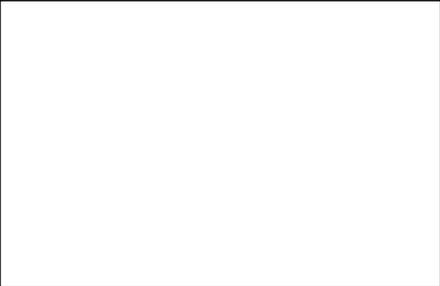


Apparition d'hypnos {3}{B}



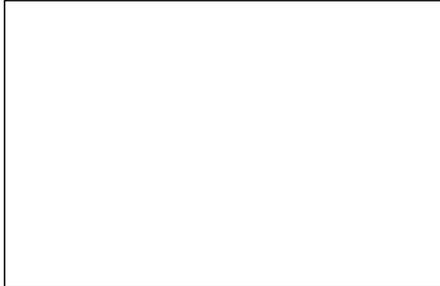
Créature : apparition U

Traversée des marais
à chaque fois que l'Apparition d'Hypnos inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition d'hypnos {3}{B}



Créature : apparition U

Traversée des marais
à chaque fois que l'Apparition d'Hypnos inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition d'hypnos {3}{B}



Créature : apparition U

Traversée des marais
à chaque fois que l'Apparition d'Hypnos inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Apparition d'hypnos {3}{B}



Créature : apparition U

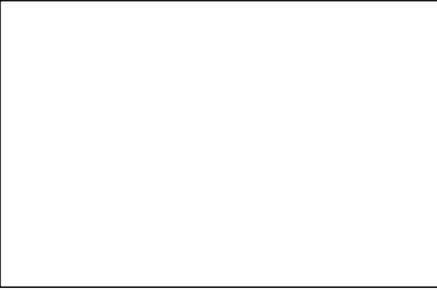
Traversée des marais
à chaque fois que l'Apparition d'Hypnos inflige des blessures à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar

{5}{B}



Créature : cauchemar et cheval

R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

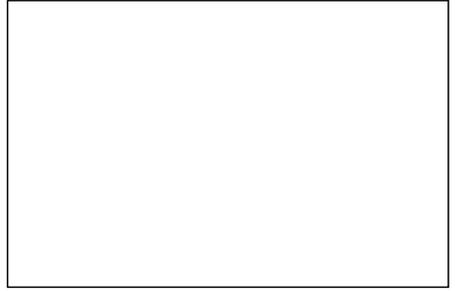
La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar

{5}{B}



Créature : cauchemar et cheval

R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar

{5}{B}



Créature : cauchemar et cheval

R

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheval de cauchemar

{5}{B}



Créature : cauchemar et cheval

R

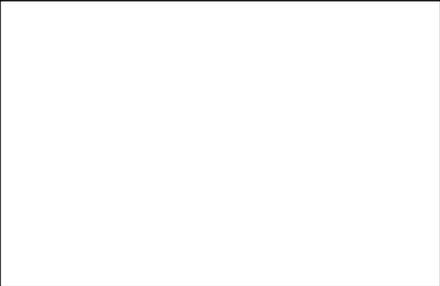
Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créatures avec le vol ou la portée.)

La force et l'endurance du Cheval de cauchemar sont chacune égales au nombre de marais que vous contrôlez.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

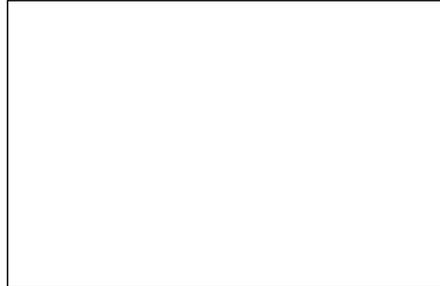
Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

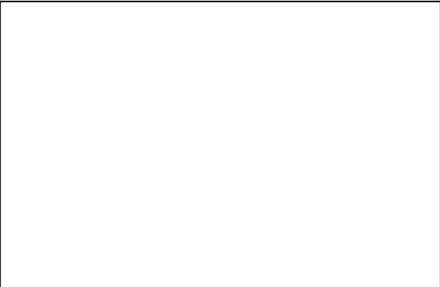
Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

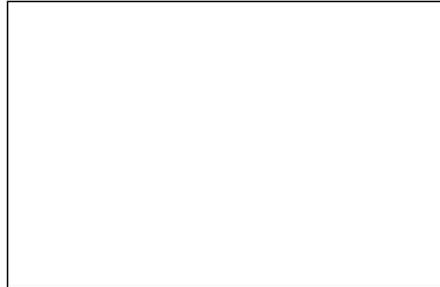
Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre des abysses {2}{B}{B}



Créature : spectre U

Vol

À chaque fois que le Spectre des abysses inflige des blessures un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

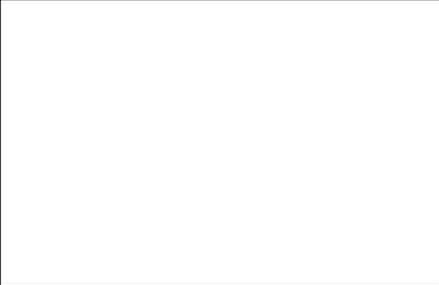
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

