

Ombre nantuko

(B){B}

Créature: insecte et ombre

R

{B}: L'Ombre nantuko gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}	Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}
Créature : spectre	R	Créature : spectre	R
Vol À chaque fois que le Spectre hypnotiseu blessures à un adversaire, ce joueur se c carte au hasard.		Vol À chaque fois que le Spectre hypno blessures à un adversaire, ce jouet carte au hasard.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	2/2

Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}
Créature : spectre	R
Vol À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige blessures à un adversaire, ce joueur se défauss carte au hasard.	
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	2/2

Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}
Créature : spectre	R
Vol À chaque fois que le Spectre hypnot	tisour infligo dos
blessures à un adversaire, ce joueur carte au hasard.	-
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	<u> </u>

Contrainte	{B}	Contrainte	{B}
Rituel	С	Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d cette carte.		Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez u carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse d cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Contrainte	(B)	Contrainte	{B}

Contrainte	{B}
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez l carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse c cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contrainte	{B}
Rituel	С
Un adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez carte non-créature non-terrain. Ce joueur se défausse cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Convulsion cérébrale	{X}{B}	Volonté de Yaugzebul {2	2}{B}
Rituel	R	Rituel	R
Un joueur ciblé se défausse de X cartes au hasa		Jusqu'à la fin du tour, vous pouvez jouer des cartes de votre cimetière. Si une carte devrait être mise dans votre cimetière deprimporte où ce tour-ci, exilez cette carte à la place.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Précepteur diabolique	{1}{B}
Rituel	R
Cherchez une carte dans votre bibliothèque, mette	z cette
carte dans votre main, puis mélangez.	

~Gouffre	{B}{B}
Rituel	С
Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Gouffre		{B}{B}	
Rituel		С	
Détruisez un terrain ciblé.			
Magic the Gathering © Wizards of the	Coast		,

~Gouffre	{B}{B}
Rituel	С
Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

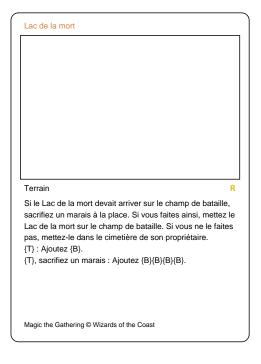
~Gouffre	{B}{B}
Rituel	С
Détruisez un terrain ciblé.	
Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

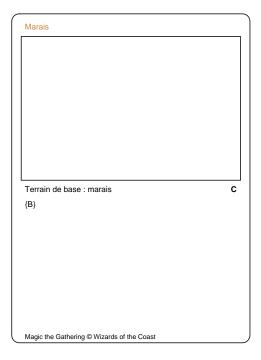
~Hymne à Tourach	{B}{B}
Rituel	
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasar	
on journal of the de definance as as a surface and massar	u .
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

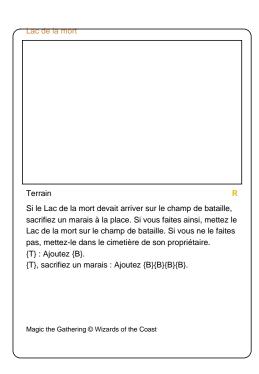
~Hymne à Tourach	{B}{B}	~Hymr	ne à Tourach	{B}{B}
Rituel	c	Rituel		
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasard	ı.	Un jou	eur ciblé se défausse de deux c	artes au hasard.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic th	he Gathering © Wizards of the Coast	

~Hymne à Tourach	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes au hasar	d.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Labyrinthe d'Ith	
Terrain	U
{T}: Dégagez la créature attaquante ciblée. Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être	1
infligées à et par cette créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Mine des morts-terrains
Terrain de base : marais C		Terrain U
(B)		{T}: Ajoutez {C}. {T}, Sacrifiez la Mine des morts-terrains : Détruisez un terrain ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

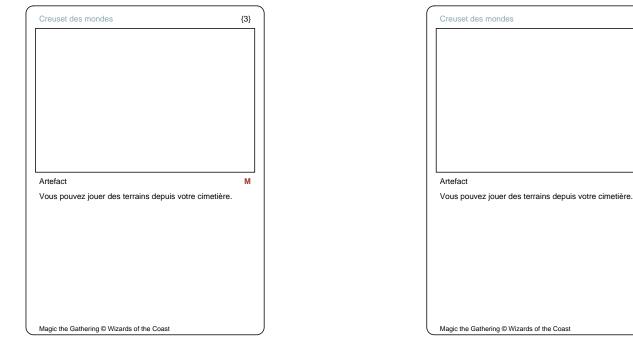
_		_
	Marais	`
	Terrain de base : marais	
	{B}	
	Manic the Gathering @ Wizards of the Coast	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

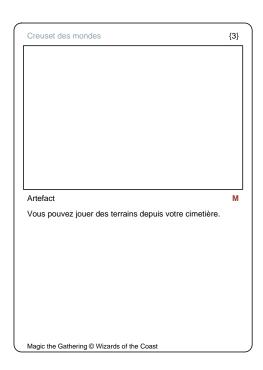
Terres dévastées		
Terrain	R	
{T}: Ajoutez {C}.{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		ر

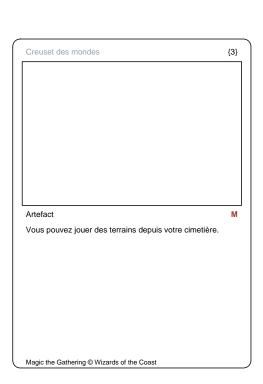
Terres dévastées	Terres de	évastées
Terrain R {T}: Ajoutez {C}. {T), sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain non-base ciblé.	Terrain {T}: Ajou	R tez {C}. fiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the	Gathering © Wizards of the Coast

Terres dévastées
Terrain R
{T}: Ajoutez {C}.
{T}, sacrifiez la Vallée de Gorgoroth : Détruisez un terrain
non-base ciblé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire	{1}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}{C}.	







{3}

Jarre-mémoire	{5}		~Lotus noir	{0}
Artefact	R		Artefact	R
{T}, sacrifiez la Jarre-mémoire : Chaque joueur exile tou les cartes de sa main, face cachée, et pioche sept carte Au début de la prochaine étape de fin, chaque joueur se défausse de sa main et renvoie dans sa main chaque ca exilée de cette manière.	s.		(T), sacrifiez le Black Lotus : Ajoutez trois manas de la couleur unique de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox de jais	{0}
Artefact	R
{T} : Ajoutez {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Messe noire	{B}
Éphémère	С
Ajoutez {B}{B}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Messe noire	{B}
	Éphémère	С
	Ajoutez {B}{B}.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~Mot de commandement	{B}{B}
Éphémère	R
Regardez la main d'un adversaire ciblé carte. Vous contrôlez ce joueur jusqu'à commandement finisse de se résoudre cette carte si possible. Pendant qu'il le activer des capacités de mana seulem	a ce que le Mot de e. Le joueur joue fait, le joueur peut
proviennent de terrains que le joueur c si le mana qu'ils produisent est dépens	ontrôle et seulement sé pour activer
d'autres capacités de mana de terrains contrôle et/ou pour jouer cette carte. S lancé comme un sort, vous contrôlez le que le sort soit résolu.	i la carte choisie est
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

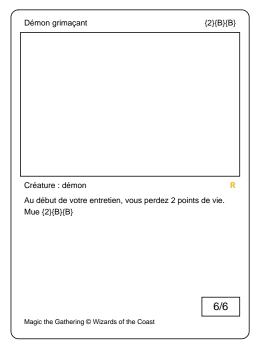
Nécropuissance	{B}{B}{B}	~Chaines de Mephistopheles {1}{B
Enchantement	R	Enchantement
Sautez votre étape de pioche. À chaque fois que vous vous défaussez de cette carte depuis votre cimetière. Payez 1 point de vie : Exilez la carte du dibibliothèque face cachée. Mettez cette ca main au début de votre prochaine étape de contra de la contra del contra de la contra del la contra de la contra de la contra de la contra del la	essus de votre rte dans votre	Si un joueur devrait piocher une carte excepté la première qu'il pioche pendant chaque étape de pioche, ce joueur se défausse d'une carte à la place. Si le joueur défausse une carte de cette manière, il pioche une carte. Si le joueur ne se défausse pas d'une carte de cette manière, il meule une carte.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Nether Void	{3}{B}	~Chaines de Mephistopheles {1}{B

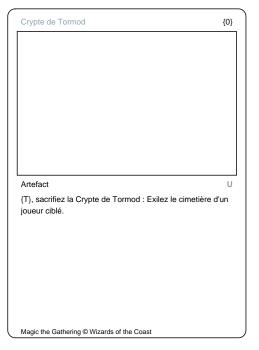
Rechantement du monde
A chaque fois qu'un joueur lance un sort, contrecarrez-le à moins que ce joueur ne paye {3}.

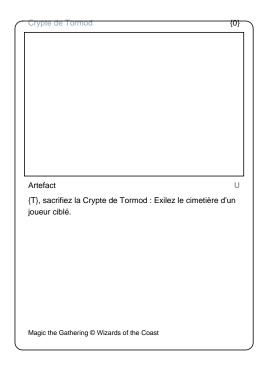
Enchantement

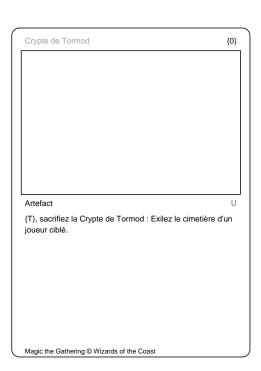
Si un joueur devrait piocher une carte excepté la première qu'il pioche pendant chaque étape de pioche, ce joueur se défausse d'une carte à la place. Si le joueur défausse une carte de cette manière, il pioche une carte. Si le joueur ne se défausse pas d'une carte de cette manière, il meule une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Crypte de Tormod	{0}		Disque de Nevinyrral {4	}
Artefact {T}, sacrifiez la Crypte de Tormod : Exilez le cimetière o joueur ciblé.	U d'un		Artefact Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé. {1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures et tous les enchantements.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

_		
´ .	Disque de Nevinyrral	{4}
Į	***	ᆜ
	Artefact	R
	Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.	
	{1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créature tous les enchantements.	s et
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Diament de Marianand	(4)
Disque de Nevinyrral	{4}
Artefact	R
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille	
engagé.	
{1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créature tous les enchantements.	s et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Disque de Nevinyrral	{4}		Marché selon Yaugzebul	{4}{B}{B}
	_			
Artefact	R		Enchantement	R
Le Disque de Nevinyrral arrive sur le champ de bataille engagé.			Passez votre étape de pioche. Payez 1 point de vie : Piochez une carte.	
{1}, {T}: Détruisez tous les artefacts, toutes les créatures	s et		Tayoz i point de vie : i lociloz dile carte.	
tous les enchantements.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•		

Trinisphère	{3}
Artefact	R
Tant que la Trinisphère est dégagée coûterait moins de trois manas à lan lancer. (Le mana supplémentaire du avec n'importe quelle couleur de ma incolore. Par exemple, un sort qui cocoûte {2}{B} à la place.)	cer coûte trois manas à coût peut être payé na ou avec du mana
√agic the Gathering © Wizards of the Coas	

Rêves du monde souterrain	{B}{B}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire pioche du monde souterrain infligent 1 blessur	

	Rêves du monde souterrain	$\{B\}\{B\}\{B\}$	Rêves du monde souterrain {B}{	(B){B}
	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, du monde souterrain infligent 1 blessure à ce jou		Enchantement À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, les R du monde souterrain infligent 1 blessure à ce joueur.	R
_	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	Enchantement À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, du monde souterrain infligent 1 blessure à ce jou			

Magic the Gathering @ Wizards of the Coast