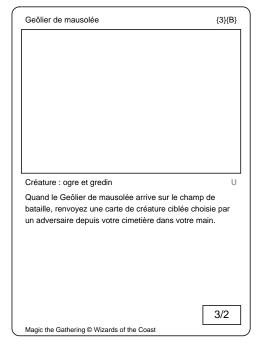
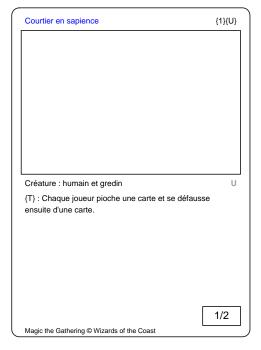
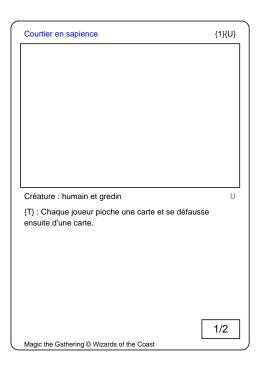
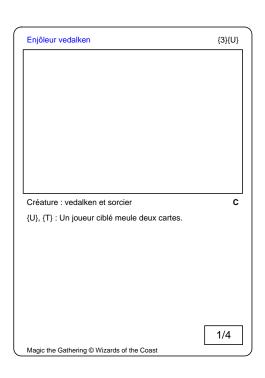


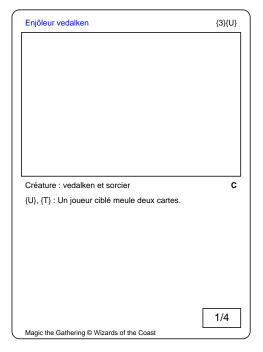
Garde de la maison Dimir	{3}{B}
Carde de la maison bin	رعارها
Créature : squelette	С
Peur	
Sacrifiez une créature : Régénérez le Garde de la	Maison
Dimir.	
Transmutation {1}{B}{B}	
	2/3
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

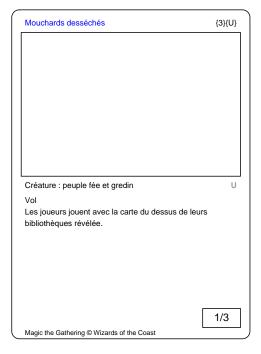


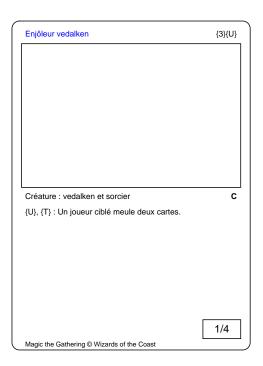












Mouchards desséchés

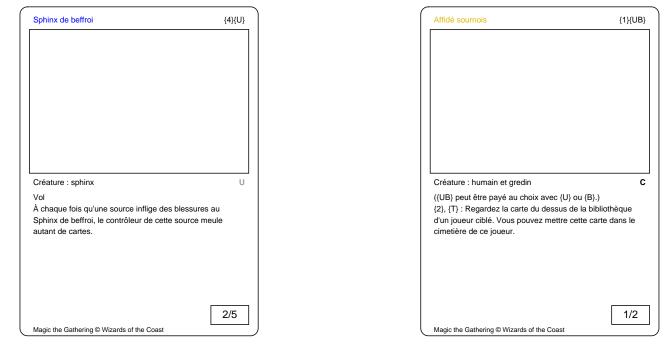
Créature : peuple fée et gredin

Vol

Les joueurs jouent avec la carte du dessus de leurs bibliothèques révélée.

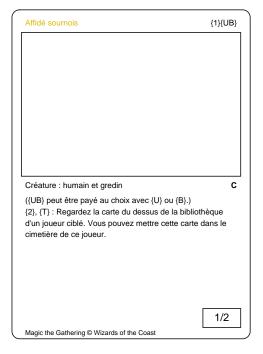
1/3

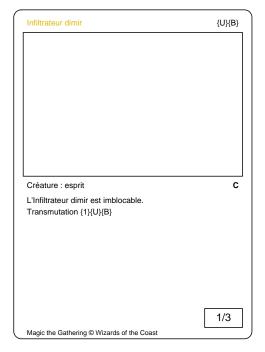
Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Sphinx de beffroi	{4}{U}
Créature : sphinx	U
Vol	
À chaque fois qu'une source inflige de	
Sphinx de beffroi, le contrôleur de cett autant de cartes.	e source meule
	2/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Affidé sournois	{1}{UB}
Créature : humain et gredin	С
({UB} peut être payé au choix avec {U} ou {B}.) {2}, {T} : Regardez la carte du dessus de la bib d'un joueur ciblé. Vous pouvez mettre cette car cimetière de ce joueur.	liothèque
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/2





