

Notes de publication *Magic: The Gathering* | *Le Hobbit*

Compilées par Eliana Rabinowitz et Eric Levine

Document modifié pour la dernière fois le 19 mai 2026

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](https://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 *Magic: The Gathering* | *Le Hobbit* portant le code d'extension HOB sont autorisées dans les formats Standard, Pioneer et Modern, ainsi qu'en Commander et dans d'autres formats. À leur sortie, les extensions de cartes suivantes seront autorisées en format Standard : *Fondations de Magic: The Gathering*, *Les friches d'Eldraine*, *Les cavernes oubliées d'Ixalan*, *Meurtres au manoir Karlov*, *Les hors-la-loi de Croisetonnerre*, *Le casse du siècle*, *Bloomburrow*, *Mornebrune : la Maison de l'horreur*, *Aetherdrift*, *Tarkir : la tempête des dragons*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *Aux portes des Éternités*, *Magic: The Gathering* | *Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering* | *Avatar*, *le dernier maître de l'air*, *Lorwyn éclipsé*, *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Les secrets de Strixhaven*, *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes* et *Magic: The Gathering* | *Le Hobbit*.

Les nouvelles cartes Commander *Magic: The Gathering* | *Le Hobbit* portant le code d'extension HOC sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension HOC sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Formats](https://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](https://magic.wizards.com/commander) pour plus d'informations sur la variante Commander.

Rendez-vous sur [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelle capacité mot-clé : illustre

Bilbo rencontre de nombreux personnages, artefacts et récits légendaires au cours de son voyage. Il chronique ensuite ses aventures dans ces contes fantastiques. Illustre est une nouvelle capacité mot-clé qui vous accorde la désignation d'histoire perpétuelle pour le reste de la partie une fois que vous contrôlez au moins trois permanents qui soient légendaires, des sagas et/ou des artefacts.

Thorin Lécudechesne

{R} {W}

Créature légendaire : nain et noble

3/2

Piétinement

Illustre (Si vous contrôlez au moins trois artefacts, permanents légendaires et/ou sagas, vous avez une histoire perpétuelle pour le reste de la partie.)

Tant que vous avez une histoire perpétuelle, les artefacts et les créatures que vous contrôlez ont parade {1}.

- Une fois que vous avez une histoire perpétuelle, vous l'avez pour le reste de la partie, même si vous perdez le contrôle de certains ou de tous vos permanents illustres. La désignation d'histoire perpétuelle est sur le joueur et ne peut être retirée par aucun effet.
- Un permanent est n'importe quel objet sur le champ de bataille, y compris les jetons et les terrains. Les sorts et les emblèmes ne sont pas des permanents.
- Un permanent unique ne peut compter qu'une seule fois pour les trois permanents légendaires, sagas et/ou artefacts requis pour obtenir une histoire perpétuelle, même s'il possède plus d'une de ces qualités. Si vous contrôlez un permanent qui est un artefact légendaire et un deuxième permanent qui est une saga, vous n'aurez que deux des trois permanents requis pour obtenir une histoire perpétuelle.
- Si vous contrôlez trois permanents légendaires, sagas et/ou artefacts mais que vous ne contrôlez pas de permanent avec l'illustre, vous n'obtiendrez pas d'histoire perpétuelle. Par exemple, si vous contrôliez trois artefacts, que vous avez perdu le contrôle de deux d'entre eux, puis que vous lancez Thorin Lécudechesne, vous n'aurez pas d'histoire perpétuelle.
- Si votre troisième permanent légendaire, saga ou artefact arrive sur le champ de bataille puis qu'un de ces permanents quitte le champ de bataille immédiatement après (probablement à cause de la « règle de légende » ou parce que c'est une créature avec une endurance de 0), vous obtenez une histoire perpétuelle avant qu'il ne quitte le champ de bataille.
- L'illustre n'est pas une capacité déclenchée et elle n'utilise pas la pile. Les joueurs peuvent répondre à un sort qui vous donnerait votre troisième permanent légendaire, saga et/ou artefact, mais ils ne peuvent pas répondre au fait que vous obteniez une histoire perpétuelle une fois que vous contrôlez ce troisième permanent.

Nouvelle action mot-clé : recruter

Pour remporter un combat, il vous faut recruter des alliés ! Recruter est une nouvelle action mot-clé qui signifie « Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain de cette manière, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat. »

Vigie de Bourg-du-Lac

{W}

Créature : humain et éclaireur

1/1

Quand cette créature meurt, recrutez. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.*)

- Une fois qu'un sort ou une capacité qui vous fait recruter commence à se résoudre, aucun joueur ne peut effectuer d'autre action avant la fin de la résolution. Toute réponse au sort ou à la capacité doit être faite avant que vous ne piochiez, que vous ne vous défaussiez et que vous ne créiez potentiellement un jeton.

Nouvelle mécanique de jeu : marqueurs « perfectionnement »

Perfectionnez votre arme pour qu'elle soit plus affûtée et donc plus efficace au combat. Les marqueurs « perfectionnement » sont un nouveau type de marqueur. Chaque marqueur « perfectionnement » sur un équipement accorde +1/+0 à la créature à laquelle cet équipement est attaché.

Dwalin, maître d'armes

{1}{R/W}

Créature légendaire : nain et guerrier

2/1

Initiative

À chaque fois que Dwalin arrive ou attaque, mettez un marqueur « perfectionnement » sur chaque équipement que vous contrôlez. (*Chaque marqueur « perfectionnement » sur un équipement donne +1/+0 à la créature équipée.*)

- Une créature équipée avec un équipement qui a des marqueurs « perfectionnement » sur lui gagne +1/+0 pour chaque marqueur « perfectionnement » sur cet équipement. Cet effet provient du marqueur lui-même plutôt que d'une capacité sur l'équipement, ce qui veut dire que même si l'équipement perd certaines de ses capacités, chaque marqueur « perfectionnement » accordera toujours +1/+0 à la créature.
- Le boost de force ne s'applique que tant que l'équipement avec des marqueurs « perfectionnement » est attaché à une créature. Si un équipement avec des marqueurs « perfectionnement » sur lui devient détaché d'une créature, quitte le champ de bataille ou se fait retirer ses marqueurs « perfectionnement », la force de la créature change immédiatement.
- Les marqueurs « perfectionnement » peuvent être mis sur n'importe quel équipement et chacun accorde +1/+0 à la créature équipée par cet équipement, même si l'équipement sur lequel sont les marqueurs « perfectionnement » ne fait pas référence aux marqueurs « perfectionnement » ou n'a pas de capacité qui les met sur lui-même.

Retour de mécanique : cartes d'aventurier

Avec notre retour en Terre du Milieu, les cartes d'aventurier reviennent pour représenter les voyages palpitants que vivent les personnages (parfois à contrecœur, comme Bilbo). Comme toujours, les cartes d'aventurier sont des cartes de permanent, et chacune a un ensemble de caractéristiques alternatives dans un sous-cadre à gauche de son encadré

de texte. Vous pouvez lancer la carte en tant qu'aventure. Si vous le faites, elle est exilée pour être lancée plus tard en tant que permanent.

Bilbo, Porteurdechance

{1} {U}

Créature légendaire : halfelin et gredin

1/1

Bilbo ne peut pas être bloqué.

À chaque fois que Bilbo inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

//ADV//

Plan du cambrioleur

{4} {U}

Rituel : aventure

Échangez le contrôle de deux permanents non-terrain ciblés qui partagent un type de carte. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Une carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, Bilbo, Porteurdechance est une carte de créature bleue dont la valeur de mana est égale à 2. Il ne peut pas être mis dans votre main par l'effet de Dire des secrets (« Meulez quatre cartes, puis mettez une carte d'éphémère ou de rituel parmi elles dans votre main. »).
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort. Par exemple, si vous contrôlez Gandalf, invité à la fête (« Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana, X étant deux fois le nombre de sorciers légendaires que vous contrôlez. »), vous pouvez lancer le Plan du cambrioleur depuis votre main sans payer son coût de mana (du moment que vous contrôlez assez de sorciers légendaires), mais pas Bilbo, Porteurdechance.
- Si un sort est lancé comme une aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le jouer en utilisant ses caractéristiques principales. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont toutes devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que permanent.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison qu'en s'exilant elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de permanent.
- Vous devez suivre les permissions et les règles de restriction de temps du sort de permanent que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie comme un permanent.
- Un effet peut se référer à une carte, à un sort ou à un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, à un sort ou à un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte

d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.

