Obscur confident	{1}{B}		(Obscur confident	{1}{B}
			Γ		
Créature : humain et sorcier	М		_	Créature : humain et sorcier	М
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessi				Au début de votre entretien, révélez la carte du dessu	
votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de man				votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana	
perdez adiam de pomio de vie que sa valeur de main				periode adiant de pointe de vie que sa valeur de mane	
Г	2/1				2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
)	_		

Obscur confident {1}-	(B)
Créature : humain et sorcier	M
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de	е
votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.	
	_
2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Obscur confident	{1}{B}
Créature : humain et sorcier	M
Au début de votre entretien, révélez la carte du de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. V perdez autant de points de vie que sa valeur de m	ous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

Rats voraces	{1}{B}	Rats voraces	{1}{B}
Créature : rat	С	Créature : rat	С
Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de un adversaire ciblé se défausse d'une cart		Quand les Rats voraces arrivent sur le champ de l un adversaire ciblé se défausse d'une carte	
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast	1/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

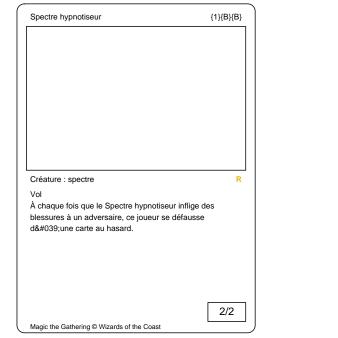
Rats voraces	{1}{B}
Créature : rat	С
	-
Quand les Rats voraces arrivent sur le cham un adversaire ciblé se défausse d'une	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rusalka pestiférée	{B}
Créature : esprit	С
{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée ga jusqu'à la fin du tour.	agne -1/-1
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Rusalka pestiférée	{B}		Rusalka pestiférée	{B}
Créature : esprit	С		Créature : esprit	С
{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gag jusqu'à la fin du tour.	ne -1/-1		{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne - jusqu'à la fin du tour.	1/-1
jusqua#059,a ia iiri du tour.			Jusqu',a ia iiii du tour.	
_				
	1/1		1,	/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rusalka pestiférée	{B}
Créature : esprit	
{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne jusqu' à la fin du tour.	-1/-1
_	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Shinobi du gang Okiba	{3}{B}{B}
Créature : rat et ninja	С
Ninjutsu {3}{B} À chaque fois que la Shinobi du ganç blessures de combat à un joueur, ce deux cartes.	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Hurleur grotesque	{2}{W}
Créature : gargouille	С
Vol	
Quand le Hurleur grotesque arrive s	
si {B} a été dépensé pour le lancer, défausse d'une carte.	un joueur cible se
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	st

Spectre hypnotiseur

Créature : spectre

Vol

À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige des
blessures à un adversaire, ce joueur se défausse
d'une carte au hasard.

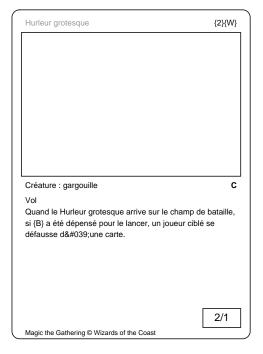
Hurleur grotesque

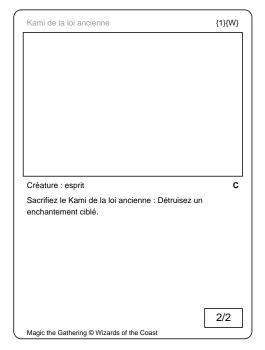
Créature : gargouille

Vol

Quand le Hurleur grotesque arrive sur le champ de bataille, si {B} a été dépensé pour le lancer, un joueur ciblé se défausse d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Kami de la loi ancienne

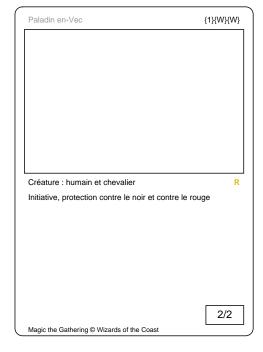
(1){W}

Créature : esprit
C Sacriffez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

