| Apparition des rues {3}{B} | (B) | | | Apparition des rues {3}{B}{I | 3} |
|--|-----|---|---|---|--------|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Créature : apparition | | | L | Créature : apparition | 니 C |
| | C | | | | ٠ |
| Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins u | n | | | Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins ur | |
| marais.) | " | | | marais.) | |
| Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie | Э, | | | Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie | |
| défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) | | | | défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.) | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| 3/4 | | | | 3/4 | ٦ |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | _ |
| | _ | , | _ | | _ |
| | | | | | |

| Apparition des rues | {3}{B}{B} |
|---|-----------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : apparition | С |
| Traversée des marais (Cette créature ne peut p bloquée tant que le joueur défenseur contrôle a marais.) | |
| Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de vie. (Payez 2 points de carte : Piochez une ca | |
| | |
| | |
| | 2/4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | 3/4 |

| - | |
|---|----------------------|
| Apparition des rues | {3}{B}{B} |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : apparition | C |
| Traversée des marais (Cette créature n | a neut nas être |
| bloquée tant que le joueur défenseur comarais.) | |
| Recyclage ? Payez 2 points de vie. (Pa | yez 2 points de vie, |
| défaussez-vous de cette carte : Pioche | z une carte.) |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 3/4 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Chancelier du Dross | {4}{B}{B}{B} | | Chancelier du Dross | {4}{B}{B}{B} |
|---|-------------------|---|--|---------------|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Créature : phyrexian et vampire | R | | Créature : phyrexian et vampire | R |
| Vous pouvez révéler cette carte depuis v | | | Vous pouvez révéler cette carte depuis votre | |
| départ. Si vous faites ainsi, au début du p | | | départ. Si vous faites ainsi, au début du prer | |
| chaque adversaire perd 3 points de vie, | | | chaque adversaire perd 3 points de vie, puis | |
| un nombre de points de vie égal aux poir | nts de vie perdus | | un nombre de points de vie égal aux points de | de vie perdus |
| de cette manière. Vol, lien de vie | | | de cette manière. Vol, lien de vie | |
| voi, lien de vie | | | voi, lien de vie | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | 6/6 | | | 6/6 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | |
| | | | | |

| _ | | |
|---|---|--------------|
| | Chancelier du Dross | {4}{B}{B}{B} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Créature : phyrexian et vampire | R |
| | Vous pouvez révéler cette carte depuis votre départ. Si vous faites ainsi, au début du prem | |
| | chaque adversaire perd 3 points de vie, puis | |
| | un nombre de points de vie égal aux points de cette manière. | e vie perdus |
| | Vol, lien de vie | |
| | | |
| | | |
| | | 6/6 |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

Chancelier du Dross

Créature : phyrexian et vampire

Vous pouvez révéler cette carte depuis votre main de départ. Si vous faites ainsi, au début du premier entretien, chaque adversaire perd 3 points de vie, puis vous gagnez un nombre de points de vie égal aux points de vie perdus de cette manière.

Vol, lien de vie

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

| Cultiste de la mort | {B} | | Cultiste de la mort | {B} |
|---|-------|---|---|-----|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Créature : humain et sorcier | | | Créature : humain et sorcier | |
| | | | | |
| Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 de vie et vous gagnez 1 point de vie. | point | | Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 pc de vie et vous gagnez 1 point de vie. | int |
| de vie et vode gagnez i point de vie. | | | de vie et vous gagnez i point de vie. | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| _ | | | | _ |
| | 1/1 | | 1/ | 1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | |
| | | | | |

| _ | | |
|---|--|----------|
| | Cultiste de la mort | {B} |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | Créature : humain et sorcier | С |
| | Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur ciblé perd 1 p de vie et vous gagnez 1 point de vie. | oint |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | 1/ | 1 |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Cultiste de la mort | {B} |
|--|--------------------|
| | (-) |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : humain et sorcier | С |
| Sacrifiez le Cultiste de la mort : Un joueur de vie et vous gagnez 1 point de vie. | ciblé perd 1 point |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | 1/1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Exécration de sang {B} | {B} | Exécration de sang | {B}{B} |
|--|----------|---|---|
| | | | |
| Créature : vampire et esprit | R | Créature : vampire et esprit | R |
| L'Exécration de sang ne peut pas bloquer L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adversaire a 10 points de vie ou moins. <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrai arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis votre cimetière sur le champ de bataille. | | L'Exécration de sang ne peut pas L'Exécration de sang a la célérité 10 points de vie ou moins. &Iti>Toucheterre&It/i> ? À arrive sur le champ de bataille so pouvez renvoyer l'Exécration de cimetière sur le champ de bataille | é tant qu'un adversaire a chaque fois qu'un terrain ous votre contrôle, vous sang depuis votre |
| 2/ | | | 2/1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | <u>'</u> | Magic the Gathering © Wizards of the C | |
| Magic the Gathering @ Wizards of the Coast | | Magic the Gathering @ Wizards of the C | Judst |