- Si un effet se réfère à une carte, à un sort ou à un permanent qui a une aventure, il ne trouvera pas un sort d'éphémère ou de rituel qui a été lancé en tant qu'aventure sur la pile.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. Si elle change de zone, elle cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas la lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous instruit de choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Retour d'action mot-clé : amasser

Amasser est de retour, cette fois pour représenter les armées de gobelins qui barrent la route de Bilbo et de la compagnie de nains de Thorin.

Cavalier des Montagnes de Brume

{4} {R}

Créature : goblin et soldat

4/4

À chaque fois que vous attaquez, amassez des gobelins 2.

(Mettez deux marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un goblin. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Gobelin et Armée.)

- Pour amasser des gobelins N, si vous ne contrôlez pas de créature Armée, créez un jeton de créature 0/0 noire Gobelin 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 goblin, elle devient un goblin en plus de ses autres types.
- Amasser des orques fonctionne de la même manière, excepté que vous créez un jeton de créature 0/0 noire Orque et Armée si vous ne contrôlez pas d'armée. Et si la créature Armée que vous choisissez n'est pas déjà un orque, elle devient un orque en plus de ses autres types. En combinant des cartes avec amasser des orques et amasser des gobelins, vous pouvez vous retrouver avec un goblin et orque et armée.
- Dans le rare cas où vous contrôleriez plusieurs créatures Armée (par exemple parce que vous contrôlez une créature avec le changelin) pendant que vous amassez des gobelins, vous choisissez sur laquelle de vos créatures Armée vous mettez les marqueurs +1/+1. Si cette créature n'est pas un goblin, elle devient un goblin en plus de ses autres types.
- Si vous ne contrôlez pas d'armée, le jeton Gobelin 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 gobelins 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 de gobelins.
- Certaines cartes font référence à « l'armée amassée ». Il s'agit de la créature Armée que vous avez choisie pour recevoir les marqueurs, même si aucun marqueur n'a été placé sur elle pour une raison quelconque.

Retour de mot de capacité : toucheterre

Le mot de capacité *toucheterre* représente tous les endroits que Bilbo et les nains explorent en vous récompensant à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive.

Vénéneuse
 {1} {G}
 Créature : araignée
 2/1
 Portée, contact mortel
Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

- Une capacité de toucheterre se déclenche à chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive pour n'importe quelle raison. Elle se déclenche à chaque fois que vous jouez un terrain, ainsi qu'à chaque fois qu'un sort ou une capacité met un terrain sur le champ de bataille sous votre contrôle.
- Une capacité de toucheterre ne se déclenche pas si un permanent déjà sur le champ de bataille devient un terrain.
- À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, toutes les capacités de toucheterre des permanents que vous contrôlez se déclenchent. Vous pouvez les mettre sur la pile dans l'ordre que vous désirez. La dernière capacité que vous mettez sur la pile est la première à se résoudre (par conséquent, vous pouvez faire que ces capacités se résolvent dans l'ordre de votre choix).

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION PRINCIPALE MAGIC: THE GATHERING | LE HOBBIT :

Adieux dans l'amitié
 {4} {G}
 Enchantement
 À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de créature. Si sa valeur de mana est inférieure ou égale au nombre de terrains que vous contrôlez, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

- Si la carte de créature révélée a $\{X\}$ dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Adieux difficiles

$\{3\} \{U\}$

Éphémère

Ce sort coûte $\{1\}$ de moins à lancer s'il cible une créature non-jeton attaquante.

Le propriétaire d'une créature ciblée la met, selon son choix, au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque.

- Le propriétaire de la créature choisit de la mettre au-dessus ou au-dessous de sa bibliothèque. Si plusieurs cartes sont mises dans la bibliothèque de cette manière (par exemple lorsque le sort cible une créature assimilée), le propriétaire de cette créature met toutes les cartes au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque. Il les met dans l'ordre de son choix, et n'a pas besoin de révéler cet ordre.

Aménagement des décombres

$\{2\} \{W\} \{W\}$

Éphémère

Exilez toutes les créatures attaquantes qu'un joueur ciblé contrôle. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque autant de cartes de terrain de base, les mettre sur le champ de bataille engagées, puis mélanger.

- L'Aménagement des décombres cible uniquement le joueur. Les créatures attaquantes avec la défense talismanique que ce joueur contrôle sont exilées quand ce sort se résout.
- Ce joueur peut trouver moins de cartes de terrain de base que le nombre de créatures exilées, que ce soit parce qu'il le veut ou parce qu'il ne lui reste plus autant de cartes de terrain de base.
- Le nombre de terrains que ce joueur peut trouver est le nombre de créatures attaquantes qui ont été exilées, même si certaines de ces créatures étaient des jetons, n'étaient pas des cartes de créature ou n'ont pas fini en exil (probablement parce qu'il s'agissait du commandant de ce joueur dans la variante Commander).

Apothicaire du bord de lac

$\{1\} \{U\}$

Créature : humain et clerc

1/2

Vigilance

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que l'Apothicaire du bord de lac ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. Si elle n'est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
-

Azog, ruine de la Moria

{2} {B}

Créature légendaire : goblin et soldat

1/3

Quand Azog arrive, détruisez jusqu'à une autre créature ciblée. Son contrôleur amasse des gobelins X, X étant la force de cette créature. Si vous contrôliez cette créature, piochez une carte. *(Pour amasser des gobelins X, ce joueur met X marqueurs +1/+1 sur une armée qu'il contrôle. C'est aussi un goblin. S'il ne contrôle pas d'armée, il crée d'abord un jeton de créature 0/0 noire Goblin et Armée.)*

- Utilisez la force de la créature au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.
- Si aucune cible n'est choisie pour la capacité d'Azog, « son contrôleur » n'est pas défini et aucun joueur n'amasse des gobelins.

Balin, maître docte

{3} {R} {R}

Créature légendaire : nain et barde

4/4

Illustre *(Si vous contrôlez au moins trois artefacts, permanents légendaires et/ou sagas, vous avez une histoire perpétuelle pour le reste de la partie.)*

À chaque fois que Balin ou un autre nain que vous contrôlez arrive, vous pouvez vous défausser de votre main. Piochez X cartes, X étant le nombre de cartes défaussées de cette manière. Si vous avez une histoire perpétuelle, Balin inflige X blessures à chaque adversaire.

- La décision de vous défausser de votre main est prise pendant la résolution de la capacité, il n'y a pas d'opportunité pour un adversaire de répondre entre la décision de vous défausser de votre main et la pioche de cartes.
- Vous pouvez choisir de vous défausser de votre main même si votre main contient zéro carte.

Bard l'archer

{1} {W} {U}

Créature légendaire : humain et archer

1/3

Portée

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée. Elle acquiert le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que Bard l'archer ait été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. S'il n'est pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.

- Si vous piochez votre deuxième carte du tour en recrutant, l'humain et soldat que vous créez peut être choisi comme cible de la capacité de Bard l'archer.

Bard, roi du Val

{4} {W} {U}

Créature légendaire : humain et noble et archer

3/5

Portée, vigilance

Si vous deviez piocher une carte, excepté la première que vous piochez pendant chacune de vos étapes de pioche, piochez deux cartes à la place.

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons est créé à la place.