Kami de la loi ancienne

Créature : esprit
C Sacrifiez le Kami de la loi ancienne : Détruisez un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Conseil fantôme d'Orzhova	{W}{W}{B}{B}
Créature légendaire : esprit	R
Quand le Conseil fantôme d'Orzh champ de bataille, un adversaire ciblé p vous gagnez 1 point de vie. {1}, sacrifiez une créature : Exilez le Cor d'Orzhova. Renvoyez-le sur le ch	erd 1 point de vie et nseil fantôme amp de bataille
sous le contrôle de son propriétaire au d prochaine étape de fin.	lebut de la
,	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Paladin en-Vec	{1}{W}{W}
Créature : humain et chevalier	R
Initiative, protection contre le noir et contre le rou	
militative, protection contre le noil et contre le roc	ige
	2/2

Conseil fantôme d'Orzhova	{W}{W}{B}{B}
Créature légendaire : esprit	R
Quand le Conseil fantôme d'Orzh champ de bataille, un adversaire ciblé pi vous gagnez 1 point de vie.	
{1}, sacrifiez une créature : Exilez le Cor	
d'Orzhova. Renvoyez-le sur le cha sous le contrôle de son propriétaire au d	•
prochaine étape de fin.	
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Teysa, scion d'Orzhov	{1}{W}{B}	Teysa, scion d'Orzhov {1}{W}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R	Créature légendaire : humain et conseiller R
Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la ci	réature ciblée.	Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.
À chaque fois qu'une autre créature no		À chaque fois qu'une autre créature noire que vous
contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/ Esprit avec le vol.	1 blanche	contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.
Espiti avec le voi.		Espiil avec le voi.
	2/3	2/3
Mania the Cothonine @ Winardo of the Coost	2/3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

		,		
Teysa, scion d'Orzhov	{1}{W}{B}		Expiation	{W}{B}
Créature légendaire : humain et conseiller	R		Rituel	C
Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la cré	ature ciblée.			évèle sa main. Vous y choisissez
À chaque fois qu'une autre créature noir	e que vous		une carte non-terrain et ex	ilez cette carte.
contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1				
Esprit avec le vol.				
	2/3			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards	of the Coast

{W}{B}

Expiation	{W}{B}		Expiation	{W}{B}
Rituel	С		Rituel	С
L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y	choisissez		L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y	choisissez
une carte non-terrain et exilez cette carte.			une carte non-terrain et exilez cette carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Expiation	{W}{B}
Rituel	
L'adversaire ciblé révèle sa main. Vous y ch	
une carte non-terrain et exilez cette carte.	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Basilique d'Orzhov
Terrain U
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

Basilique d'Orzhov	Cavernes de Koïlos
Terrain U	Terrain R
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}.	{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koîlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Basilique d'Orzhov	Cavernes de Koïlos

Basilique d'Orzhov	
Terrain	U
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

Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
{T} : Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous	
infligent 1 blessure.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	_	
Cavernes de Koïlos		Château d'Eiganjo
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.		Terrain légendaire {T}: Ajoutez {W}. {W}, {T}: Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Cavernes de Koïlos		Marais

Cavernes de Koïlos	
Terrain	R
{T}: Ajoutez {C}.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Koïlos vous infligent 1 blessure.	
iningent i biessure.	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
	Marais	
	Terrain de base : marais C	J
	{B}	
	Maria da Ordaria OMF and attack	
	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}	

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&a 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;

Reliquaire impie	Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais	Terrain : plaine et marais
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
ao no. O rodo no lo lakeo pao, il anno ongago.	ao no o no o nace pae, il anno o gago.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
magic the catholing of the account	inage to carroing a related of the country
Reliquaire impie	Reliquaire impie
Terrain : plaine et marais	Terrain : plaine et marais
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Terrain légendaire	R
{T}: Ajoutez {B}.	
{B}, {T}: Une créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.	
,	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Artefact légendaire : équipement	R
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessui de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitt d'Umezawa.	
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umeza: Choisissez 'um ?	wa
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin d	du
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin c tour.	
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin d	

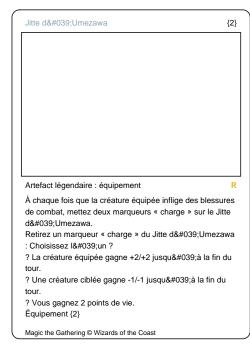
Équipement {2}

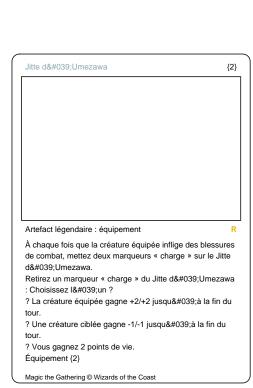
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa	{2}
Artefact légendaire : équipement	R
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessu	ıres
de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Ji	tte
d'Umezawa.	
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umeza : Choisissez l':un ?	awa
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin	du
tour.	uu
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin d	u
tour.	
? Vous gagnez 2 points de vie.	
Équipement {2}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Jitte d'Umezawa	{2}
Artefact légendaire : équipement	R
À chaque fois que la créature équipée inflige des bless de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le .d'Umezawa.	litte
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umez : Choisissez I'un ? ? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fir	
tour. ? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin de tour.	du
? Vous gagnez 2 points de vie. Équipement {2}	

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Jitte d'Umezawa	{2}
Artefact légendaire : équipement	R
À chaque fois que la créature équipée inflige des ble de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le d'Umezawa.	
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Um : Choisissez I'un ?	ezawa
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la tour.	fin du
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fii tour.	n du
? Vous gagnez 2 points de vie.	
Équipement {2}	

Mortification	{1}{W}{B}
Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	

Mortification	{1}{W}{B}		Mortification	{1}{W}{B}
<u> </u>			<u> </u>	
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.			Détruisez une cible, créature ou enchantement.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
magic are Garrening @ Wizards of the Coast		`	magic are danoming a vizalus of the coast	

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

Fers de la foi {3}{\bar{\psi}}	V}
Enchantement : aura	U
Enchanter : permanent Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fers de la foi {3}{V	V}	١	Nezumi rasdecroc	{1}{B}
Enchantement : aura	U		Créature : rat et gredin	R
Enchanter : permanent Quand les Fers de la foi arrivent sur le champ de bataille, vous gagnez 4 points de vie. Le permanent enchanté ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.		c	(1){B}, {T}: Un adversaire ciblé se défausse d' carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte da main, inversez le Nezumi rasdecroc.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Nezumi rasdecroc	{1}{B}
Créature : rat et gredin	R
{1}{B}, {T}: Un adversaire ciblé se défausse de carte. Ensuite, si ce joueur n'a plus de c main, inversez le Nezumi rasdecroc.	'une
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pilleur de tombes nezumi	{1}{B}
Créature : rat et gredin	U
{1}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetièr adversaire. S'il n'y a pas de cimetière, inversez le Pilleur de tombes ne	carte dans ce

Pilleur de tombes nezumi	{1}{B}	Extraction crânienne {	{3}{B}
Créature : rat et gredin	U	Rituel : arcane	R
{1){B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d& adversaire. S'il n'y a pas de carte cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi	dans ce	Choisissez un nom de carte non-terrain. Cherchez dan cimetière, la main et la bibliothèque du joueur ciblé tou les cartes avec ce nom et exilez-les. Ce joueur mélang ensuite sa bibliothèque.	ites
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Pilleur de tombes nezumi	{1}{B}
	Créature : rat et gredin	U
	{1){B}: Exilez une carte ciblée du cimetière d' adversaire. S'il n'y a pas de carte dans cimetière, inversez le Pilleur de tombes nezumi.	
	direction, invoided to 1 modified to the contract medium.	
		2/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

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

Aiguille à sectionner {1	1}	Aiguille à sectionner {1	}
			٦
.	_		┙
	R		?
Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.		Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.	
Les capacités activées des sources du nom choisi ne		Les capacités activées des sources du nom choisi ne	
peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soien	t	peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soient	
des capacités de mana.		des capacités de mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
			

Aiguille à sectionner	{1}
	_
Artefact	R
Au moment où I'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.	
Les capacités activées des sources du nom choisi ne	
peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soie des capacités de mana.	ent
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Masque d'ivoire	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la sorts ou de capacités.)	a cible de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,

Masque d'ivoire	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la	cible de
sorts ou de capacités.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Masque d'ivoire	{2}{W}{W}
Enchantement	R
Vous avez le linceul (Vous ne pouvez pas être la cible de sorts ou de capacités.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	