




MORNEBRUNE™

LA MAISON DE L'HORREUR


© 2024 Wizards of the Coast LLC.  Jeff Carpenter



Arthur Yuan

SALLE DE JEUX

LES CRÉATURES QUE VOUS CONTRÔLEZ ONT LE PIÉTINEMENT ET LA CÉLÉRITÉ.



Valera Lutfullina

COFFRE-FORT

QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE ET AU DÉBUT DE VOTRE PREMIÈRE
PHASE PRINCIPALE, CRÉEZ DEUX JETONS TRÉSOR.



Eli Minaya

TOUR HORLOGE

QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE ET AU DÉBUT DE VOTRE PREMIÈRE
PHASE PRINCIPALE, VOUS POUVEZ VOUS DÉFAUSSER DE TOUTES LES CARTES
DE VOTRE MAIN, PUIS PIOCHER AUTANT DE CARTES.

Jana Heidersdorf



LA SALLE DIVINATOIRE


UNE FOIS PENDANT CHACUN DE VOS TOURS, VOUS POUVEZ LANCER
UN SORT D'ÉPHÉMÈRE OU DE RITUEL DEPUIS VOTRE CIMETIÈRE.
SI VOUS FAITES AINSI, EXILEZ-LE AU MOMENT OÙ IL SE RÉSOUT.



Marco Gortel

BIBLIOTHÈQUE DÉFENDUE

QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE ET AU DÉBUT DE VOTRE PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE, RÉVÉLEZ LA CARTE DU DESSUS DE VOTRE BIBLIOTHÈQUE ET METTEZ-LA DANS VOTRE MAIN. VOUS PERDEZ UN NOMBRE DE POINTS DE VIE ÉGAL À SA VALEUR DE MANA.



▶ Pavel Kolomeyets

TAS DE DÉTRITUS

QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE, CHAQUE CRÉATURE GAGNE -2/-2
JUSQU'À LA FIN DU TOUR. À CHAQUE FOIS QU'UNE CRÉATURE NON-JETON
QUE VOUS CONTRÔLEZ MEURT PENDANT VOTRE TOUR, UN ADVERSAIRE
CIBLÉ PERD 2 POINTS DE VIE.

Ivan Shavrin



ANTRE DE L'INSTIGATEUR

QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE, DÉPLACEZ CHAQUE JOUEUR SUR
LA TUILE DE VOTRE CHOIX. AU DÉBUT DE VOTRE ENTRETIEN, SURVEILLEZ 2.



Matteo Bassini

LA CHAMBRE RITUELLE

LES SORTS QUE VOUS LANCEZ ONT LA CONVOCATION.

(Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie ❶ ou un mana de la couleur de cette créature.)



Arthur Yuan

LE LABORATOIRE

**À CHAQUE FOIS QUE VOUS LANCEZ UN SORT
D'ÉPHÉMÈRE OU DE RITUEL, PROLIFÉREZ.**

*(Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur
à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)*



Ralph Horsley

CHAUFFERIE

QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE ET AU DÉBUT DE VOTRE PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE, INCITEZ UNE CRÉATURE CIBLÉE QU'UN ADVERSAIRE CONTRÔLE.

(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

LE CABINET DES DÉCOUVERTES

À CHAQUE FOIS QUE VOUS LANCEZ UN SORT AVEC UNE VALEUR
DE MANA SUPÉRIEURE OU ÉGALE À 6, DÉCOUVREZ 5.

(Exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 5. Lancez-la sans payer son coût de mana ou mettez-la dans votre main. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)



Andrew Mar

PIÈCE CROULANTE

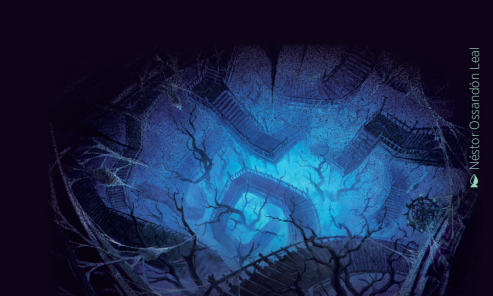
QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE, PLACEZ-LA AU-DESSOUS D'UNE AUTRE
TUILE ET PLACEZ-VOUS DESSUS. LA TUILE RECOUVERTE N'A PLUS D'EFFET.
PIOCHEZ UNE CARTE.



► Helge C. Balzer

COULOIR MIROITANT

SI L'ARRIVÉE SUR LE CHAMP DE BATAILLE D'UN PERMANENT PROVOQUE
LE DÉCLENCHEMENT D'UNE CAPACITÉ DÉCLENCHÉE D'UN PERMANENT QUE
VOUS CONTRÔLEZ, CETTE CAPACITÉ SE DÉCLENCHE UNE FOIS DE PLUS.



Néstor Ossandón Leal

ESCALIER TORTUEUX

AU DÉBUT DE VOTRE ÉTAPE DE FIN, EXILEZ JUSQU'À UNE CRÉATURE CIBLÉE
QUE VOUS CONTRÔLEZ, PUIS RENVOYEZ-LA SUR LE CHAMP DE BATAILLE
SOUS LE CONTRÔLE DE SON PROPRIÉTAIRE.



Josu Hernaiz

VIVARIUM

LES CRÉATURES NON-JETONS QUE VOUS CONTRÔLEZ ARRIVENT SUR LE CHAMP
DE BATAILLE AVEC UN MARQUEUR +1/+1 SUPPLÉMENTAIRE SUR ELLES.



Martin de Diego Sádaba

VOLIÈRE

QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE ET AU DÉBUT DE VOTRE
PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE, METTEZ UN MARQUEUR « VOL » SUR UNE
CRÉATURE CIBLÉE QUE VOUS CONTRÔLEZ.



Marco Gorfel




PLACARD TÉNÉBREUX

QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE ET AU DÉBUT DE VOTRE PREMIÈRE
PHASE PRINCIPALE, MANIFESTEZ L'EFFROI.

*(Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez l'une d'elles sur le
champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 et l'autre dans votre cimetière.
Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)*





Leonardo Borazio

TANIÈRE FORTIFIÉE

AU DÉBUT DE VOTRE ÉTAPE DE FIN, METTEZ TROIS MARQUEURS +1/+1 SUR UNE
CRÉATURE ENGAGÉE CIBLÉE QUE VOUS CONTRÔLEZ.



John Di Giovanni

OBSERVATOIRE

AU DÉBUT DE VOTRE ÉTAPE DE FIN, DÉGAGEZ TOUS LES PERMANENTS
NON-CRÉATURE QUE VOUS CONTRÔLEZ.

A dark, atmospheric photograph of a grand hall. In the foreground, a grand piano is partially visible on the left. In the background, a large, ornate staircase leads upwards. A bright, glowing blue light source, possibly a chandelier or a large window, illuminates the scene from above, casting a strong glow on the piano and the staircase. The overall mood is mysterious and dramatic.

Marco Gortel

GRAND HALL

LES JOUEURS COMMENCENT LA PARTIE ICI.