- 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.
 - Pour la dernière capacité de Bard, tous les jetons arrivent sur le champ de bataille simultanément. Ils sont créés avec les mêmes noms, couleurs, types et sous-types, capacités, forces, durées et ainsi de suite.
 - Si le jeton que vous créez a des capacités « au moment où [ce permanent] arrive » ou « [ce permanent] arrive avec », déterminez d'abord combien de jetons sont créés, puis appliquez ces capacités individuellement pour chacun d'eux. Par exemple, si un jeton avec « Vous pouvez faire que [ce permanent] arrive comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille » devait être créé (comme un Vizir aux nombreux visages embaumé), les deux jetons résultants peuvent chacun copier une créature différente.
 - Si un effet crée plus d'une sorte de jeton, il en crée deux fois autant de chaque sorte. Par exemple, si vous contrôlez Bilbo, compère conspirateur et Bard, roi du Val et que vous créez un jeton Nourriture, vous créez deux jetons Nourriture et deux jetons Trésor (peu importe l'ordre dans lequel vous choisissez d'appliquer les effets de remplacement).
 - Si l'effet qui crée les jetons vous instruit de faire quelque chose avec ces jetons plus tard, comme les exiler à la fin du combat, vous le faites pour tous les jetons.
 - La dernière capacité de Bard ne s'applique qu'aux jetons qui sont créés. Les copies de sorts de permanent qui se résolvent deviennent des jetons sur le champ de bataille, mais ces jetons ne sont pas créés et ne sont pas doublés par la capacité de Bard.
 - Comme Bard, roi du Val est légendaire, il est improbable qu'un joueur en contrôle deux. Cependant, si cela se produit, les cartes piochées par ce joueur sont multipliées par quatre. Trois Bard les multiplient par huit, et ainsi de suite.
 - De même, l'effet de la dernière capacité de plusieurs Bard, roi du Val est cumulable. Si vous en contrôlez deux, vous créez quatre fois le nombre de jetons.
 - Si vous contrôlez Bard, roi du Val et que vous créez un jeton Armée parce que vous amassez et que vous ne contrôlez pas encore d'armée, vous créez deux jetons Armée. Cependant, comme vous pouvez uniquement mettre les marqueurs sur l'un des jetons, l'autre reste une créature 0/0 et est mis dans le cimetière de son propriétaire la prochaine fois que les actions basées sur l'état sont vérifiées.
-

Bâton de sorcier

{1} {U}

Artefact : équipement

La créature équipée a la prouesse. (*À chaque fois que son contrôleur lance un sort non-créature, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.*)

Si une capacité déclenchée d'une créature équipée se déclenche, cette capacité se déclenche une fois supplémentaire.

Équipement de sorcier {1}

Équipement {3}

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au début de » dans leur texte de rappel.
- Les effets de remplacement ne sont pas affectés par la deuxième capacité du Bâton de sorcier.
- La deuxième capacité ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. 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 une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée.

Belladonna Touque

{1} {W}

Créature légendaire : halfelin et citoyen

2/2

À chaque fois qu'un jeton que vous contrôlez arrive, vous gagnez 1 point de vie si c'est la première fois que cette capacité s'est résolue ce tour-ci. Si c'est la deuxième fois, piochez une carte. Si c'est la troisième fois, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- La capacité de Belladonna Touque n'a aucun effet pour chaque fois qu'elle se résout pendant un tour après la troisième fois.
-

Beorn, hôte réticent
{4} {G}
Créature légendaire : humain et ours et changeforme
5/5
Piétinement
//ADV//
Labour et jardinage
{1} {G}
Rituel : aventure
Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.
(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

- L'effet qui vous autorise à jouer un terrain supplémentaire ce tour-là est cumulatif avec d'autres effets qui vous permettent de le faire.

Beorn le farouche
{3} {G} {G}
Créature légendaire : ours et changeforme et guerrier
6/6
Piétinement
Les autres ours que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Au début du combat pendant votre tour, mettez un marqueur « piétinement » sur jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez. Elle devient un ours en plus de ses autres types. Puis si vous contrôlez au moins trois ours, piochez deux cartes.

- L'effet de changement de type de la capacité déclenchée dure indéfiniment. Il ne cesse pas pendant l'étape de nettoyage ou quand Beorn le farouche quitte le champ de bataille. Le rôle d'ours colle à la peau de votre créature !

Bifur, cavalier mélodique
{4} {R/W} {R/W}
Créature légendaire : nain et barde
4/5
Illustre *(Si vous contrôlez au moins trois artefacts, permanents légendaires et/ou sagas, vous avez une histoire perpétuelle pour le reste de la partie.)*
À chaque fois que Bifur arrive ou attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
Tant que vous avez une histoire perpétuelle, si une capacité déclenchée d'un nain que vous contrôlez se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La dernière capacité de Bifur ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. 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 l'arrivée de Bifur vous fait avoir une histoire perpétuelle, sa capacité « arrive ou attaque » se déclenche une fois supplémentaire.
- Si une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée.

Bilbo, voleur dans la nuit

{1} {U}

Créature légendaire : halfelin et gredin

2/2

Les sorts que vous lancez depuis autre part que votre main coûtent {1} de moins à lancer.

À chaque fois que Bilbo attaque, vous pouvez lancer un sort d'artefact, d'éphémère ou de rituel depuis votre cimetière. Si un sort d'éphémère ou de rituel lancé de cette manière devait être mis dans votre cimetière, exilez-le à la place.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de Bilbo, voleur dans la nuit). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La réduction de coût s'applique uniquement au mana générique des coûts de sorts que vous lancez depuis autre part que votre main. Elle ne peut pas réduire les prérequis d'une couleur spécifique de mana.
 - Vous pouvez choisir de lancer un sort d'éphémère ou de rituel d'aventure depuis votre cimetière au moment où la capacité de Bilbo se résout. Si ce sort d'aventure se résout, vous pouvez l'exiler en utilisant l'effet de remplacement associé à l'aventure, et vous pouvez lancer le sort de permanent plus tard depuis l'exil. Si ce sort d'aventure ne se résout pas (parce qu'il a été contrecarré ou que ses cibles sont devenues illégales), cette carte est exilée par l'effet de remplacement créé par la capacité de Bilbo ; vous ne pouvez pas lancer le sort de permanent plus tard depuis l'exil.
-

Bolg du nord

{3} {B} {R}

Créature légendaire : goblin et soldat

5/5

Quand Bolg arrive, vous pouvez sacrifier une autre créature. Quand vous faites ainsi, Bolg inflige un nombre de blessures égal à la force de cette créature à une autre créature ciblée. Si un surplus de blessures a été infligé de cette manière, amassez des gobelins X, X étant ce surplus de blessures. *(Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un goblin. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Gobelin et Armée.)*

- L'existence de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille est vérifiée pour déterminer sa force.
- Vous ne pouvez pas sacrifier plusieurs créatures pour infliger des blessures plusieurs fois.
- Bolg du nord a une capacité déclenchée réflexive. Quand il arrive sur le champ de bataille, sa capacité déclenchée va sur la pile sans cible. Pendant que cette capacité se résout, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous le faites, une deuxième capacité se déclenche et vous choisissez une cible qui subit des blessures. Ceci est différent des autres capacités qui disent « Si vous faites ainsi... » : les joueurs peuvent lancer des sorts et activer des capacités avant qu'une créature ne soit sacrifiée puis à nouveau une fois la créature sacrifiée mais avant que les blessures ne soient infligées.
- La capacité infligeant des blessures de Bolg du nord se déclenche uniquement quand vous sacrifiez une créature du fait de l'instruction de sa capacité déclenchée. Elle ne se déclenche pas si vous sacrifiez une créature pour toute autre raison.
- Un surplus de blessures a été infligé à une créature si le nombre de blessures qui lui est infligé est supérieur au nombre de 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.

Célébrer le Roi des montagnes

{3} {W}

Enchantement

Quand cet enchantement arrive, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.

Quand cet enchantement arrive, recrutez. *(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.)*

- Si Célébrer le Roi des montagnes quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, aucun permanent non-terrain n'est exilé.
- Les auras attachées aux permanents non-terrain exilés 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 permanents non-terrain exilés cesse d'exister.
- Si un jeton est exilé, il cesse d'exister. Il ne revient pas sur le champ de bataille.

- Les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille immédiatement après que Célébrer le Roi des montagnes a quitté le champ de bataille. Rien ne se passe entre les deux événements, y compris les actions basées sur l'état.
- Dans une partie multijoueurs, si le propriétaire de Célébrer le Roi des montagnes quitte la partie, les cartes exilées reviennent sur le champ de bataille. Comme l'effet instantané qui renvoie les cartes n'est pas une capacité qui va sur la pile, il ne cesse pas d'exister en même temps que les sorts et capacités du joueur quittant la partie qui sont sur la pile.

Chasseur des neiges

{2} {R}

Créature : goblin et ranger

2/3

Sacrifiez une autre créature ou un autre artefact : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer jusqu'à la fin de votre prochain tour. N'activez cette capacité que pendant votre tour et qu'une seule fois par tour.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Clé de la porte secondaire

{1}

Artefact

{2}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte légendaire ayant le même nom qu'un permanent légendaire que vous contrôlez : Piochez deux cartes.

- Activer la première capacité de la Clé de la porte secondaire après qu'une créature est devenue bloquée ne la fera pas devenir non-bloquée.

Compagnie de Bard

{2} {W} {U}

Créature : humain et citoyen

2/3

Vous pouvez lancer ce sort comme s'il avait le flash si vous contrôlez un humain.

Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1.

