Envoûteuse volepensée	{B}	E	Euthanasiste orzhov	{2}{B}
Créature : humain et sorcier	С		Créature : humain et assassin	С
{1}, sacrifiez une créature : Regardez les deux cartes di dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, p exilez l'une d'elles.		b	Hantise Quand I'Euthanasiste orzhov arrive sur le cham pataille ou que la créature qu'il hante meurt, Jétruisez une créature ciblée qui a subi des blessures our-ci.	
1. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	/1	N	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	2/2

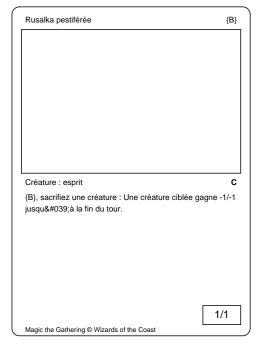
Envoûteuse volepensée	{B}
Créature : humain et sorcier	
	С
{1}, sacrifiez une créature : Regardez les deux cartes de dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, p exilez l'une d'elles.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1

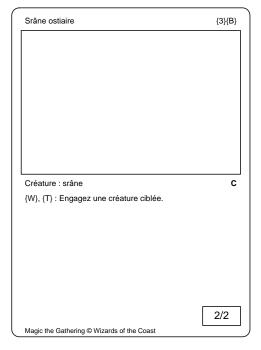
y-	
Euthanasiste orzhov	{2}{B}
Créature : humain et assassin	С
Hantise Quand I'Euthanasiste orzhov arrive sur le	
bataille ou que la créature qu'il hante meu	
détruisez une créature ciblée qui a subi des bless tour-ci.	sures ce
tour or.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Hôte infectieux	{2}{B}	Ogre hypogastroxique {4	}{B}
Créature : zombie	С	Créature : ogre et guerrier	С
Quand I'Hôte infectieux meurt, un joueur points de vie.	ciblé perd 2	À chaque fois qu'une autre créature arrive sur le champ de bataille, son contrôleur perd 1 point de vie.	
	1/1	3/3	3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Hôte infectieux	{2}{B}
	Créature : zombie	С
	Quand I'Hôte infectieux meurt, un joueur ciblé points de vie.	perd 2
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ogre hypogastroxique	{4}{B}
Créature : ogre et guerrier	С
À chaque fois qu'une autre créature arrive s	sur le
champ de bataille, son contrôleur perd 1 point de	vie.
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	





_		
	Srâne ostiaire	{3}{B}
	Créature : srâne	С
	{W}, {T} : Engagez une créature ciblée.	
	[2/2
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire squelette	{4}{B}{B}
Créature : vampire et squelette	R
Vol	
Quand le Vampire squelette arrive créez deux jetons de créature 1/1 r le vol.	
{3}{B}{B}, sacrifiez une Chauve-sourde créature 1/1 noire Chauve-souri	•
Sacrifiez une Chauve-souris : Régé	
squelette.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Esprit du beffroi {3}{W}{N	V}	Hurleur grotesque	{2}{W}
Créature : esprit	U	Créature : gargouille	С
Vol Hantise (Quand cette créature meurt, exilez-la de la partie, hantant une créature ciblée.) Quand l'Esprit du beffroi arrive sur le champ de bataille ou que la créature qu'il hante meurt, créez deux jetons de créature 1/1 noire Chauve-souris avec le vol.		Vol Quand le Hurleur grotesque arrive su si {B} a été dépensé pour le lancer, u défausse d'une carte.	
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

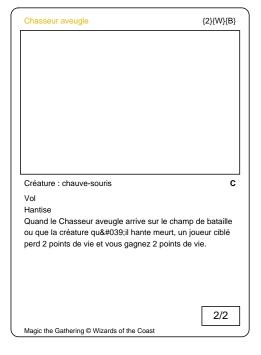
Hurleur grotesque	{2}{W}
Créature : gargouille	С
Vol	
Quand le Hurleur grotesque arrive si {B} a été dépensé pour le lancer défausse d'une carte.	
	2/1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coa	ast

Rusalka martyrisée	{W}
Créature : esprit	U
{W}, Sacrifiez une créature : Une créature pas attaquer ce tour-ci.	re ciblée ne peut

Agente aux masques {3	}{W}{B}	Ames des vertueux	{W}{B}{B}
Créature : humain et conseiller	U	Créature : esprit	U
Au début de votre entretien, chaque adversaire perd de vie. Vous gagnez autant de points de vie que ceu perdus de cette manière.		Défenseur (Cette créature ne peut pas attaqu À chaque fois que les Âmes des vertueux su blessures de combat, vous gagnez autant de et le joueur attaquant perd autant de points c	bissent des points de vie
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/4
wayte the Gathering & Wizards Of the Coast		magic tre Gattering & wizalts of the Coast	

