

Nattes, cauchemar éveillé

{1}{B}{B}

Créature légendaire : cauchemar

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un artefact, une créature, un enchantement, un terrain ou un planeswalker. Si vous faites ainsi, chaque adversaire peut sacrifier un permanent qui partage un type de carte avec lui. Pour chaque adversaire qui ne fait pas ainsi, ce joueur perd 2 points de vie et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Nattes, cauchemar éveillé

{1}{B}{B}

Créature légendaire : cauchemar

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un artefact, une créature, un enchantement, un terrain ou un planeswalker. Si vous faites ainsi, chaque adversaire peut sacrifier un permanent qui partage un type de carte avec lui. Pour chaque adversaire qui ne fait pas ainsi, ce joueur perd 2 points de vie et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Nattes, cauchemar éveillé

{1}{B}{B}

Créature légendaire : cauchemar

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un artefact, une créature, un enchantement, un terrain ou un planeswalker. Si vous faites ainsi, chaque adversaire peut sacrifier un permanent qui partage un type de carte avec lui. Pour chaque adversaire qui ne fait pas ainsi, ce joueur perd 2 points de vie et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Nattes, cauchemar éveillé

{1}{B}{B}

Créature légendaire : cauchemar

Au début de votre étape de fin, vous pouvez sacrifier un artefact, une créature, un enchantement, un terrain ou un planeswalker. Si vous faites ainsi, chaque adversaire peut sacrifier un permanent qui partage un type de carte avec lui. Pour chaque adversaire qui ne fait pas ainsi, ce joueur perd 2 points de vie et vous piochez une carte.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast