prestebrise
{2}{G}
Éphémère
Une créature ciblée que vous contrôlez inflige un nombre de blessures égal à sa force à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. Créez un nombre de jetons de créature 1/1 verte Elfe et Guerrier égal au surplus de blessures infligées de cette manière.

- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si les blessures qui lui sont infligées sont supérieures aux blessures mortelles. Généralement, cela signifie une quantité de blessures supérieure à son endurance, mais les blessures déjà marquées sur la créature sont prises en compte.
- Même 1 blessure infligée à une créature par une source avec le contact mortel est considérée comme une blessure mortelle, donc toute quantité supérieure à cela inflige un surplus de blessures, même si la quantité totale de blessures n'est pas supérieure à l'endurance de la créature. Remarquez qu'une source de blessures avec le contact mortel n'a aucun effet sur les blessures infligées aux planeswalkers.

Trappeur de la Forêt Noire
{1}{G}{U}
Créature : elfe et éclaireur
1/4
À chaque fois qu’un joueur vous attaque, une créature attaquante ciblée gagne -2/-0 jusqu’à la fin du tour.
À chaque fois qu’un joueur attaque, s’il ne vous attaque pas, ce joueur choisit une créature attaquante. Elle gagne +2/+0 jusqu’à la fin du tour.

- Si un joueur attaque un planeswalker que vous contrôlez ou une bataille que vous protégez mais qu'il ne vous attaque pas, la dernière capacité du Trappeur de la Forêt Noire se déclenche quand même.

Trop avidement, trop profondément
{5}{B}{R}
Rituel
Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque autre créature.

- Si la carte que vous renvoyez sur le champ de bataille n’est pas une créature sur le champ de bataille, elle n’a pas de force et par conséquent n’inflige aucune blessure.

Voiles vers l’ouest
{2}{G}{U}
Éphémère
Volonté du conseil — En commençant par vous, chaque joueur vote pour renvoyer ou embarquer. Si renvoyer obtient plus de votes, chaque joueur renvoie dans sa main jusqu’à deux cartes de son cimetière, puis vous exilez les Voiles vers l’ouest. Si embarquer obtient plus de votes ou que les votes sont à égalité, chaque joueur peut se défausser de sa main et piocher sept cartes.

- Si renvoyer gagne plus de votes, d'abord le joueur actif choisit quelles cartes il renvoie dans sa main depuis son cimetière, puis chaque autre joueur dans l’ordre du tour fait de même, connaissant les choix qui ont été faits avant lui. Puis toutes ces cartes sont renvoyées dans les mains depuis les cimetières simultanément.
- Si embarquer gagne plus de votes ou si les votes sont à égalité, les joueurs décident et annoncent dans l'ordre du tour, en commençant par le joueur actif, s’ils veulent ou non se défausser de leur main. Puis, tous les joueurs qui ont choisi de le faire se défaussent de leur main et piochent sept cartes. Les joueurs qui arrivent plus tard dans l'ordre du tour savent si les joueurs qui les précèdent se défaussent, mais ils ne voient pas ce dont ces joueurs se défaussent pour les aider à décider s'ils se défaussent ou non eux-mêmes de cartes.

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, *Magic: The Gathering*, leurs logos, *Magic* et les symboles WUBRGCT sont la propriété de Wizards aux États-Unis et dans d'autres pays. Brevet U.S.A. No. RE 37 957.

Le Seigneur des Anneaux : chroniques de la Terre du Milieu, et Le Seigneur des Anneaux ainsi que les noms des personnages, événements, objets et lieux y étant mentionnés sont des marques déposées de Middle-earth Enterprises, LLC utilisées sous licence par Wizards of the Coast LLC. Tous droits réservés.