

<p>SALLE DE JEUX LES CRÉATURES QUE VOUS CONTRÔLEZ ONT LE PIÉTINEMENT ET LA CÉLÉRITÉ.</p>	<p>SALLE DE JEUX LES CRÉATURES QUE VOUS CONTRÔLEZ ONT LE PIÉTINEMENT ET LA CÉLÉRITÉ.</p>
<p>COFFRE-FORT QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE ET AU DÉBUT DE VOTRE PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE, CRÉEZ DEUX JETONS TRÉSOR.</p>	<p>COFFRE-FORT QUAND VOUS RETOURNEZ CETTE TUILE ET AU DÉBUT DE VOTRE PREMIÈRE PHASE PRINCIPALE, CRÉEZ DEUX JETONS TRÉSOR.</p>
<p>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.</p>	<p>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.</p>

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.

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.

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.

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.

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.

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.

**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.

**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.

**LA CHAMBRE
RITUELLE**

LES SORTS QUE VOUS LANCEZ ONT
LA CONVOCATION.
(Chaque créature que vous engagez
en lançant ce sort paie o1 ou un mana
de la couleur de cette créature.)

**LA CHAMBRE
RITUELLE**

LES SORTS QUE VOUS LANCEZ ONT
LA CONVOCATION.
(Chaque créature que vous engagez
en lançant ce sort paie o1 ou un mana
de la couleur de cette créature.)

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.)

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.)

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.)

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.)

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.)

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.

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.

<p>COULOIR MIROITANT</p> <p>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 DÉCLENCHÉ UNE FOIS DE PLUS.</p>	<p>COULOIR MIROITANT</p> <p>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 DÉCLENCHÉ UNE FOIS DE PLUS.</p>
<p>ESCALIER TORTUEUX</p> <p>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.</p>	<p>ESCALIER TORTUEUX</p> <p>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.</p>
<p>VIVARIUM</p> <p>LES CRÉATURES NON-JETONS QUE VOUS CONTRÔLEZ ARRIVENT SUR LE CHAMP DE BATAILLE AVEC UN MARQUEUR +1/+1 SUPPLÉMENTAIRE SUR ELLES.</p>	<p>VIVARIUM</p> <p>LES CRÉATURES NON-JETONS QUE VOUS CONTRÔLEZ ARRIVENT SUR LE CHAMP DE BATAILLE AVEC UN MARQUEUR +1/+1 SUPPLÉMENTAIRE SUR ELLES.</p>

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.

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.

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.)

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.)

TANIÈRE FORTIFIÉE

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

TANIÈRE FORTIFIÉE

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

OBSERVATOIRE

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

OBSERVATOIRE

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

GRAND HALL

LES JOUEURS COMMENCENT LA
PARTIE ICI.

GRAND HALL

LES JOUEURS COMMENCENT LA
PARTIE ICI.