Boucher sans visage {2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage {2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage {2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucher sans visage {2}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur P

Quand le Boucher sans visage arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée autre que le Boucher sans visage.
Quand le Boucher sans visage quitte le champ de bataille, renvoyez sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire la carte exilée.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaînes, maître des démences {3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et mignon R

Tous les cauchemars gagnent +1/+1.
{B}{B}{B}, payez 3 points de vie : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est noire et est un cauchemar en plus de ses autres types de créature.
Quand Chaînes, maître des démences quitte le champ de bataille, exilez tous les cauchemars.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaînes, maître des démences {3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et mignon R

Tous les cauchemars gagnent +1/+1.
{B}{B}{B}, payez 3 points de vie : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est noire et est un cauchemar en plus de ses autres types de créature.
Quand Chaînes, maître des démences quitte le champ de bataille, exilez tous les cauchemars.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chaînes, maître des démences {3}{B}{B}

Créature légendaire : humain et mignon R

Tous les cauchemars gagnent +1/+1.
{B}{B}{B}, payez 3 points de vie : Mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Cette créature est noire et est un cauchemar en plus de ses autres types de créature.
Quand Chaînes, maître des démences quitte le champ de bataille, exilez tous les cauchemars.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de Laquatus {4}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur R

Quand le Champion de Laquatus arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 6 points de vie.
Quand le Champion de Laquatus quitte le champ de bataille, ce joueur gagne 6 points de vie.
{B}: Régénérez le Champion de Laquatus.

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de Laquatus {4}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur R

Quand le Champion de Laquatus arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 6 points de vie.
Quand le Champion de Laquatus quitte le champ de bataille, ce joueur gagne 6 points de vie.
{B}: Régénérez le Champion de Laquatus.

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de tombes {2}{B}

Créature : cauchemar et horreur C

Quand l'Évideur de tombes arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique.
Quand l'Évideur de tombes quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les cimetières de leurs propriétaires.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Champion de Laquatus {4}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur R

Quand le Champion de Laquatus arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé perd 6 points de vie.
Quand le Champion de Laquatus quitte le champ de bataille, ce joueur gagne 6 points de vie.
{B}: Régénérez le Champion de Laquatus.

6/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de tombes {2}{B}

Créature : cauchemar et horreur C

Quand l'Évideur de tombes arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique.
Quand l'Évideur de tombes quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les cimetières de leurs propriétaires.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de tombes {2}{B}

Créature : cauchemar et horreur **C**

Quand l'Évideur de tombes arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique. Quand l'Évideur de tombes quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les cimetières de leurs propriétaires.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien {1}{B}

Créature : cauchemar et horreur **C**

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Évideur de tombes {2}{B}

Créature : cauchemar et horreur **C**

Quand l'Évideur de tombes arrive sur le champ de bataille, exilez jusqu'à deux cartes ciblées d'un cimetière unique. Quand l'Évideur de tombes quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans les cimetières de leurs propriétaires.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien {1}{B}

Créature : cauchemar et horreur **C**

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte. Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien {1}{B}

Créature : cauchemar et horreur **C**

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.
Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnox {8}{B}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur **R**

Vol
Quand l'Hypnox arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez toutes les cartes dans la main d'un adversaire ciblé.
Quand l'Hypnox quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans la main de son propriétaire.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fielleux mesmérien {1}{B}

Créature : cauchemar et horreur **C**

Quand le Fielleux mesmérien arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisissez une carte non-terrain. Exilez cette carte.
Quand le Fielleux mesmérien quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée dans la main de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnox {8}{B}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur **R**

Vol
Quand l'Hypnox arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez toutes les cartes dans la main d'un adversaire ciblé.
Quand l'Hypnox quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans la main de son propriétaire.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hypnox {8}{B}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur R

Vol
Quand l'Hypnox arrive sur le champ de bataille, si vous l'avez lancé depuis votre main, exilez toutes les cartes dans la main d'un adversaire ciblé.
Quand l'Hypnox quitte le champ de bataille, renvoyez les cartes exilées dans la main de son propriétaire.

8/8

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur rampant {1}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur U

Traversée des marais
Quand le Pisteur rampant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature verte ou blanche ciblée qu'un adversaire contrôle.
Quand le Pisteur rampant quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur rampant {1}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur U

Traversée des marais
Quand le Pisteur rampant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature verte ou blanche ciblée qu'un adversaire contrôle.
Quand le Pisteur rampant quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur rampant {1}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur U

Traversée des marais
Quand le Pisteur rampant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature verte ou blanche ciblée qu'un adversaire contrôle.
Quand le Pisteur rampant quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pisteur rampant {1}{B}{B}

Créature : cauchemar et horreur U

Traversée des marais
Quand le Pisteur rampant arrive sur le champ de bataille, exilez une créature verte ou blanche ciblée qu'un adversaire contrôle.
Quand le Pisteur rampant quitte le champ de bataille, renvoyez la carte exilée sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie des âmes {4}{B}

Créature : cauchemar et horreur C

Vol
Quand la Plaie des âmes arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé perd 3 points de vie.
Quand la Plaie des âmes quitte le champ de bataille, ce joueur gagne 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie des âmes {4}{B}

Créature : cauchemar et horreur C

Vol
Quand la Plaie des âmes arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé perd 3 points de vie.
Quand la Plaie des âmes quitte le champ de bataille, ce joueur gagne 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaie des âmes {4}{B}

Créature : cauchemar et horreur C

Vol
Quand la Plaie des âmes arrive sur le champ de bataille, le joueur ciblé perd 3 points de vie.
Quand la Plaie des âmes quitte le champ de bataille, ce joueur gagne 3 points de vie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble {B}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble {B}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble {B}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cousus ensemble {B}{B}

Rituel U

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main.
Seuil ? Renvoyez sur le champ de bataille cette carte depuis votre cimetière à la place si vous avez au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Édit de Chaînes {1}{B}

Rituel U

Un joueur ciblé sacrifie une créature.
Flashback {5}{B}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutilation {2}{B}{B}

Rituel R

Toutes les créatures gagnent -1/-1 jusqu'à la fin du tour pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves maladifs {1}{B}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
Les Rêves maladifs infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves maladifs {1}{B}

Rituel U

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
Les Rêves maladifs infligent X blessures à chaque créature et à chaque joueur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain M

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain **M**

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coffres de la Coterie

Terrain **M**

{2}, {T} : Ajoutez {B} pour chaque marais que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable {B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable {B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable {B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie {1}{B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.
Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Décès abominable {B}

Éphémère **C**

Détruisez une créature non-noire ciblée si son endurance est inférieure ou égale au nombre de cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie {1}{B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.
Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie {1}{B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.
Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes toxiques {1}{B}

Éphémère **C**

Une créature non-noire ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Seuil ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Messe de la Coterie {1}{B}

Éphémère **C**

Ajoutez {B}{B}{B}.
Seuil ? Ajoutez {B}{B}{B}{B}{B} à la place s'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes toxiques {1}{B}

Éphémère **C**

Une créature non-noire ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Seuil ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes toxiques {1}{B}

Éphémère **C**

Une créature non-noire ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Seuil ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves insidieux {3}{B}

Éphémère **R**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez ces cartes sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miasmes toxiques {1}{B}

Éphémère **C**

Une créature non-noire ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
Seuil ? S'il y a au moins sept cartes dans votre cimetière, à la place, détruisez cette créature. Elle ne peut pas être régénérée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves insidieux {3}{B}

Éphémère **R**

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez ces cartes sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rêves insidieux {3}{B}

Éphémère R

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de X cartes.
Cherchez X cartes dans votre bibliothèque, puis mélangez et mettez ces cartes sur le dessus dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast