

Artisan golem

{5}



Créature-artefact : golem

U

{2} : Une créature-artefact ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

{2} : Une créature-artefact ciblée gagne, selon votre choix, le vol, le piétinement ou la célérité jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de pestacier

{12}



Créature-artefact : phyrexian et golem

M

Piétinement, infection, indestructible

Si le Colosse de pestacier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de pestacier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brigadier d'acier

{2}



Créature-artefact : construction

R

{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature-artefact que vous contrôlez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colosse de sombracier

{11}



Créature-artefact : golem

M

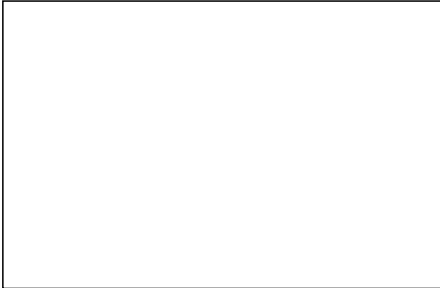
Piétinement, indestructible

Si le Colosse de sombracier devait être mis dans un cimetière d'où qu'il vienne, révéléz le Colosse de sombracier et mélangez-le dans la bibliothèque de son propriétaire à la place.

11/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrabouilleur entravarc {4}



Créature-artefact : djaggernaut U

Piétinement

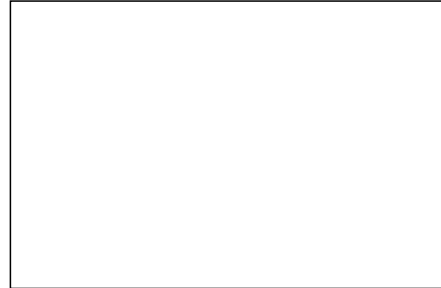
À chaque fois qu'un autre artefact arrive sur le champ de bataille, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Écrabouilleur entravarc.

Modularité 1

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Escouffener d'acier {6}



Créature-artefact : dragon R

Vol


{2} : L'Escouffener d'acier gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

{X} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana de X dont le contrôleur a subi des blessures de combat par l'Escouffener d'acier ce tour-ci. N'activez qu'une seule fois par tour.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emperion de platine {8}




Créature-artefact : golem M

Votre total de points de vie ne peut pas changer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karn, golem d'argent {5}



Créature-artefact légendaire : golem R

À chaque fois que Karn, golem d'argent bloqué ou devient bloqué, il gagne -4/+4 jusqu'à la fin du tour.

{1} : L'artefact non-créature ciblé devient, jusqu'à la fin du tour, une créature-artefact avec une force et une endurance chacune égale à sa valeur de mana.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Machine guivréteinte

{6}



Créature-artefact : phyrexian et guivre **M**

Contact mortel, lien de vie

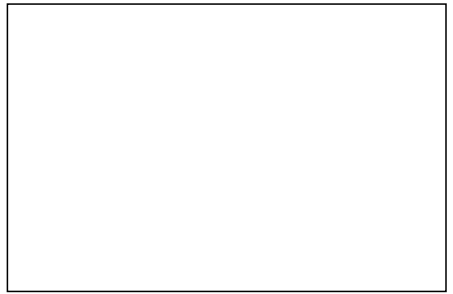
Quand la Machine guivréteinte meurt, créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le contact mortel et un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Phyrexian et Guivre avec le lien de vie.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr scintillant

{3}



Créature-artefact : myr **U**

Flash

Vous pouvez lancer les sorts d'artefact comme s'ils avaient le flash.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître-forgeron de Kuldotha

{5}



Créature-artefact : construction **R**

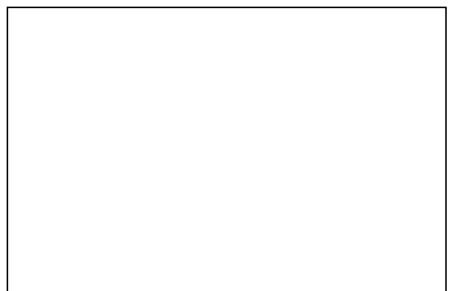
{T}, sacrifiez trois artefacts : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Répliquant

{6}



Créature-artefact : changeforme **R**

<i>?</i> Quand le Répliquant arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une créature non-jeton ciblée.

Tant qu'une carte exilée par le Répliquant est une carte de créature, le Répliquant a la force, l'endurance et les types de créature de la dernière carte de créature exilée par le Répliquant. C'est toujours un changeforme.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction de sorcier

{3}



Créature-artefact : sorcier

C

Vol

{U}, sacrifiez la Reproduction de sorcier : Contreparez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {2}.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triskèle

{6}



Créature-artefact : construction

R

Le Triskèle arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs +1/+1 sur lui.

Retirez un marqueur +1/+1 du Triskèle: Il inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reproduction neuroke

{3}



Créature-artefact : sorcier

C

{1}{U}, sacrifiez la Reproduction neuroke : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avaleur des grands fonds

{6}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Piétinement

Quand l'Avaleur des grands fonds arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes de terrain, les exiler, puis mélanger. Si vous faites ainsi, l'Avaleur des grands fonds a une force et une endurance de base chacune égale au nombre de cartes exilées de cette manière.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Certarque vedalken

{U}



Créature : vedalken et sorcier

C

Art des métaux : Engagez une cible, artefact créature ou terrain. N'activez que si vous contrôlez au moins trois artefacts.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de la houle

{5}{U}{U}{U}



Créature : léviathan

R

Traversée des îles (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.

Les créatures sans le vol ou la traversée des îles ne peuvent pas attaquer.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Léviathan de l'Encrier

{7}{U}{U}



Créature-artefact : léviathan

R

Traversée des îles, piétinement

Linceul (Cette créature ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

7/11

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître de l'étherium

{2}{U}



Créature-artefact : vedalken et sorcier

R

La force et l'endurance du Maître de l'étherium sont chacune égales au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

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

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitresse transmutatrice

{3}{U}

Créature-artefact : humain et artificier

R

{U}, {T}, renvoyez un artefact que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'artefact de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sorcier de Serendib

{1}{U}{U}

Créature : humain et sorcier

R

{T} : Une créature ciblée autre que le Sorcier de Serendib a une force et une endurance de base de 0/2 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meloku le Miroir voilé

{4}{U}

Créature légendaire : lunareen et sorcier

R

Vol

{1}, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Créez un jeton de créature 1/1 bleue Illusion avec le vol.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphinx de Magosi

{3}{U}{U}{U}

Créature : sphinx

R

Vol

{2}{U} : Piochez une carte et mettez ensuite un marqueur +1/+1 sur le Sphinx de Magosi.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}

Rituel de clan : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant

Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Restauration argiviane

{2}{U}{U}

Rituel

U

Renvoyez sur le champ de bataille une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne zoécite

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

Mue {2} (Vous pouvez lancer cette carte face cachée comme une créature 2/2 pour {3}. Retournez-la à tout moment pour son coût de mue.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château de la gargouille



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{5}, {T}, sacrifiez le Château de la gargouille : Créez un jeton de créature-artefact 3/4 incolore Gargouille avec le vol.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle de sombracier



Terrain-artefact

U

Indestructible

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin du foyer



Terrain

M

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Chaque joueur acquiert le contrôle de toutes les créatures qu'il possède.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Noyau de Phyrexia



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez un artefact : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Minamo, École de la cascade



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{U}, {T} : Dégagez un permanent légendaire ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oboro, le palais dans les nuages



Terrain légendaire

M

{T} : Ajoutez {U}.

{1} : Renvoyez le Bac de Châteaubouc dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierres en chasse



Terrain

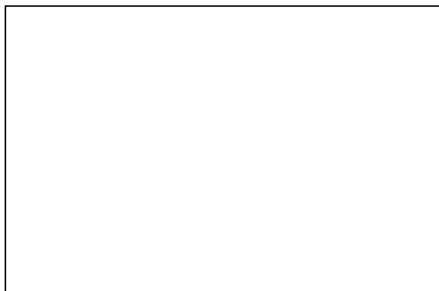
U

{T} : Ajoutez {C}.

{6} : Les Pierres en chasse deviennent une créature-artefact 3/3 Élémental qui est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Puits des scintimites



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : Engagez un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ruine ensevelie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez la Ruine ensevelie : Renvoyez dans votre main une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Siège du Synode



Terrain-artefact

C

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire de l'effroi



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4} : Le Statuaire de l'effroi devient une créature-artefact 4/2 Golem jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'Éther

{1}



Artefact

C

{U}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.

{1}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'Éther : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aimant de culbute

{3}



Artefact

U

L'Aimant de culbute arrive sur le champ de bataille avec, sur lui, trois marqueurs « charge ».

{T}, retirez un marqueur « charge » de l'Aimant de culbute : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux

{4}



Artefact

M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux : Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre de Genèse

{2}



Artefact

U

À chaque fois qu'une créature non-jeton arrive sur le champ de bataille, si la Chambre de genèse est dégagée, le contrôleur de cette créature crée un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre d'énergie

{2}



Artefact

U

Au début de votre entretien, choisissez l'un ?

? Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature-artefact ciblée.