| Exécration de sang | {B}{B} |
|--|------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : vampire et esprit | R |
| L'Exécration de sang ne peut pas bloquer | |
| L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un adve | ersaire a |
| 10 points de vie ou moins. <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'u | ın terrain |
| arrive sur le champ de bataille sous votre contrôl | |
| pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis vote | re |
| cimetière sur le champ de bataille. | |
| | |
| | |
| | 2/1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Exécration de sang | {B}{B} |
|---|-------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Créature : vermire et conrit | R |
| Créature : vampire et esprit | K |
| L'Exécration de sang ne peut pas bloquer L'Exécration de sang a la célérité tant qu'un a | dversaire a |
| 10 points de vie ou moins. | |
| <i>Toucheterre</i> ? À chaque fois of arrive sur le champ de bataille sous votre cont | • |
| pouvez renvoyer l'Exécration de sang depuis | |
| cimetière sur le champ de bataille. | |
| | |
| | |
| | 2/1 |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Bruits nocturnes | {B} | Bruits nocturnes | {B} |
|--|-----|----------------------------|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Rituel | С | Rituel | С |
| Un adversaire ciblé perd 3 points de vie. | | Un adversaire ciblé per | |
| Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la | | | pouvez lancer cette carte depuis n coût de flashback. Puis exilez-la.) |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wiza | ards of the Coast |
| magic the Cathering & Mizards of the Coast | | Wagio the Gathering & Wiza | indo of the doubt |
| | | <u> </u> | <u> </u> |
| | | | |

| Bruits nocturnes | {B} |
|---|-----|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | С |
| Un adversaire ciblé perd 3 points de vie. | |
| Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte of votre cimetière pour son coût de flashback. Puis ex | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | |

| Bruits nocturnes (B) | _ |
|--|---|
| | |
| Rituel C | |
| | |
| Un adversaire ciblé perd 3 points de vie. | |
| Flashback {5}{R} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Puis exilez-la.) | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | , |

| Signature de sang | {B}{B} |
|---|---------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | С |
| Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points | de vie. |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | |

| Signature de sang | {B}{B} |
|---|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | С |
| Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points d | e vie. |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Signature de sang | {B}{B} |
|---|---------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | С |
| Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points d | de vie. |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | |

| Signature de sang | {B}{B} |
|---|---------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Rituel | С |
| Un joueur ciblé pioche deux cartes et perd 2 points | de vie. |
| , | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| - | |
| | |
| | |

| Ultimatum cruel {U}{U}{B}{B}{B}{R}{R} | Ultir | matum cruel {U}{U}{B}{B}{R}{R} |
|---|----------------------|---|
| | | |
| Rituel R | Ritu | uel R |
| Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie. | Un a trois dan | adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de s cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez is votre main une carte de créature de votre cimetière, chez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magi | ic the Gathering © Wizards of the Coast |
| Ultimatum cruel (U)(U)(B)(B)(B)(R)(R) | <u>uitir</u> | matum cruel (U){U){B}{B}{B}{R}{R} |

| _ | Hitimatum orusi Hitimit@tr@tr@tr@tr |
|---|--|
| | U\{U\{B\{B\{B\{R\}{R}\}{R}\} |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | Rituel |
| | Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de |
| | trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez |
| | dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie. |
| | piochez trois cartes et gagnez ensuite 3 points de vie. |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |

Rituel

Un adversaire ciblé sacrifie une créature, se défausse de trois cartes et perd ensuite 5 points de vie. Vous renvoyez dans votre main une carte de créature de votre cimetière, piochez trois cartes et gagnez ensuite 5 points de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Cavernes aux gemmes | Cavernes aux gemmes |
|--|--|
| Terrain légendaire Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main. (T): Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix. | Terrain légendaire Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main. (T): Ajoutez (C). Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix. |
| un mana de la couleur de votre choix. | un mana de la couleur de votre choix. |
| Magic the Gathering ® Wizards of the Coast | Magic the Gathering ® Wizards of the Coast |
| | |
| Cavernes aux gemmes | Cavernes aux gemmes |
| | |
| Terrain légendaire M | Terrain légendaire M |
| Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes | Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sont dans votre main de départ et que vous ne jouez pas en premier, vous pouvez commencer la partie avec les Cavernes |

Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez

 $\label{eq:tau} \mbox{\{T\}}: \mbox{Ajoutez \{C\}}. \mbox{ Si les Cavernes \'Etincelantes d'Aglarond}$

ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

une carte de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

pouvez commencer la partie avec les Cavernes Étincelantes d'Aglarond sur le champ de bataille avec, sur elles, un marqueur « chance ». Si vous faites ainsi, exilez une carte de votre main.

{T} : Ajoutez {C}. Si les Cavernes Étincelantes d'Aglarond ont un marqueur « chance » sur elles, à la place, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

| Cuvette de Hurledent | | Cuvette de Hurledent |
|---|---|---|
| Terrain Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.) La Cuvette de Hurledent arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {B}. {B}, {T}: Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si aucun joueur n'a de carte en main. | | Terrain Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.) La Cuvette de Hurledent arrive sur le champ de bataille engagée. {T}: Ajoutez {B}. {B}, {T}: Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si aucun joueur n'a de carte en main. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | J | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| Cuvette de Hurledent | | Cuvette de Hurledent |
| | | |

Terrain

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.)