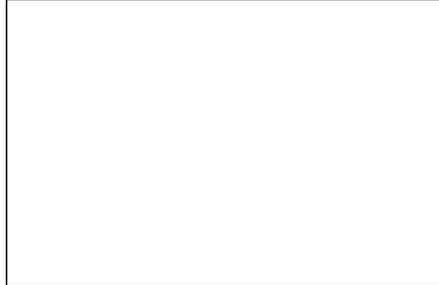
Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spectre hypnotiseur {1}{B}{B}



Créature : spectre R

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des blessures à un adversaire, ce joueur se défausse d'une carte au hasard.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coercition {2}{B}



Rituel C

Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte. Ce joueur se défait de cette carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale {X}{B}



Rituel R
Un joueur ciblé se défait de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale {X}{B}



Rituel R
Un joueur ciblé se défait de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

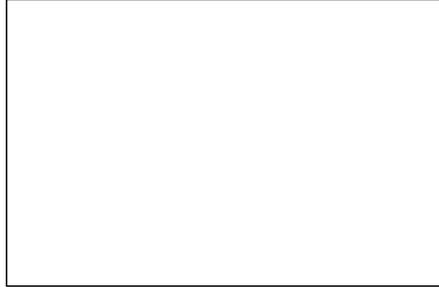
Convulsion cérébrale {X}{B}



Rituel R
Un joueur ciblé se défait de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Convulsion cérébrale {X}{B}

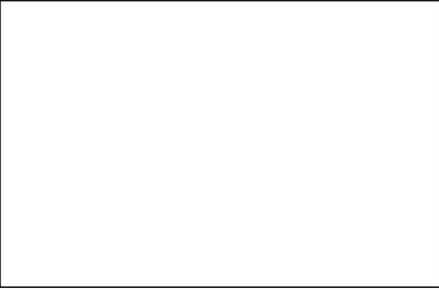


Rituel R
Un joueur ciblé se défait de X cartes au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du spectre

{1}{B}



Rituel

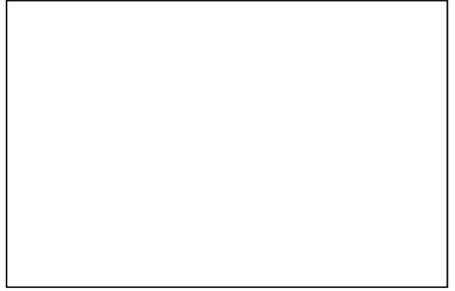
C

Un joueur ciblé se défait d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du spectre

{1}{B}



Rituel

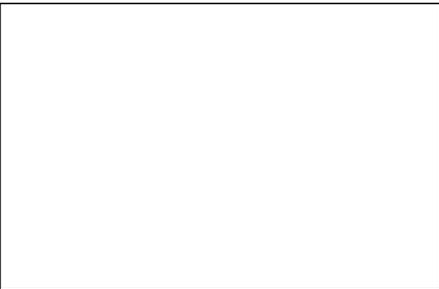
C

Un joueur ciblé se défait d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du spectre

{1}{B}



Rituel

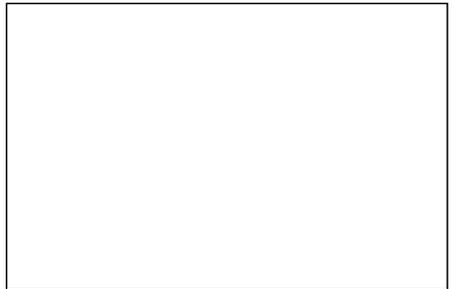
C

Un joueur ciblé se défait d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gémissement du spectre

{1}{B}



Rituel

C

Un joueur ciblé se défait d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



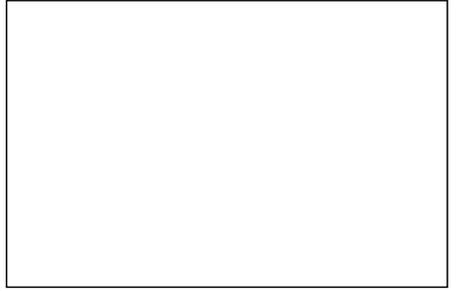
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais



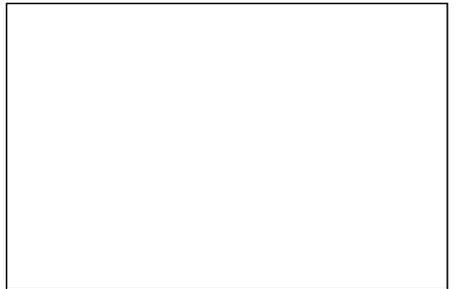
Terrain de base : marais
{B}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}



Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}

Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine rugissante

{2}

Artefact

R

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, si la Mine rugissante est dégagée, ce joueur pioche une carte supplémentaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}

Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

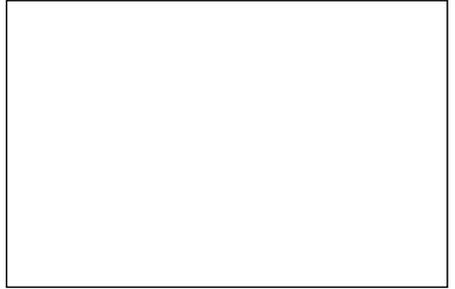
? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charme funéraire

{B}



Éphémère

P

Choisissez l'un ?

? Un joueur ciblé se défait d'une carte.

? Une créature ciblée gagne +2/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée acquiert la traversée des marais jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire

{B}



Éphémère

C

Ajoutez {B}{B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

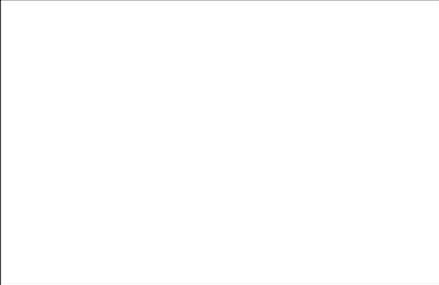
Céphalalgie {2}{B}



Enchantement U
À chaque fois qu'un adversaire se défaisse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

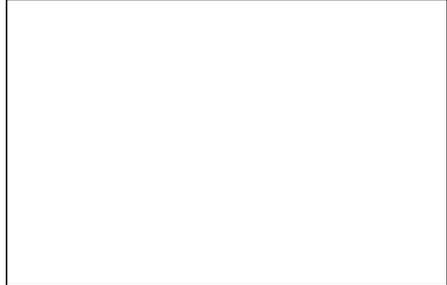
Messe noire {B}



Éphémère C
Ajoutez {B}{B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie {2}{B}

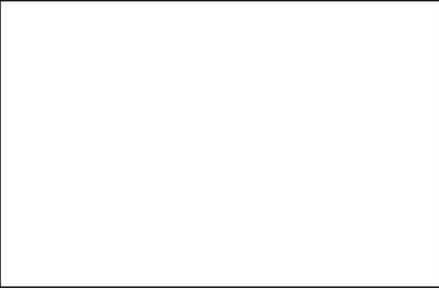


Enchantement U
À chaque fois qu'un adversaire se défaisse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}



Enchantement

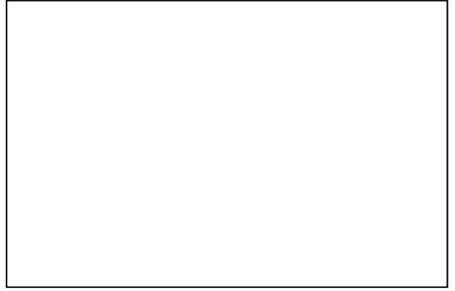
U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvert de la nuit

{1}{B}{B}



Enchantement

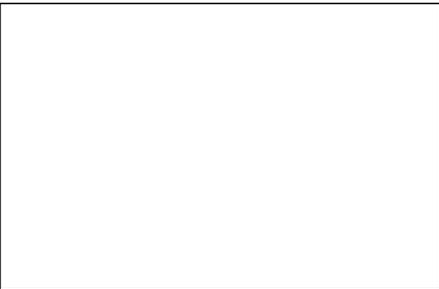
U

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Céphalalgie

{2}{B}



Enchantement

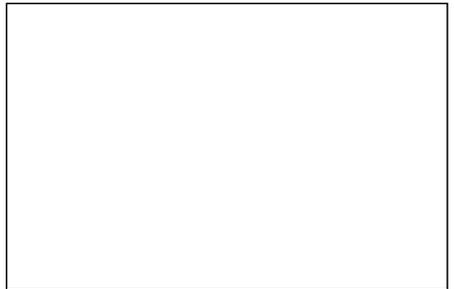
U

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte, la Céphalalgie lui inflige 2 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvert de la nuit

{1}{B}{B}



Enchantement

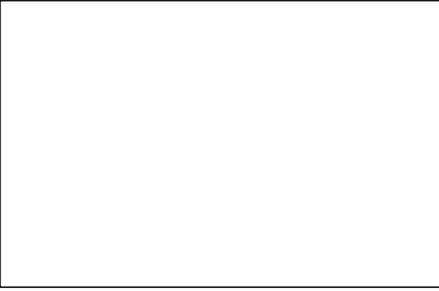
U

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvert de la nuit

{1}{B}{B}



Enchantement

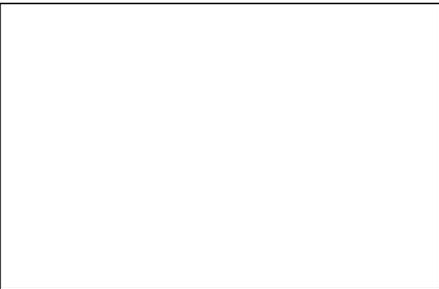
U

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvert de la nuit

{1}{B}{B}



Enchantement

U

Chaque terrain est un marais en plus de ses autres types de terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast