



CARTE PIZZA MYSTÈRE

ARTEFACT : NOURRITURE ET ÉQUIPEMENT

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez retourner cette carte. Si vous faites ainsi, résolvez ses effets, puis mettez-la au-dessous du deck Pizza mystère.

2, ♣, mettez cette nourriture au-dessous du deck Pizza mystère : vous gagnez 3 points de vie.

Équipement 1

James Bousema



Chaque adversaire perd 3 points
de vie et se défait d'une carte.
Vous piochez une carte et vous
gagnez 3 points de vie.



Mettez un marqueur « bouclier » sur une créature ciblée que vous contrôlez. Elle devient une tortue terrestre en plus de ses autres types tant qu'elle a au moins un marqueur « bouclier » sur elle.

(Si une créature avec un marqueur « bouclier » sur elle devait subir des blessures ou être détruite, retirez-lui un marqueur « bouclier » à la place.)

TM & © 2026 Wizards.

➤ Narendra Bintara Adi 150XXXXX000001



Créez trois jetons de créature
1/1 noire Ninja.

TM & © 2026 Wizards.
Ryan Valle 150XXXXXX000001

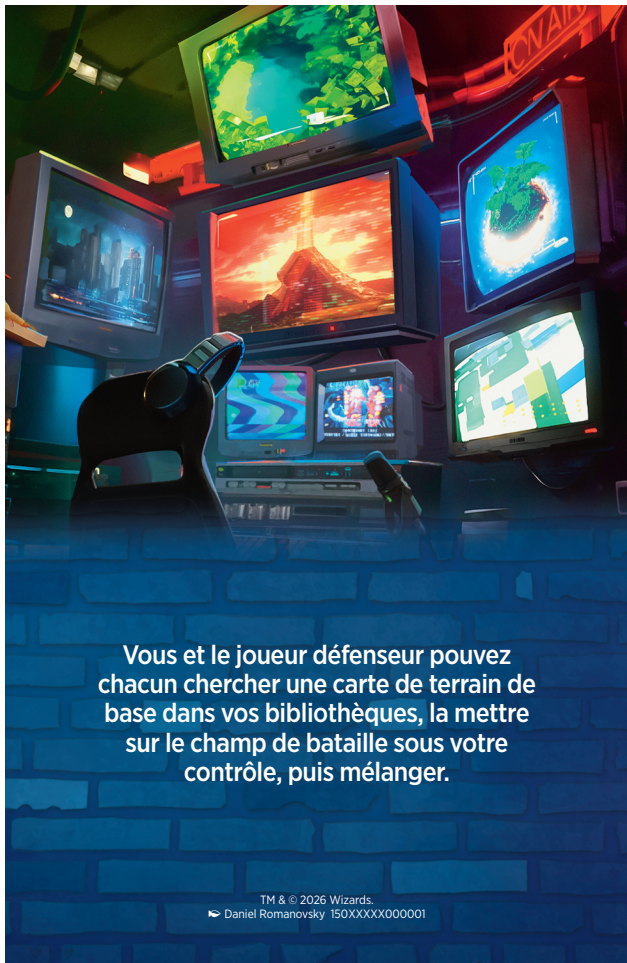


Regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Voilez l'une d'entre elles. Puis mettez l'autre sur le dessus de votre bibliothèque ou dans votre cimetière.

(Pour voiler une carte, mettez-la sur le champ de bataille face cachée comme une créature 2/2 avec parade 2. Retournez-la face visible à tout moment pour son coût de mana si c'est une carte de créature.)


TM & © 2026 Wizards.

Narendra Bintara Adi 150XXXXX000001



**Vous et le joueur défenseur pouvez
chacun chercher une carte de terrain de
base dans vos bibliothèques, la mettre
sur le champ de bataille sous votre
contrôle, puis mélanger.**

TM & © 2026 Wizards.

 Daniel Romanovsky 150XXXXX000001





Le propriétaire d'une créature ciblée
la mélange dans sa bibliothèque,
puis révèle les cartes du dessus de
sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle
une carte de créature.

Il met cette carte sur le champ de
bataille et le reste au-dessous de sa
bibliothèque dans un ordre aléatoire.



Pour chaque adversaire, incitez
jusqu'à une créature ciblée que
ce joueur contrôle.

*(Jusqu'à votre prochain tour, elles
attaquent à chaque combat si
possible et attaquent un joueur
autre que vous si possible.)*



Meulez trois cartes. Choisissez jusqu'à une carte de permanent dans votre cimetière et mettez-la dans votre main.

Puis le joueur défenseur meule trois cartes. Il choisit jusqu'à une carte de permanent dans son cimetière et la met dans sa main.



Vous et le joueur défenseur pouvez chacun vous défausser de votre main et piocher quatre cartes. Si le joueur défenseur se défausse de sa main ainsi, cette nourriture lui inflige 4 blessures.



Dégagez toutes les créatures
que vous contrôlez.

TM & © 2026 Wizards.
Victor Maury 150XXXXX000001