La Cuvette de Hurledent arrive sur le champ de bataille engagée.

 $\label{eq:T} \{T\}: \stackrel{\cdot}{Ajoutez} \ \{B\}.$

{B}, {T}: Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si aucun joueur n'a de carte en main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Cuve | tte de Hui | ledent | | | |
|------|------------|--------|--|--|--|
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exilez en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous dans un ordre aléatoire.)

La Cuvette de Hurledent arrive sur le champ de bataille engagée.

 $\{T\}: Ajoutez\ \{B\}.$

{B}, {T}: Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si aucun joueur n'a de carte en main.

| Estuaire pollué | Estuaire pollué |
|---|--|
| Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. | Terrain R {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering @ Wizards of the Coast |
| Estualre pollué | Fondrière sanguinolente |
| | |

{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Fondrière sanguinolente | Marais |
|--|--|
| Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez la Fondrière sanguinolente : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez. | Terrain de base : marais C {B} |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | |
| Fondrière sanguinolente | Marais |
| | |

Terrain

| | _ | |
|--|---|---|
| Marais | | Marécage aux piranhas |
| Terrain de base : marais C {B} | | Terrain C Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie. (T): Ajoutez {B}. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast |) | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| Marais | | Marécage aux piranhas |
| Iviarais | | warecage aux pirannas |

| Terrain de base : marais {B} | |
|------------------------------|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | - |
| (D) | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |

| Marécage aux piranhas | |
|--|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Terrain C | _ |
| rerrain | |
| Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé. | |
| Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de | |
| bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie. {T} : Ajoutez {B}. | |
| {I}: Ajoute2 {B}. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| | _ | |
|---|---|--|
| Marécage aux piranhas | | Sérum en poudre {3} |
| | | |
| Terrain C Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille | | Artefact R {T}: Ajoutez {C}. |
| Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie. {T}: Ajoutez {B}. | | (1): Ajoutez (C). À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.) |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | |
| Marécage aux piranhas | | Sérum en poudre {3} |
| | | |

Terrain

C

Le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Marécage aux piranhas arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 1 point de vie.

{T}: Ajoutez {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Artefact R
{T}: Ajoutez {C}.
À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pouvez exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus de déclarer un mulligan.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

| Sérum en poudre | {3} | ĺ | Piège à morsure d'aiguille {5}{B}{ | B} |
|--|-----|-------|---|----|
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Artefact | R | L | Éphémère : piège | U |
| {T} : Ajoutez {C}. | | | Si un adversaire a gagné des points de vie ce tour-ci, vou | |
| À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulligan et que le Sérum en poudre est dans votre main, vous pour | | | pouvez payer {B} au lieu de payer le coût de mana de ce sort. | |
| exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher ce | | | Un joueur ciblé perd 5 points de vie et vous gagnez 5 | |
| même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en plus déclarer un mulligan.) | de | | points de vie. | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| | | _ | | |
| Sérum en poudre | {3} | | Piège à morsure d'aiguille {5}{B}{ | B} |
| | | | | |
| | | | | |

| Seruili eli poddie | (3) |
|--|--------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Artefact | R |
| {T}: Ajoutez {C}. À chaque fois que vous pourriez déclarer un mulliga | n et |
| que le Sérum en poudre est dans votre main, vous p exiler toutes les cartes de votre main, puis piocher c | е |
| même nombre de cartes. (Vous pouvez le faire en pl déclarer un mulligan.) | lus de |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| | · · · · · · · · · · · · · · · · · · · | |
|-----|---|-----|
| | | |
| ļ . | Éphémère : piège | U |
| | Si un adversaire a gagné des points de vie ce tour-ci, pouvez payer {B} au lieu de payer le coût de mana de sort. Un joueur ciblé perd 5 points de vie et vous gagnez 5 points de vie. | есе |
| | Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Pointe d'âme | {5}{B}{B} | | Pointe d'âme {5}{B}{B} |
|--|-----------|---|---|
| | | | |
| Éphémère | R | ` | Éphémère R |
| Vous pouvez exiler deux cartes noires de votre n place de payer le coût de mana de ce sort. La Pointe d'âme inflige 4 blessures à n'importe q et vous gagnez 4 points de vie. | | | Vous pouvez exiler deux cartes noires de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort. La Pointe d'âme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible et vous gagnez 4 points de vie. |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | | | Magic the Gathering © Wizards of the Coast |
| | | | |

| Pointe d'âme | {5}{B}{B} |
|---|-------------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Éphémère | R |
| Vous pouvez exiler deux cartes noires de v | otre main à la |
| place de payer le coût de mana de ce sort. La Pointe d'âme inflige 4 blessures à n'imp | orte quelle cible |
| et vous gagnez 4 points de vie. | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

| Pointe d'âme | {5}{B}{B} |
|---|--------------|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Éphémère | R |
| Vous pouvez exiler deux cartes noires de votre place de payer le coût de mana de ce sort. | main à la |
| La Pointe d'âme inflige 4 blessures à n'importe et vous gagnez 4 points de vie. | quelle cible |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Magic the Gathering © Wizards of the Coast | |