À chaque fois que cette créature arrive ou qu'elle attaque, recrutez. *(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.)*

- Si vous utilisez la première capacité de la Compagnie de Bard pour la lancer comme si elle avait le flash, vous devez contrôler un humain uniquement au moment où vous commencez le processus de lancement et

mettez la Compagnie de Bard sur la pile. Perdre le contrôle de cet humain pendant que vous lancez la Compagnie de Bard (peut-être parce que vous le sacrifiez pour activer une capacité de mana) ou en réponse à la Compagnie de Bard n'affecte pas la présence de la Compagnie de Bard sur la pile.

Compagnie de Thranduil

{2} {G} {U}

Créature : elfe et soldat

3/4

Tant que vous contrôlez un autre elfe, vous pouvez jouer un terrain supplémentaire pendant chacun de vos tours.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez deux marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle acquiert la vigilance jusqu'à la fin du tour.

- La première capacité de la Compagnie de Thranduil est cumulative avec d'autres effets qui vous permettent de jouer des terrains supplémentaires, comme celui de l'Exploration.
-

Compagnie du chef des wargs

{1} {B} {G}

Créature : loup

5/3

Piétinement

Cette créature ne peut pas attaquer à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres loups.

Au début de votre entretien, créez un jeton de créature

2/2 verte Loup.

- Une fois que la Compagnie du chef des wargs a attaqué, elle reste une créature attaquante même si vous ne contrôlez plus au moins deux autres loups.
-

Conseillers du maître

{1} {U}

Créature : humain et conseiller

1/3

Vigilance

Cette créature gagne +2/+0 pour chaque cimetière contenant au moins sept cartes.

À chaque fois que vous piochez votre deuxième carte à chaque tour, un joueur ciblé meule trois cartes. (*Il met les trois cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.*)

- La capacité déclenchée ne peut se déclencher qu'une seule fois par tour. Peu importe que les Conseillers du maître aient été sur le champ de bataille quand la première carte a été piochée. S'ils ne sont pas sur le champ de bataille quand la deuxième carte est piochée, la capacité ne peut pas se déclencher du tout ce tour-ci. Elle ne se déclenche pas quand la troisième ou la quatrième carte est piochée.
-

Dáin, seigneur des Collines de Fer

{1} {W}

Créature légendaire : nain et noble

2/2

Vigilance

Illustre (*Si vous contrôlez au moins trois artefacts, permanents légendaires et/ou sagas, vous avez une histoire perpétuelle pour le reste de la partie.*)

Tant que vous avez une histoire perpétuelle, les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {1} pour chacune de ces créatures.

- Tant que l'effet de la dernière capacité de Dáin s'applique, vos adversaires peuvent choisir de ne pas attaquer avec une créature qui doit attaquer si possible tant qu'il n'y a pas d'autre joueur, d'autre planeswalker ou d'autre bataille que cette créature peut attaquer sans devoir payer de coût.

Danser du crépuscule à l'aube

{3} {G} {G}

Enchantement

À chaque fois que vous lancez un sort de créature, mettez

X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant la valeur de mana de ce sort.

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, créez un jeton de créature 2/2 verte Ours.

- Si le sort de créature a {X} dans son coût de mana, utilisez la valeur choisie pour X quand vous calculez la valeur de mana de ce sort.

Décret de Thranduil

{4} {U} {U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si un sort de permanent est contrecarré de cette manière, exilez-le à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. Vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée.

- Comme vous lancez déjà la carte en utilisant un coût alternatif (en la lançant sans payer son coût de mana), vous ne pouvez pas payer d'autres coûts alternatifs pour la carte, y compris la lancer face cachée à l'aide de la capacité de mue. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
 - Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
 - Vous devez quand même suivre les permissions et les règles de restriction de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte.
-

Dernières lueurs du Jour de Durin

{1} {R}

Enchantement

À chaque fois qu'une montagne que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur « quête » sur cet enchantement. S'il a au moins six marqueurs « quête » sur lui, sacrifiez-le. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre main et/ou votre bibliothèque une carte de dragon et mettez-la sur le champ de bataille. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Recyclage de montagne {2} ({2}, *défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de montagne, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.*)

- Seule une carte de permanent Dragon peut être mise sur le champ de bataille de cette manière.

Elfe des bois

{2} {G}

Créature : elfe et éclairé

1/1

Quand cette créature arrive, cherchez une carte de forêt dans votre bibliothèque, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- Puisque la « recherche » vous demande de trouver une carte avec certaines caractéristiques, vous n'êtes pas contraint de trouver la carte si vous ne le souhaitez pas.

Elrond, lecteur lunaire

{2} {U}

Créature légendaire : elfe et noble

3/3

À chaque fois que vous activez une capacité d'une créature, piochez une carte. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
{5} {U} {U} : Exilez jusqu'à deux autres permanents non-terrain ciblés que vous contrôlez. Renvoyez ces cartes sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Une capacité activée d'une créature qui est aussi une capacité de mana (comme « {T} : Ajoutez {G} ») peut déclencher la première capacité d'Elrond.
 - Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
 - Après que chaque permanent est renvoyé sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec le permanent qui a été exilé. Il n'est pas au combat et n'a pas les capacités supplémentaires qu'il pouvait avoir quand il a été exilé. Tout marqueur sur lui cesse d'exister ; les auras qui lui sont attachées sont mises dans le cimetière de leur propriétaire et tout équipement devient détaché.
-

Énigmes dans le noir

{2} {U}

Éphémère

Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque et séparez-les dans un tas face cachée et un tas face visible. Un adversaire choisit un des tas. Mettez ce tas dans votre main et l'autre dans votre cimetière.

- Vous n'êtes pas obligé de révéler les cartes du tas face cachée si vous les mettez dans votre main.
- Vous pouvez 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. Mais si vous faites ça, le choix du tas n'aura rien d'une énigme pour votre adversaire !

Galion, majordome du Roi elfe

{2} {G} {G}

Créature légendaire : elfe et conseiller

4/4

À chaque fois que Galion attaque, choisissez jusqu'à une autre créature ciblée que vous contrôlez. Sa force et son endurance de base deviennent égales à la force et à l'endurance de Galion jusqu'à la fin du tour.

- Au moment où la capacité de Galion se résout, la force et l'endurance de base de la créature ciblée sont établies selon la force et l'endurance actuelles de Galion, pas selon sa force et son endurance de base. Si la force ou l'endurance de Galion changent plus tard pendant le tour, l'autre créature n'est pas affectée.
- La capacité de Galion remplace tous les effets précédents qui établissaient la force et l'endurance d'une créature à des valeurs spécifiques. Les autres effets qui établissent sa force ou son endurance à des valeurs spécifiques et qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplaceront cet effet.
- Tout effet qui modifie la force et/ou l'endurance d'une créature sans les établir à une valeur spécifique (c.-à-d., ceux qui n'affectent pas la force et/ou l'endurance de base) s'applique après que sa force et son endurance de base sont établies, quel que soit l'ordre dans lequel ces effets ont été créés. C'est aussi vrai pour tout marqueur qui modifie sa force et son endurance.

Gandalf, fléau des gobelins

{2} {R}

Créature légendaire : avatar et sorcier

2/3

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, Gandalf gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour et inflige 1 blessure à chaque adversaire.

//ADV//

Pyroforme

{1} {R}

Rituel : aventure

Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque et exilez-les face cachée. Tant qu'elles restent exilées, vous pouvez les jouer si vous contrôlez un sorcier.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes exilées avec la Pyroforme. Par exemple, si une carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
- Vous devez contrôler un sorcier pour lancer les sorts exilés par la Pyroforme, mais perdre le contrôle de votre dernier sorcier pendant qu'un sort est sur la pile n'empêchera pas les sorts de se résoudre.

Gandalf, lanceur d'étincelles
 {4} {R} {R}
 Créature légendaire : avatar et sorcier
 4/3
 Portée
 Quand Gandalf arrive, il inflige 3 blessures réparties
 comme vous le désirez entre une, deux ou trois cibles.

- Vous décidez du nombre de cibles de la capacité déclenchée de Gandalf et de la répartition des blessures au moment où vous mettez la capacité sur la pile. Chaque cible doit recevoir au moins 1 blessure.
- Si certaines des cibles sont des cibles illégales au moment où la capacité déclenchée de Gandalf essaie de se résoudre, la répartition d'origine des blessures s'applique quand même mais aucune blessure n'est infligée aux cibles illégales. Si toutes les cibles sont illégales, la capacité déclenchée de Gandalf ne se résout pas.