? Mettez un marqueur « charge » sur un artefact non-créature ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaudron des âmes

{5}




Artefact

R

{T} : Choisissez n'importe quel nombre de créatures ciblées. Chacune de ces créatures acquiert la persistance jusqu'à la fin du tour. (Quand elle meurt, si elle n'avait pas de marqueurs -1/-1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur -1/-1 sur elle.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Clé voltaïque {1}



Artefact U
{1}, {T} : Dégagez un artefact ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Couronne d'empires {3}



Artefact U
{3}, {T} : Engagez la créature ciblée. Acquérez le contrôle de cette créature à la place si vous contrôlez des artefacts appelés Sceptre d'empires et Trône d'empires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Collet {2}



Artefact U
{2}, {T} : Engagez une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dynamo thran {4}



Artefact U
{T} : Ajoutez {C}{C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échine d'Ish Sah

{7}



Artefact

R

Quand l'Échine d'Ish Sah arrive sur le champ de bataille, détruisez un permanent ciblé.

Quand l'Échine d'Ish Sah est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez l'Échine d'Ish Sah dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Engin de nuisance

{3}



Artefact

U

{2}, {T} : Créez un jeton de créature-arteffect incolore 0/1 Parasite.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.

Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fils de marionnettes

{3}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous pouvez engager ou dégager une créature ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie de golems

{3}



Artefact

C

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez mettre un marqueur « charge » sur la Fonderie de golems.
Retirez trois marqueurs « charge » de la Fonderie de golems : Créez un jeton de créature-artefact 3/3 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge de sombracier

{9}



Artefact

M

Les artefacts que vous contrôlez ont l'indestructible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forge à titans

{3}



Artefact

R

{3}, {T} : Mettez un marqueur « charge » sur la Forge à titans.
{T}, retirez trois marqueurs « charge » de la Forge à titans : Créez un jeton de créature-artefact 9/9 incolore Golem.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Heaume du champion

{3}



Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +2/+2.
Tant que la créature équipée est légendaire, elle a la défense talismanique. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent.)
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Horloge débridée

{4}

Artefact

R

Dégagez tous les artefacts que vous contrôlez pendant l'étape de dégagement de chaque autre joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La cape et la dague

{2}

Artefact tribal : gremlin et équipement

U

La créature équipée gagne +2/+0 et a le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
À chaque fois qu'une créature Gremlin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez lui attacher La cape et la dague.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)
Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lithoforce usée

{3}

Artefact

U

La Lithoforce usée arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Manipulateur glacial

{4}



Artefact

U

{1}, {T} : Engagez un artefact ciblé, une créature ciblée ou un terrain ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre d'empires

{3}



Artefact

U

{T} : Le Sceptre d'empires inflige 1 blessure à une cible, joueur ou planeswalker. Il inflige 3 blessures à la place si vous contrôlez des artefacts appelés Couronne d'empires et Trône d'empires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli

{3}



Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.

{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trône d'empires

{4}



Artefact

R

{1}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat. Créez cinq de ces jetons à la place si vous contrôlez des artefacts appelés Couronne d'empires et Sceptre d'empires.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs

{5}

Artefact

R

{T} : Créez un jeton de créature-arteffect 1/1 incolore Myr.
{T}, engagez cinq myrs dégagés que vous contrôlez :
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Myr, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jace Beleren

{1}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Jace

M

{+2} : Chaque joueur pioche une carte.

{-1} : Un joueur ciblé pioche une carte.

{-10} : Un joueur ciblé meule vingt cartes.

3/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Urne à scintimite

{5}

Artefact

R

Au début de la phase principale de chaque joueur, si l'Urne à scintimite est dégagée, ce joueur ajoute {C} pour chaque artefact qu'il contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tezzeret le Chercheur

{3}{U}{U}

Planeswalker légendaire : Tezzeret

M

{+1} : Dégagez jusqu'à deux artefacts ciblés.

{-X} : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à X, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

{-5} : Les artefacts que vous contrôlez deviennent des créatures-arteffects avec une force et endurance de base de 5/5 jusqu'à la fin du tour.

4/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Écrasement de sort

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur. Mettez l'Écrasement de sort au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Obstacle

{1}{U}{U}



Éphémère

U

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez cette carte au-dessus ou au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire à la place du cimetière de ce joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fuite de mana

{1}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paie {3}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Privation

{U}{U}



Éphémère

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Art des métaux ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ligne ley de prescience

{2}{U}{U}



Enchantement

R

Si la Ligne ley de prescience est dans votre main de départ, vous pouvez l'avoir sur le champ de bataille au début de la partie.

Vous pouvez lancer les sorts comme s'ils avaient le flash.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation

{1}{U}{U}



Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marche des machines

{3}{U}



Enchantement

R

Chaque artefact non-créature est une créature-artefact de force et d'endurance chacune égale à sa valeur de mana. (Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas équiper une créature.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

