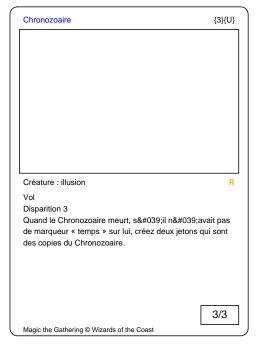
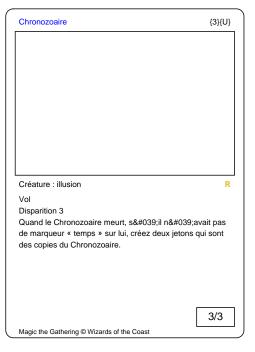
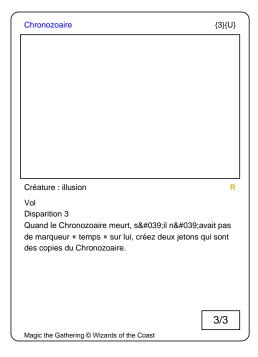
Avatar du malheur	{6}{B}{B}		Avatar du malheur	{6}{B}{B}
Créature : avatar	М		Créature : avatar	M
S'il y a un total de dix créatures ou plus da les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lance Peur {T}: Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.	r.		S'il y a un total de dix créatures ou plus dans les cimetières, ce sort coûte {6} de moins à lancer. Peur {T}: Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être régénérée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Avatar du malheur	(E)(D)(D)
Avatar du maineur	{6}{B}{B}
Créature : avatar	M
S'il y a un total de dix créatures ou plus dans	ns tous
les cimetières, ce sort coûte (6) de moins à lancer	
Peur {T}: Détruisez la créature ciblée. Elle ne peut être	
régénérée.	
	6/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Avatar du malheur	{6}{B}{B}
Créature : avatar	M
S'il y a un total de dix créature	•
les cimetières, ce sort coûte {6} de n' Peur	noins à lancer.
{T} : Détruisez la créature ciblée. Elle régénérée.	e ne peut être



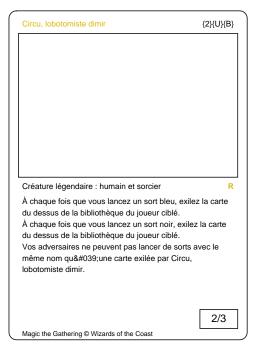


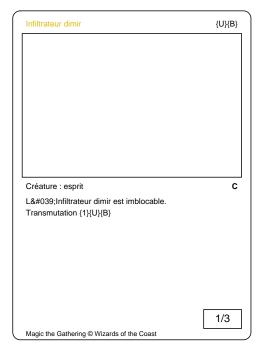


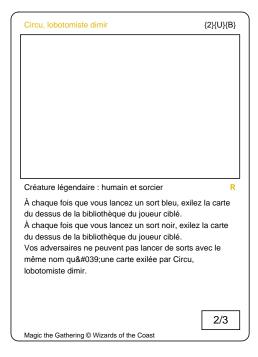
Circu, lobotomiste dimir

Créature légendaire : humain et sorcier

À chaque fois que vous lancez un sort bleu, exilez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.
À chaque fois que vous lancez un sort noir, exilez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé.
Vos adversaires ne peuvent pas lancer de sorts avec le même nom qu'une carte exilée par Circu, lobotomiste dimir.







Infiltrateur dimir

Créature : esprit

C L'Infiltrateur dimir est imblocable.

Transmutation {1}{U}{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur dimir	{U}{B}	Damnation	{2}{B}-
Créature : esprit L'Infiltrateur dimir est imblocable. Transmutation {1}{U}{B}	c	Rituel Détruisez toutes les créature régénérées.	s. Elles ne peuvent pas être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/3	Magic the Gathering © Wizards of	the Coast

Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne peu régénérées.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Damnation	{2}{B}{B}
Rituel	R
Détruisez toutes les créatures. Elles ne régénérées.	e peuvent pas être

{2}{B}{B}

Damnation {2	-{B}{B}	Extraction crânienne	{3}{B}
Rituel Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas erégénérées.	R être	Rituel : arcane Choisissez un nom de carte non- cimetière, la main et la bibliothèq les cartes avec ce nom et exilez- ensuite sa bibliothèque.	ue du joueur ciblé toutes
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

Extraction crânienne	{3}{B}
Rituel : arcane	R
Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez de la contraction	
cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur méla	
ensuite sa bibliothèque.	9-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rituel: arcane

Rituel: arcane

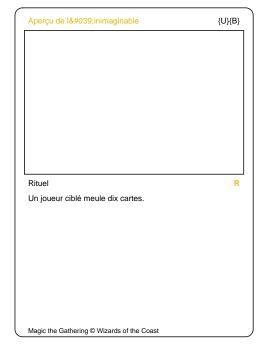
Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.