Agente aux masques	{3}{W}{B}
Créature : humain et conseiller	U
Au début de votre entretien, chaque de vie. Vous gagnez autant de point perdus de cette manière.	
	2/3

Âmes des vertueux	{W}{B}{B}
Créature : esprit	U
Défenseur (Cette créature ne peut pa À chaque fois que les Âmes des verti blessures de combat, vous gagnez au	ueux subissent des
et le joueur attaquant perd autant de	points de vie.
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Créature : humain et sorcier	U
{2}{W}: Un joueur ciblé gagne 1 point de vie. {2}{B}: Chaque joueur perd 1 point de vie.	
2/	

Chasseur aveugle	{2}{W}{B}
1	
1	
Créature : chauve-souris	С
Vol	
Hantise	
Quand le Chasseur aveugle arrive sur	
ou que la créature qu'il hante me perd 2 points de vie et vous gagnez 2 p	
peru z poirits de vie et vous gagnez z p	points de vie.
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Srâne en deuil	{1}{WB}
Créature : srâne	С
({WB} peut être payé au choix avec {W} ou {B}.) Vol	
À chaque fois que le Srâne en deuil inflige des ble vous gagnez autant de points de vie.	ssures,
vous gagnez adiam de pointe de vie.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Srâne en deuil	{1}{WB}		Expiation {	(W}{B}
Créature : srâne	С		Rituel	С
({WB} peut être payé au choix avec {W} ou {B}.) Vol			L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y chois une carte non-terrain et exilez cette carte.	issez
À chaque fois que le Srâne en deuil inflige des le vous gagnez autant de points de vie.	olessures,			
	1/1			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Teysa, scion d'Orzhov	{1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et conseille	r R
Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez	la créature ciblée.
À chaque fois qu'une autre créatur contrôlez meurt, créez un jeton de créatur Esprit avec le vol.	
	2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	L

Expiation {W}{B}

Rituel C
L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y choisissez une carte non-terrain et exilez cette carte.

Basilique d'Orzhov	Marais
Terrain La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée. Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. {T}: Ajoutez {W}{B}.	Terrain de base : marais C {B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Basilique d'Orzhov	Marais

Terrain

La Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Basilique d'Orzhov arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T}: Ajoutez {W}{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 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}	

Marais		Plaine
Terrain de base : marais C		Terrain de base : plaine C
{B}		<center></center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Orzhova, I'Église des Transactions		Plaine
STETOTA, ICHIOOO, EGIIOO GOO TTUTIOGOGIOTIO		

Terrain

(T): Ajoutez {C}.
{3}{W}{B}, {T}: Un joueur ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine	
Tamaia da basa yalaisa	С.
Terrain de base : plaine	C
<center>&qtlt;img width="65"amp;amp;amp;quot;smc="graph/manas/bigW.jpg"</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center</center&</center>	ot; mp
p;amp;amp;gt;	am
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Plaine Plaine	_
	\neg
Terrain de base : plaine &tcenter>& ;tt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;"graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>&tt/center> p;amp;amp;gt;	t; np
Magic the Gathering © Wizards of the Coast Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine Plaine	_
	c
&ttcenter>&tttimg width="65" string width="center"string width="string width="center"string width="string width=&	it;

Éphémère U Prévenez les prochaines X blessures qui devraient vous être infligées ce tour-ci. Piochez une carte.	Enchantement : aura Enchanter : créature Quand les Filins de la morte-vie arrivent sur le champ de bataille, un joueur ciblé se défausse de deux cartes. {B} : Régénérez la créature enchantée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Filins de la morte-vie	{3}{B}
Enchantement : aura	
Enchanter : créature	
Quand les Filins de la morte-vie arrivent sur le champ bataille, un joueur ciblé se défausse de deux cartes.	de
{B} : Régénérez la créature enchantée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Miasmes sifflants {1}{	B}{B}		Pilori des éveillés {1}{W}{	B}
Enchantement	U		Enchantement : aura	U
À chaque fois qu'une créature vous attaque, sor contrôleur perd 1 point de vie.	1		Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer. La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. » Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		

Miasmes sifflants {1}{	B}{B}
Enchantement Enchantement	U
À chaque fois qu'une créature vous attaque, sor contrôleur perd 1 point de vie.	1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pilori des éveillés {1){V	√}{B}
Enchantement : aura	U
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer. La créature enchantée a « Au début de votre entretien, vous perdez 1 point de vie. »	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