Ghildmage de Dimir

Créature : humain et sorcier

U

{3}{U} : Un joueur ciblé pioche une carte. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

{3}{B} : Un joueur ciblé se défausse d'une carte. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir

Créature : esprit
C
L'Infiltrateur dimir est imblocable.
Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Szadek, Seigneur des secrets {3}	}{U}{U}{B}{B}	Consultation des nécrosages {1}{U	J}{B}
Créature légendaire : vampire	R	Rituel	c
Vol Si Szadek, Seigneur des secrets devait infliger blessures de combat à un joueur, à la place, m de marqueurs +1/+1 sur Szadek, Seigneur des ce joueur meule autant de cartes.	ettez autant	Choisissez l'un ? ? Un joueur ciblé pioche deux cartes. ? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Rubans de nuit	{4}{B}
Rituel	U
Les Rubans de nuit infligent 4 blessu ciblée et vous gagnez 4 points de vie pour lancer ce sort, piochez une cart	e. Si {U} a été dépensé

Consultation des nécrosages	{1}{U}{B}
Rituel	С
Choisissez l'un ?	
? Un joueur ciblé pioche deux cartes.? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

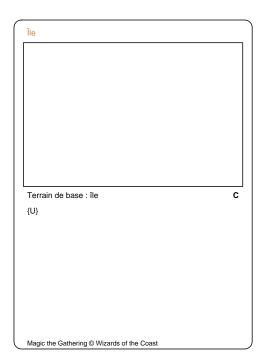
Consultation des nécrosages	{1}{U}{B}		Drain psychique {X}{U}{B}
Rituel	С	'	Rituel U
Choisissez l'un ? ? Un joueur ciblé pioche deux cartes. ? Un joueur ciblé se défausse de deux cartes. Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X points de vie. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Drain psychique	{X}{U}{B}	(.	Aqueduc de Dimir

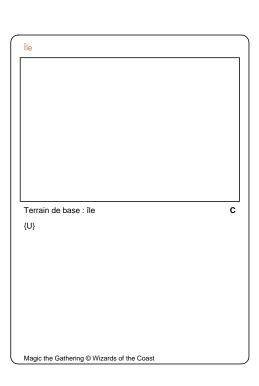
Rituel Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin vie.	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
Un joueur ciblé meule X cartes et vous gagnez X poin	
	U
vie.	s de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aqueduc de Dimir
Terrain U
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {U}{B}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aqueduc de Diffili	-, I
Terrain L	_
L'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille engagé.	
Quand l'Aqueduc de Dimir arrive sur le champ de bataille,	
renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de	
son propriétaire.	
{T} : Ajoutez {U}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J

Île	
Terrain de base : île	С
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





















Manteaubrune, Maison des ombres		Marais
Terrain U		Terrain de base : marais C
{T}: Ajoutez {C}.		{B}
{U}{B}, {T}: Un joueur ciblé meule une carte.		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \	
Marais	1	Marais

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

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

Cachet de Dimir	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {U}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Éviscération	{X}{B}
<u> </u>	
Éphémère	С
Détruisez la créature ciblée avec	une valeur de mana de X.
Magic the Gathering © Wizards of the C	nast

Expiration	{1}{B}
Émbémbe	
Éphémère	C
Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

۲	Éviscération	{X}{B}
	Éphémère	
	Détruisez la créature ciblée avec une valeur de mana	
	Detruisez la creature cibiee avec une valeur de mana	a de A.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expiration	{1}{B}
Éphémère	С
Une créature ciblée gagne -3/-3 jusqu'à la fin du tour	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Invitation à la paranoïa	{2}{U}{U}	Emprise de la Citerraine {1}{U}{U}{B}
Éphémère	С	Éphémère U
Contrecarrez un sort ciblé. Si {B} a été dép ce sort, le contrôleur de ce sort meule X ca valeur de mana de ce sort.	Renvoyez un permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Son contrôleur perd 3 points de vie. Transmutation {1}{U}{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Invitation à la paranoïa	{2}{U}{U}	
Éphémère	С	
Contrecarrez un sort ciblé. Si {B} a été d ce sort, le contrôleur de ce sort meule X valeur de mana de ce sort.		

Laisse onirique	{3}{U}{U}
Enchantement : aura	R
Enchanter : permanent	
Vous ne pouvez pas choisir un permar cible de ce sort au moment où vous le	
Vous contrôlez le permanent enchanté	