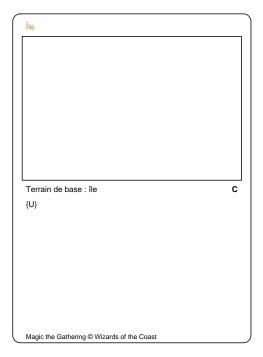
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

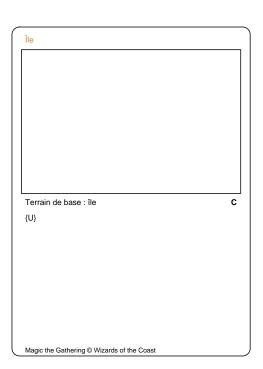
Extraction crânienne {3}	[B}	Aperçu de I'inimaginable	{U}{B}
Rituel : arcane	R	Rituel	R
Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dans l cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé toutes les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélange ensuite sa bibliothèque.		Un joueur ciblé meule dix cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

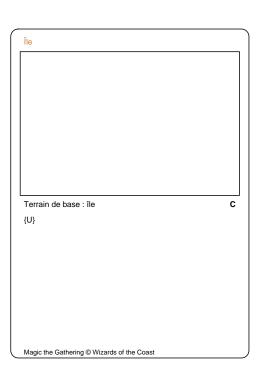
Aperçu de I'inimaginable	{U}{B}
Rituel	F
Un joueur ciblé meule dix cartes.	

Aperçu de I'inimaginable	{U}{B}
Rituel	R
Un joueur ciblé meule dix cartes.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







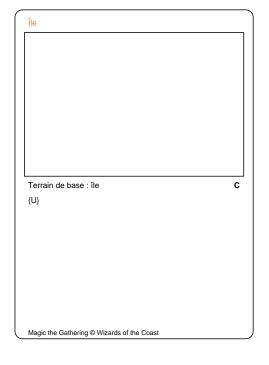


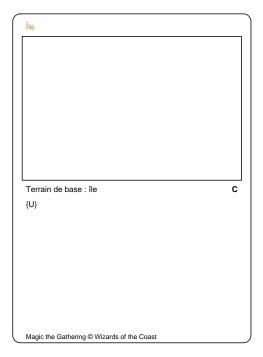


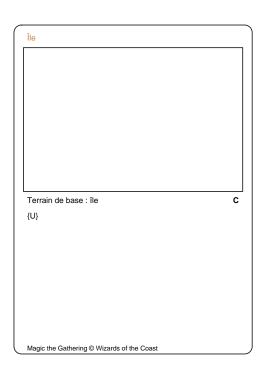


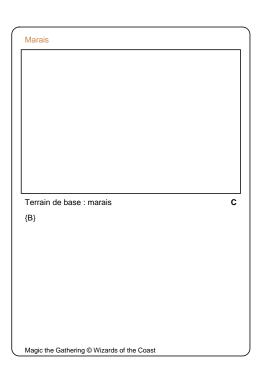












Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

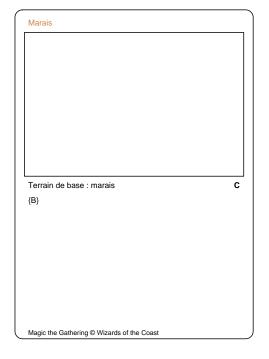
Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

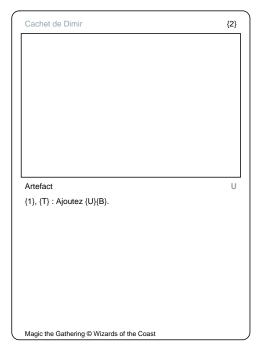
Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

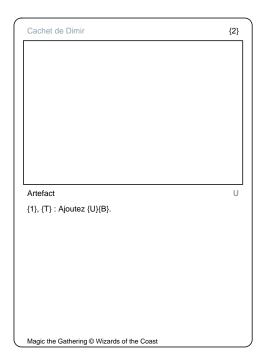
Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are Garrening @ Wizurds or die Godst

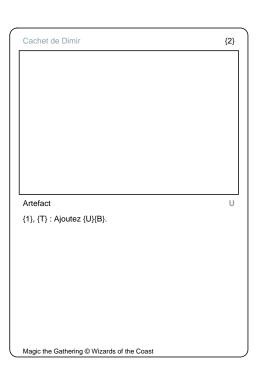
Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	









			_
Extirpation {E	"	Extirpation {B}	٦
Éphémère	₹	Éphémère	
Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de		Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de	
capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)		capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)	
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le		Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le	
cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire		cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire	
toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.		toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.	
exilez-les. Fuls ce judeul melange.		exilez-les. Fuls de joueur melange.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic the Gathering & Wizards of the Godst		magic the dathering a wizards of the dodst	_
	_		
Extirpation {E	3}	Extirpation {B}	, -
	7		7
			-

Éphémère

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

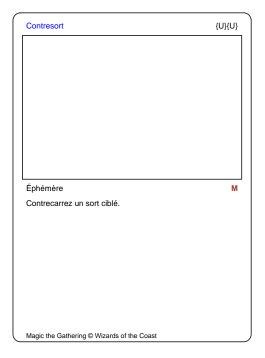
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

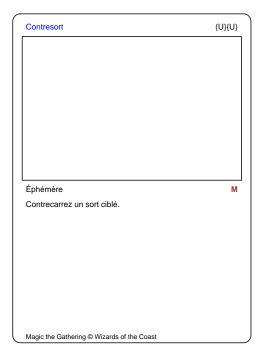
Éphémère

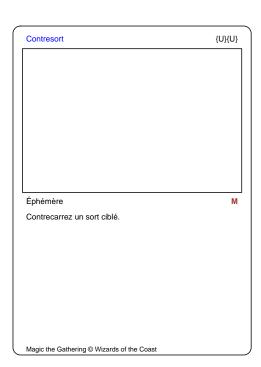
Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)

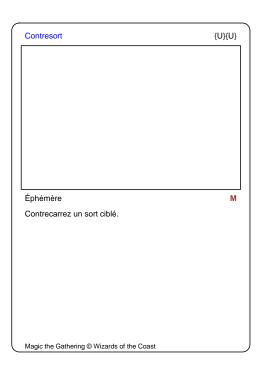
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast









Déférence	{1}{U}		Déférence {1}{	U}
Éphémère	U		Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré cette manière, mettez-le dans la main de son proprié la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.			Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.	à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré cette manière, mettez-le dans la main de son proprié la place du cimetière de ce joueur.	
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1	}{U}
Éphémère		U
cette manière, mettez-le de la place du cimetière de de	. Si ce sort est contrecarré de lans la main de son propriétair e joueur.	e à
Piochez une carte.		

Imbroglio de mixture	{U}{U}		Imbroglio de mixture	{U}{U}
Éphémère			Éphémère	C
Contrecarrez un sort d'éphémère ou de ritu			Contrecarrez un sort d'éphémère	
Transmutation {1}{U}{U}			Transmutation {1}{U}{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
)		

Imbroglio de mixture	{U}{U}
Éphémère	С
	ciblé.
(News)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Imbroglio de mixture	{U}{U}
Éphémère	
Contrecarrez un sort d'éphémère ou de ritue Transmutation {1}{U}{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Doppelganger dimir {1}{U	{B}	Doppelganger dimir	{1}{U}{B}
Créature : changeforme	R	Créature : changeforme	R
{1}{U}{B}: Exilez une carte de créature ciblée d'ul cimetière. Le Doppelganger dimir devient une copie de cette carte, excepté qu'il a cette capacité.		{1}{U}{B}: Exilez une carte de créature cimetière. Le Doppelganger dimir devi cette carte, excepté qu'il a cette	ent une copie de
0/	2		0/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Doppelganger dimir	{1}{U}{B}
Créature : changeforme {1}{U}{B} : Exilez une carte de créature ciblée cimetière. Le Doppelganger dimir devient une cette carte, excepté qu'il a cette capac	copie de
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	0/2

Ingérence du mage	{W}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Au moment où I'Ingérence du mage arrive s	
champ de bataille, choisissez un nom de carte non Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être	
Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas ette	iai ices.
ı	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ingérence du mage	{W}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Au moment où l'Ingérence du mag	
champ de bataille, choisissez un nom de Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent	
Les sorts ayant le nom choisi ne peuveni	t pas ette latices.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ingérence du mage	{W}{U}
Créature : humain et sorcier	R
Au moment où I'Ingérence du mage arrichamp de bataille, choisissez un nom de carte Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas	non-terrain.
Les sons ayant le nom shoisi ne peavent pas	otro larioco.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ingérence du mage	{W}{U}
Créature : humain et sorcier Au moment où I'Ingérence du mage arrive su champ de bataille, choisissez un nom de carte non-Les sorts ayant le nom choisi ne peuvent pas être la	terrain.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Labyrinthe du halo	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôle moins une île.	z au
The first trie file. {T}: Ajoutez {U}. N' activez que si vous contrôle	z au
moins une plaine.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Labyrinthe du halo	
	_
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W}. N' activez que si vous contrôlez a moins une île.	u
T): Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au	ı
moins une plaine.	-
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Labyrinthe du halo	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous moins une île.	controlez au
{T}: Ajoutez {U}. N'activez que si vous	contrôlez au
moins une plaine.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_	Labyrinthe du halo
ı	
ı	
ı	
1	
1	
1	
1	
ı	
1	
L	Terrain R
	{T} : Ajoutez {C}.
	T}: Ajoutez {U}. {T}: Ajoutez {W}. N'activez que si vous contrôlez au
	moins une île.
	{T}: Ajoutez {U}. N'activez que si vous contrôlez au
	moins une plaine.