Gardiens acariâtres
 {5} {G}
 Créature : elfe et soldat
 4/3
 Affinité pour les elfes (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque elfe que vous contrôlez.*)
 Quand cette créature arrive, meulez quatre cartes, puis mettez toutes les cartes d'elfe parmi elles dans votre main.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la première capacité des Gardiens acariâtres). La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- L'affinité pour les elfes réduit uniquement le mana générique dans le coût pour lancer les Gardiens acariâtres. Le mana coloré doit quand même être payé.

Garnison d'Esgaroth

{4} {W}

Créature : humain et soldat

*/5

La force de la Garnison d'Esgaroth est égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

Quand cette créature arrive, recrutez. *(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.)*

- La capacité qui définit la force de la Garnison d'Esgaroth fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille. Tant que la Garnison d'Esgaroth est sur le champ de bataille (et est encore une créature), cette capacité compte la Garnison d'Esgaroth elle-même.

Glamdring, Assommoir à Ennemis

{2}

Artefact légendaire : équipement

Les sorts d'éphémère et de rituel que vous lancez coûtent

{X} de moins à lancer, X étant la force de la créature équipée.

Équipement {2}

//ADV//

Reflet de de la mort

{3} {U}

Rituel : aventure

Meulez six cartes, puis mettez toutes les cartes

d'éphémère et de rituel parmi elles dans votre main.

(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer l'artefact plus tard depuis l'exil.)

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme celle de la capacité de Glamdring, Assommoir à Ennemis). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
 - La capacité de réduction de coût de Glamdring, Assommoir à Ennemis réduit uniquement le mana générique dans le coût du sort. Le mana coloré doit quand même être payé.
 - Une fois que vous annoncez que vous lancez un sort, aucun joueur ne peut agir tant que le sort n'a pas été payé. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de changer de combien Glamdring réduit les coûts en abaissant la force de la créature équipée.
-

Gollum l'abandonné

{1} {B}

Créature légendaire : halfelin et horreur

2/2

Gollum ne peut pas bloquer.

Quand Gollum arrive, exilez jusqu'à une carte ciblée depuis le cimetière d'un adversaire. Chaque adversaire perd 2 points de vie.

{2}, sacrifiez un artefact ou une créature : Renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main.

N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Vous n'êtes pas contraint de choisir une cible pour la deuxième capacité de Gollum. Cependant, si vous le faites et que cette cible devient illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, elle ne se résout pas. Aucun des adversaires ne perd 2 points de vie.

Gollum, maître des énigmes

{1} {B}

Créature légendaire : halfelin et horreur

3/1

Au moment où Gollum arrive, choisissez pair ou impair.

(Zéro est pair.)

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort avec une valeur de mana de la qualité choisie, choisissez l'un qui n'a pas encore été choisi —

- Mettez un marqueur +1/+1 sur Gollum.
- Chaque adversaire perd 2 points de vie et vous gagnez 2 points de vie.
- Piochez une carte.

- Si les trois modes ont été choisis, la capacité déclenchée de Gollum est retirée de la pile sans effet, mais Gollum reste sur le champ de bataille.

Grand bateau doré

{2} {U}

Artefact : véhicule

4/4

À chaque fois que vous attaquez, recrutez. *(Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.)*

Pilotage 2 *(Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)*

- Attaquer avec n'importe quelle créature déclenchera la capacité du Grand bateau doré. Le Grand bateau doré ne doit pas nécessairement être parmi elles.
-

Grosse abeille féroce

{2} {B}

Créature : insecte

2/2

Vol

À chaque fois qu'au moins une autre créature meurt, regard 1. *(Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)*

- Si la Grosse abeille féroce meurt en même temps qu'au moins une autre créature, la capacité de la Grosse abeille féroce se déclenche quand même.

Harpiste du Roi elfe

{1} {U}

Créature : elfe et barde

2/2

{4} {U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

- Une fois qu'une créature a été bloquée, activer la capacité du Harpiste du Roi elfe ne fait pas que cette créature devienne non-bloquée.

Hospitalité selon Beorn

{1} {G}

Enchantement

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez.

{5} {G} {G} : Cet enchantement devient une créature Ours en plus de ses autres types et acquiert « La force et l'endurance de cette créature sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez. » *(Cet effet ne se termine pas.)*

- Les effets de changement de type et d'attribution de capacité durent indéfiniment. Ils ne cessent pas pendant l'étape de nettoyage.

Instant de gloire

{W}

Rituel

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, mettez aussi un marqueur +1/+1 sur chaque autre créature que vous contrôlez.

Flashback {4} {W} *(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 règles de restriction 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.
- 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.
- 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.

Jeune warg

{1}{G}

Créature : loup

2/2

Férocité — À chaque fois que cette créature attaque pendant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, jusqu'à la fin du tour, cette créature gagne +1/+0 et les créatures que vous contrôlez acquièrent le piétinement.

- La capacité déclenchée du Jeune warg vérifie quand il attaque si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Elle ne vérifie pas à nouveau quand elle se résout, alors la capacité se résout même si vous ne contrôlez plus de créature de force supérieure ou égale à 4.

La reine du Val

{1}{W}

Créature légendaire : humain et noble

2/1

À chaque fois qu'un adversaire lance son premier sort non-créature à chaque tour, vous recrutez. (*Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Si vous vous êtes défaussé d'une carte non-terrain, créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Soldat.*)

- Si un sort non-créature a déjà été lancé par un adversaire au tour où La reine du Val arrive, cet adversaire a déjà lancé son premier sort non-créature ce tour-ci, et la capacité de La reine du Val ne se déclenche pas pour cet adversaire ce tour-là.

Le chef des wargs

{2} {B} {G}

Créature légendaire : loup

3/3

Menace (*Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.*)

Férocité — À chaque fois que vous attaquez pendant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

- La capacité déclenchée de Le chef des wargs vérifie quand vous attaquez si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Elle ne vérifie pas à nouveau quand elle se résout, ce qui veut dire qu'elle se résoudra même si vous ne contrôlez plus de créature de force supérieure ou égale à 4.

Le Grand gobelin

{1} {B/R} {B/R}

Créature légendaire : gobelin et noble

3/2

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur sur un gobelin, un orque ou une armée que vous contrôlez, Le Grand gobelin inflige 2 blessures à un adversaire ciblé.

À chaque fois qu'un autre gobelin, qu'un autre orque ou qu'une autre armée que vous contrôlez meurt, exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer jusqu'à la fin de votre prochain tour.

- Vous payez tous les coûts et suivez toutes les règles de restriction de temps pour les cartes jouées de cette manière. Par exemple, si la carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.

Le maître de Bourg-du-Lac

{1} {B} {B}

Créature légendaire : humain et conseiller

3/2

Contact mortel

À chaque fois qu'un joueur perd des points de vie, ce joueur meule autant de cartes. (*Les blessures provoquent la perte de points de vie.*)

Quand Le maître de Bourg-du-Lac meurt, piochez une carte pour chaque cimetière contenant au moins sept cartes.

- En règle générale, Le maître de Bourg-du-Lac est dans un cimetière quand sa dernière capacité se résout.
- Si Le maître de Bourg-du-Lac meurt en même temps qu'un joueur perd des points de vie (par exemple s'il meurt au combat et qu'une autre créature a infligé des blessures de combat à un joueur), vous choisissez l'ordre des deux capacités déclenchées de la carte Le maître de Bourg-du-Lac. Si l'effet de meule se résout en premier, ces cartes, ainsi que Le maître de Bourg-du-Lac, seront dans les cimetières avant que vous ne déterminiez combien de cartes piocher avec sa dernière capacité.

Le Seigneur des aigles

{7}{U}{U}

Créature légendaire : oiseau et noble

8/8

Flash

Ce sort coûte {X} de moins à lancer, X étant la force totale des créatures avec le vol que vous contrôlez.

Vol

- Le coût total de lancement de Le Seigneur des aigles est verrouillé avant de le payer. Par exemple, si vous contrôlez trois créatures avec le vol, chacune avec 2 de force, dont une que vous pouvez sacrifier pour ajouter {C}, le coût total de la carte Le Seigneur des aigles est {1}{U}{U}. Puis vous pouvez sacrifier la créature quand vous activez les capacités de mana juste avant de payer le coût.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût (comme la capacité de la carte Le Seigneur des aigles). La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- La capacité de réduction de coût réduit uniquement le mana générique dans le coût pour lancer Le Seigneur des aigles. Le mana coloré doit quand même être payé.
- Une fois qu'un joueur a annoncé qu'il lance Le Seigneur des aigles, aucun joueur ne peut agir pour essayer de modifier la force des créatures que son contrôleur contrôle avant que le coût du sort ne soit verrouillé.

Les aigles arrivent !

{1}{W}

Éphémère

Kick {2}{W}{W} (*Vous pouvez payer {2}{W}{W} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.*)

Choisissez une créature ciblée que vous possédez. Si ce sort a été kické, à la place choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées que vous possédez.

Renvoyez chaque créature choisie dans votre main. Au début du prochain entretien, créez un jeton de créature 4/4 blanche Oiseau et Soldat avec le vol pour chaque créature renvoyée dans votre main de cette manière.

- Tous les jetons de créature qui ont été renvoyés dans votre main sont comptés par la capacité déclenchée à retardement. Vous gagnez un jeton Oiseau et Soldat pour chacun d'eux.
 - Si le coût de kick d'un sort a été payé, le sort est « kické ».
 - La capacité de kick ne vous permet pas de payer plus d'une fois un coût de kick.
 - Si vous copiez un sort kické sur la pile, la copie est également kickée.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana (ou un coût alternatif si l'effet d'une autre carte vous permet d'en payer un à la place), ajoutez toute augmentation de coût (comme le kick), puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
-

Maître tisseur des sylves

{1} {G}

Créature : elfe et druide

1/2

Vigilance

À chaque fois qu'un autre elfe que vous contrôlez arrive, cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{T} : Ajoutez X manas d'une seule couleur de votre choix, X étant la force de cette créature. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'elfe et pour activer des capacités de sources elfes.

- La dernière capacité du Maître tisseur des sylves est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Mange-terre du désert

{4} {R} {R}

Créature : dragon et guivre

0/5

Cette créature gagne +2/+0 pour chaque montagne que vous contrôlez.

À chaque fois que vous attaquez avec des créatures d'une force totale supérieure ou égale à 12 pour la première fois à chaque tour, dégagez toutes les créatures attaquantes. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

- La deuxième capacité du Mange-terre du désert ne se déclenche que si les créatures avec lesquelles vous avez attaqué avaient une force supérieure ou égale à 12 au moment où vous avez attaqué. Toute augmentation de la force des créatures attaquantes après qu'elles ont attaqué, comme celle des déclenchements d'attaque, ne contribue pas au 12 de force requis pour le déclenchement de cette capacité.

Marins de Bourg-du-Lac

{4} {U} {U}

Créature : humain et citoyen

6/5

Vigilance

Parade {2} (*À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, contrecarrez ce sort ou cette capacité à moins que ce joueur ne paie {2}.*)

//ADV//

Parti pêcher

{3} {U}

Éphémère : aventure

Exilez deux cibles que vous contrôlez, créatures et/ou terrains, puis renvoyez-les sur le champ de bataille sous le contrôle de leur propriétaire.

- Après que chaque permanent est renvoyé sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec le permanent qui a été exilé. Il n'est pas au combat et n'a aucune des capacités supplémentaires qu'il

pouvait avoir avant d'être exilé. Tout marqueur sur lui cesse d'exister ; les auras qui lui sont attachées sont mises dans le cimetière de leur propriétaire et tout équipement devient détaché.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.

Méditante de la Forêt Noire

{2} {U}

Créature : elfe et druide

2/4

Toucheterre — À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez arrive, vous pouvez faire que la force et l'endurance de base de cette créature deviennent 4/2 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité de la Méditante de la Forêt Noire remplace tout effet précédent qui établissait sa force et/ou son endurance à des valeurs spécifiques. D'autres effets établissant ces caractéristiques à des valeurs spécifiques qui commencent à s'appliquer après que la capacité se résout remplaceront cette partie de l'effet.
- Les effets qui modifient la force ou l'endurance de la Méditante de la Forêt Noire sans l'établir à une valeur spécifique s'appliquent à sa nouvelle force et à sa nouvelle endurance de base quel que soit le moment où ils ont commencé à faire effet. C'est aussi vrai pour les marqueurs qui modifient sa force et son endurance.
- Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à ce qu'elles soient retirées au moment où le tour se termine, les blessures non mortelles infligées à la Méditante de la Forêt Noire peuvent devenir mortelles si vous changez son endurance de base pendant ce tour.

Nouvelles de l'intérieur

{X} {B} {B}

Rituel

Exilez les X cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé. Vous pouvez jouer ces cartes ce tour-ci. Si vous lancez un sort de cette manière, payez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana à la place de son coût de mana.

- Vous devez suivre toutes les règles de restriction de temps normales quand vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort pour les cartes exilées avec les Nouvelles de l'intérieur. Par exemple, si une carte exilée est une carte de terrain, vous ne pouvez la jouer que pendant votre phase principale quand la pile est vide, et uniquement s'il vous reste une mise en jeu de terrain disponible.
 - Si un 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.
 - Si vous lancez un sort pour un autre coût « à la place de payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de le lancer pour ses coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si un sort a des coûts supplémentaires obligatoires, comme celui de Mijoter un mauvais coup, ils doivent être payés.
-

Nouvelles de la guerre

{R}

Rituel

Amassez des gobelins 1. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, amassez des gobelins 3 à la place. *(Pour amasser des gobelins X, mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un goblin. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Gobelin et Armée.)*

Flashback {3} {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 règles de restriction 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.
- 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.
- 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.

Nuage de chauve-souris redouté

{4} {B}

Créature : chauve-souris

4/2

Ce sort coûte {3} de moins à lancer si une créature est morte ce tour-ci.

Vol, contact mortel

- Dans une partie multijoueurs, un joueur peut perdre la partie en même temps que ses créatures meurent. Si c'est le cas, la réduction de coût du Nuage de chauve-souris redouté s'applique.

Ouvrevoie de la Forêt Noire

{2} {G}

Créature : elfe et ranger

/

La force et l'endurance de l'Ouvrevoie de la Forêt Noire sont chacune égales au nombre de terrains que vous contrôlez.

- La capacité qui définit la force et l'endurance de l'Ouvrevoie de la Forêt Noire fonctionne dans toutes les zones, pas uniquement le champ de bataille.
-

P'tit lapin sur deux pattes

{G}

Créature : lapin

1/2

Férocité — Au début du combat pendant votre tour, si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.

- La capacité du P'tit lapin sur deux pattes vérifie au moment où votre étape de début de combat commence si vous contrôlez une créature avec une force supérieure ou égale à 4. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Si elle se déclenche, la capacité vérifie à nouveau au moment où elle essaie de se résoudre. Si vous ne contrôlez pas de créature avec une force supérieure ou égale à 4 ce moment-là, la capacité ne se résout pas.

Pari de Bilbo

{1}{W}

Éphémère

Faites cadeau d'un trésor (*Vous pouvez promettre un cadeau à un adversaire au moment où vous lancez ce sort. Si vous faites ainsi, il crée un jeton Trésor avant ses autres effets. C'est un artefact avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »*)

Renvoyez un sort ciblé dans la main de son propriétaire.

Si le cadeau a été promis, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ce tour-ci.

- En tant que coût supplémentaire pour lancer un sort avec le cadeau, vous pouvez promettre le cadeau indiqué à un adversaire. Cet adversaire est choisi dans le cadre de ce coût supplémentaire. Le cadeau n'est pas donné à ce moment. Il est donné plus tard, selon si le sort est un sort de permanent ou non.
 - Pour les éphémères et les rituels avec le cadeau, le cadeau est donné à l'adversaire concerné dans le cadre de la résolution du sort. Ceci se produit avant que les autres effets du sort n'aient lieu.
 - Si un sort pour lequel le cadeau a été promis est contrecarré, ne se résout pas (peut-être parce que toutes ses cibles sont illégales) ou est autrement retiré de la pile, le cadeau n'est pas donné. Aucun de ses autres effets n'aura lieu.
 - Vous ne pouvez pas payer plus d'une fois un coût de cadeau.
 - Si vous copiez un sort pour lequel le cadeau a été promis, le cadeau a aussi été promis au même joueur pour la copie. Si une carte ou un jeton arrive comme une copie d'un permanent qui est déjà sur le champ de bataille, le cadeau n'est pas promis pour ce nouveau permanent, même s'il l'a été pour celui d'origine.
 - « Faites cadeau d'un trésor » fait créer à l'adversaire choisi un jeton Trésor.
-

Passage elfe

Terrain

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez ce terrain : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez. Vous pouvez contempler un elfe. Si vous faites ainsi, dégagez ce terrain. *(Pour contempler un elfe, choisissez un elfe que vous contrôlez ou révélez une carte d'elfe de votre main.)*

- Si un effet fait référence à une « carte de [sous-type] », il fait seulement référence à une carte qui a ce sous-type. Par exemple, le Chœur elfe n'est pas un elfe, même si son nom fait référence aux elfes et que son illustration affiche des elfes.
- Les effets qui disent « Si un [qualité] a été contemplé » ne s'intéressent qu'au fait qu'une carte de cette qualité ait été révélée ou qu'un permanent que vous contrôlez de cette qualité ait été choisi. Peu importe ce qui arrive à cette carte ou à ce permanent ensuite, il a quand même été contemplé, et les effets supplémentaires qui dépendent du fait que cette carte ou ce permanent ait été contemplé se produisent quand même.
- Si une carte dans votre main est déjà révélée (peut-être parce qu'elle a été révélée pour payer le coût d'un sort qui est toujours sur la pile ou à cause de l'effet d'une carte comme la Télépathie), vous pouvez la révéler à nouveau pour payer le coût d'un autre sort ou d'une autre capacité qui requiert que vous révéliez une carte de votre main.

Piller la Trouée des Trolls

{1} {U}

Éphémère

Piochez une carte. Si ce sort a été lancé depuis un cimetière, piochez deux cartes à la place.

Flashback {3} {U} *(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 règles de restriction 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.
 - 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.
 - 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.
-

Poursuivant hurlenuit

{B}

Créature : loup

1/1

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

Férocité — À chaque fois que cette créature attaque pendant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, cette créature gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

- La capacité déclenchée du Poursuivant hurlenuit vérifie quand il attaque si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Elle ne vérifie pas à nouveau quand elle se résout, ce qui veut dire qu'elle se résoudra même si vous ne contrôlez plus de créature de force supérieure ou égale à 4.

Profiteur de la Contrée Sauvage

{4} {G}

Créature : loup

3/6

Férocité — À chaque fois que cette créature attaque pendant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez.

- La capacité déclenchée du Profiteur de la Contrée Sauvage vérifie quand il attaque si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Elle ne vérifie pas à nouveau quand elle se résout, alors la capacité se résout même si vous ne contrôlez plus de créature de force supérieure ou égale à 4.

Radagast de Rhosgobel

{2} {G} {G}

Créature légendaire : avatar et sorcier

2/5

Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour coûte {2} de moins à lancer et peut être lancé comme s'il avait le flash.

- La capacité de Radagast de Rhosgobel ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort. Elle change seulement le coût total que vous payez.
- La capacité de Radagast de Rhosgobel regarde l'ensemble du tour, même si Radagast n'était pas sur le champ de bataille tout le temps pendant ce tour-là. Notamment, si vous avez lancé Radagast de Rhosgobel pendant un tour, aucun autre sort de créature que vous lancez ce tour-là ne peut être votre premier.
- La capacité de Radagast ne peut pas réduire la quantité de mana coloré que vous payez pour un sort. Elle ne réduit que le composant générique de ce coût.
- Le premier sort de créature que vous lancez à chaque tour ne doit pas nécessairement être le premier sort que vous lancez. Vous pouvez lancer un sort de rituel puis lancer un sort de créature qui peut obtenir la réduction.

- S'il y a des coûts supplémentaires pour lancer un sort, ou si le coût de lancement d'un sort est augmenté par un effet, appliquez ces augmentations avant d'appliquer les réductions de coût.
- La réduction de coût peut s'appliquer aux coûts alternatifs.
- Si le premier sort de créature que vous lancez a {X} dans son coût de mana, vous choisissez la valeur de X avant de calculer le coût total du sort. Par exemple, si le premier sort de créature que vous lancez pendant un tour a un coût de mana de {X}{G}, vous pouvez choisir 2 comme valeur de X et payer {G} pour lancer le sort.

Roule, roule, roule

{2}{U}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)

I, II, III, IV — Exilez jusqu'à une cible que vous contrôlez, créature ou terrain. Si vous faites ainsi, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

- Si un jeton est exilé de cette manière, il cesse d'exister et ne revient pas sur le champ de bataille.
- Après que chaque permanent a été renvoyé sur le champ de bataille, c'est un nouvel objet sans rapport avec le permanent qui a été exilé. Il n'est pas au combat et n'a pas les capacités supplémentaires qu'il pouvait avoir quand il a été exilé. Tout marqueur sur lui cesse d'exister ; les auras qui lui sont attachées sont mises dans le cimetière de leur propriétaire et tout équipement devient détaché.

Saccageur du Rhovanion

{2}{B}

Créature : loup

3/2

À chaque fois que cette créature attaque, vous pouvez sacrifier une autre créature. Si vous faites ainsi, mettez sur cette créature un nombre de marqueurs +1/+1 égal à la force de la créature sacrifiée.

Quand cette créature meurt, amassez des gobelins X, X étant la force de cette créature. *(Mettez X marqueurs +1/+1 sur une armée que vous contrôlez. C'est aussi un goblin. Si vous ne contrôlez pas d'armée, créez d'abord un jeton de créature 0/0 noire Gobelin et Armée.)*

- Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de marqueurs le Saccageur du Rhovanion gagne.
-

Sauvetage de l'aigle

{2} {W/U} {W/U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 et a le vol.

{2} {W/U} {W/U} : Renvoyez cette carte sur le champ de bataille, depuis votre cimetière, attachée à une créature ciblée que vous contrôlez avec une force inférieure ou égale à 1. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si vous activez la dernière capacité du Sauvetage de l'aigle et que la créature ciblée devient une cible illégale en réponse, la capacité ne se résout pas et le Sauvetage de l'aigle reste dans votre cimetière.

Souper d'araignées

{1} {B}

Éphémère

Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, toutes les cartes de créature de tous les cimetières de vos adversaires qui y ont été mises depuis le champ de bataille ce tour-ci. Ce sont des artefacts Nourriture avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. » (*Ils perdent tous leurs autres types et sous-types.*)

- L'effet qui transforme les permanents en artefacts Nourriture dure indéfiniment. Il n'expire pas pendant l'étape de nettoyage.
- Les cartes renvoyées perdent tous les autres sous-types et types de carte et sont uniquement des artefacts Nourriture. Elles gardent leur nom, leur coût de mana, leur valeur de mana et leurs capacités. Si elles sont légendaires, elles le restent.
- Quoi que vous fassiez, ne mangez pas les délicieuses cartes de vos adversaires.

Splendeur étincelante

{1} {W}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire pioche sa deuxième carte à chaque tour, vous créez un jeton Trésor.

{2} {W} : Deux joueurs ciblés piochent chacun une carte.

- La Splendeur étincelante ne doit pas obligatoirement être sous votre contrôle quand la première carte est piochée pour que sa capacité se déclenche. Tant que vous la contrôlez quand un adversaire pioche sa deuxième carte pendant un tour, cette capacité se déclenche. La capacité ne peut se déclencher qu'une fois par tour pour chaque adversaire.
 - La capacité activée de la Splendeur étincelante nécessite deux joueurs ciblés différents. Vous ne pouvez pas cibler le même joueur deux fois avec une même activation de la capacité.
-

Tête de la chasse

{2} {B} {B}

Créature : loup

4/3

Flash

Si une créature qu'un adversaire contrôle devait mourir, exilez-la à la place. Quand vous faites ainsi, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.

- Tant que la Tête de la chasse est sur le champ de bataille, les créatures que vos adversaires contrôlent sont exilées au lieu de mourir, et les capacités qui devraient se déclencher quand ces créatures meurent ne se déclenchent pas.
- Si la Tête de la chasse quitte le champ de bataille en même temps qu'au moins une créature qu'un adversaire contrôle meurt, ces créatures sont quand même exilées.
- Les cartes qui doivent aller dans le cimetière de votre adversaire pour d'autres raisons que leur mort, par exemple parce qu'elles sont défaussées ou meulées, vont toujours au cimetière et ne sont pas exilées à la place.

Thranduil, le Roi elfe

{2} {B} {G} {U}

Créature légendaire : elfe et noble

5/6

Thranduil a toutes les capacités activées de toutes les cartes d'elfe dans votre cimetière.

À chaque fois qu'un autre elfe légendaire que vous contrôlez arrive, piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
- Si une capacité activée d'une carte d'elfe dans votre cimetière fait référence à la carte sur laquelle elle est imprimée par son nom, traitez l'occurrence de cette capacité sur Thranduil, le Roi elfe comme si elle faisait référence à Thranduil à la place.
- Si Thranduil, le Roi elfe acquiert un ensemble de capacités activées liées (par exemple une capacité qui exile une carte et une autre qui fait référence à la carte « exilée avec » l'objet), ce lien ne dure que tant que Thranduil a ces capacités. S'il perd les capacités puis les acquiert de nouveau, le lien est perdu.

Tom, Hubert et Léon

{3} {B} {G}

Créature légendaire : troll

5/5

{1}, sacrifiez une autre créature : Piochez un nombre de cartes égal à la force de la créature sacrifiée, puis défaussez-vous d'une carte.

Quand Tom, Hubert et Léon meurent, s'ils étaient une créature, renvoyez-les sur le champ de bataille. Ils sont un artefact. (*Ils ne sont plus une créature.*)

- Utilisez la force de la créature sacrifiée au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer combien de cartes vous piochez.

Troupe de poneys

{2}

Créature : cheval

2/1

{2}, {T}, sacrifiez cette créature : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révéléz-les, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

- Si vous choisissez de trouver uniquement une carte de terrain de base, vous la mettez sur le champ de bataille engagée.

Une fête inattendue

{2} {W} {W}

Enchantement

Au moment où cet enchantement arrive, choisissez un type de créature.

Les créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +2/+2.

//ADV//

Un coup à la porte

{X} {2} {W}

Rituel : aventure

Créez X jetons de créature 2/2 rouge Nain. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer l'enchantement plus tard depuis l'exil.)*

- Le choix du type de créature est fait au moment où Une fête inattendue arrive. Les joueurs ne peuvent pas agir entre le moment où le choix est fait et le moment où les créatures appropriées commencent à gagner +2/+2.
- Vous devez choisir un type de créature existant, comme nain ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact et les supertypes tels que légendaire ne peuvent pas être choisis.

Vieille grosse araignée

{4} {G} {G}

Créature : araignée

6/7

Portée

Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force inférieure ou égale à 2.

À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité qu'un adversaire contrôle, piochez une carte.

- La dernière capacité de la Vieille grosse araignée se résout avant le sort ou la capacité qui a provoqué son déclenchement. Elle se résout même si ce sort ou cette capacité est contrecarrée ou qu'elle quitte autrement la pile sans se résoudre.
- Si un sort ou une capacité cible la Vieille grosse araignée plus d'une fois, sa dernière capacité ne se déclenche quand même qu'une seule fois.

Warg vorace

{1} {B}

Créature : loup

2/2

Contact mortel

Férocité — À chaque fois que cette créature attaque pendant que vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4, vous gagnez 2 points de vie.

- La capacité déclenchée du Warg vorace vérifie quand il attaque si vous contrôlez une créature de force supérieure ou égale à 4. Si ce n'est pas le cas, la capacité ne se déclenche pas. Elle ne vérifie pas à nouveau quand elle se résout, ce qui veut dire qu'elle se résout même si vous ne contrôlez plus de créature de force supérieure ou égale à 4.

NOTES SUR DES CARTES À ILLUSTRATION ÉTENDUE SPÉCIFIQUES DE L'EXTENSION HOC :

Bilbo, aventurier inattendu

{3} {W}

Créature légendaire : halfelin et gredin

2/2

Bilbo ne peut pas être bloqué par des créatures de force supérieure ou égale à 3.

À chaque fois que Bilbo inflige des blessures de combat à un joueur ou à une bataille, mettez sur le champ de bataille, sous le contrôle de son propriétaire, jusqu'à une carte de permanent non-terrain ciblée avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis un cimetière.

- Une fois que Bilbo a été bloqué, augmenter à 3 ou plus la force d'une créature le bloquant ne le fait pas devenir non-bloqué.
- Si une carte dans un cimetière a {X} dans son coût de mana, X est 0 en ce qui concerne l'évaluation de sa valeur de mana.

Chef des terres sauvages

{2} {B} {G}

Créature légendaire : loup

4/4

Menace

À chaque fois qu'un autre loup que vous contrôlez arrive, mettez deux marqueurs +1/+1 sur le Chef des terres sauvages.

Si une capacité déclenchée d'un autre loup ou d'une autre bataille que vous contrôlez se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.

- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », ou « au/à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La dernière capacité du Chef des terres sauvages ne copie pas la capacité déclenchée, elle la fait juste se déclencher une fois de plus. 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 une capacité déclenchée est liée à une deuxième capacité, les occurrences supplémentaires de cette capacité déclenchée sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par des occurrences de la capacité déclenchée.
- Dans certains cas impliquant des capacités liées, une capacité requiert des informations sur la « carte exilée ». Quand c'est le cas, la capacité obtient plusieurs réponses. Si ces réponses sont utilisées pour déterminer la valeur d'une variable, la somme est utilisée.

Dáin des salles anciennes

{3} {R} {W}

Créature légendaire : nain et noble

4/5

Vigilance, célérité

À chaque fois que Dáin attaque, il inflige à chaque adversaire un nombre de blessures égal au nombre de nains que vous contrôlez.

- Utilisez le nombre de nains que vous contrôlez au moment où la dernière capacité de Dáin se résout pour déterminer la quantité de blessures infligées.
-

Thorin, chef de la Compagnie
{4} {R}
Créature légendaire : nain et guerrier
4/5

À chaque fois qu'un nain que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ou à une bataille, créez deux jetons Trésor. *(Ce sont des artefacts avec « {T}, sacrifiez ce jeton : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »)*
{10} : Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

- Si plusieurs nains que vous contrôlez infligent des blessures de combat à des joueurs et/ou batailles en même temps, la première capacité de Thorin se déclenche une fois pour chacun de ces nains.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES DE LA BOÎTE SCÉNIQUE MAGIC: THE GATHERING | LE HOBBIT :

Banquet de Cul-de-sac
{6}
Artefact
Quand cet artefact arrive, créez trois jetons Nourriture.
{T} : Ajoutez {C} pour chaque nourriture que vous contrôlez.

- La dernière capacité du Banquet de Cul-de-sac est une capacité de mana. Elle n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.

Bilbo, compère conspirateur
{2} {G}
Créature légendaire : halfelin et citoyen
2/3
Si vous deviez créer un jeton Nourriture, à la place, créez un jeton Nourriture et un jeton Trésor.

- Si vous contrôlez Bilbo et que vous devez créer un certain nombre de jetons Nourriture, vous créerez à la place autant de jetons Nourriture et autant de jetons Trésor.
 - Si vous contrôlez d'une manière quelconque deux Bilbo, compère conspirateur et que vous devez créer un certain nombre de jetons Nourriture, vous créerez à la place autant de jetons Nourriture et deux fois autant de jetons Trésor. Avec trois Bilbo, vous créerez autant de jetons Nourriture et trois fois autant de jetons Trésor, et ainsi de suite.
-

Gandalf, invité à la fête
{1} {U} {R} {W}
Créature légendaire : avatar et sorcier
3/4

Au début du combat pendant votre tour, vous pouvez lancer un sort d'éphémère ou de rituel avec une valeur de mana inférieure ou égale à X depuis votre main sans payer son coût de mana, X étant deux fois le nombre de sorciers légendaires que vous contrôlez.

- Vous choisissez de lancer ou non un sort depuis votre main au moment où la capacité déclenchée de Gandalf se résout. Vous ne pouvez pas attendre pour le lancer plus tard pendant le tour. Les règles de restriction de temps basées sur les types 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 des 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 un 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.

Ori, empileur d'assiettes
{5} {W} {W}
Créature légendaire : nain et barde
3/3

Quand Ori arrive, détruisez tous les artefacts et tous les enchantements que vos adversaires contrôlent. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque permanent détruit de cette manière.

- Les artefacts et enchantements détruits de cette manière comptent dans le nombre de points de vie gagnés même s'ils sont mis dans une zone autre qu'un cimetière.
- Vous ne gagnez pas de points de vie pour un artefact ou enchantement qui n'est pas véritablement détruit (par exemple s'il a l'indestructible).

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Croisetonnerre, Bloomburrow, Mornebrune, Tarkir et Lorwyn sont la propriété de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2026 Wizards. Les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.

© 2026 Middle-earth Enterprises. Le Seigneur des Anneaux, Le Hobbit ainsi que les noms des personnages, événements, objets et lieux y étant mentionnés sont des marques commerciales ou des marques déposées de Middle-earth Enterprises, LLC utilisées sous licence par Wizards of the Coast LLC. Tous droits réservés.