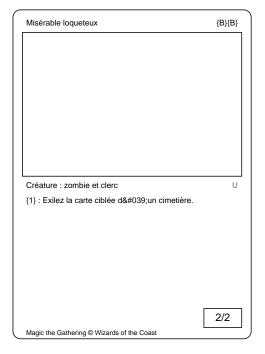
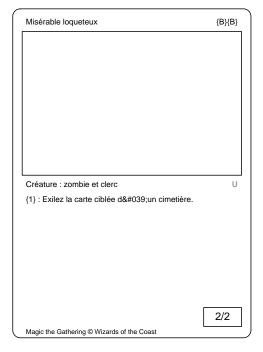
Envoûteuse volepensée	{B}			Envoûteuse volepensée	{B}
Créature : humain et sorcier	С		_	Créature : humain et sorcier	С
{1}, sacrifiez une créature : Regardez les deux cartes dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé, exilez l'une d'elles.				{1}, sacrifiez une créature : Regardez les deux cartes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

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

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





Misérable loqueteux

(B)(B)

Créature : zombie et clerc

(1) : Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

Misérable loqueteux

(B){B}

Créature : zombie et clerc
{1}: Exilez la carte ciblée d'un cimetière.

U

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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	
		_		

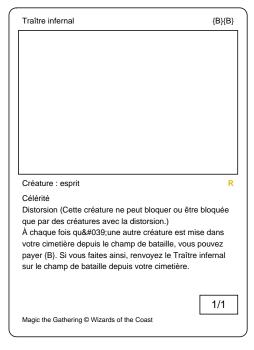
Obscur confident {1}-	(B)
Créature : humain et sorcier	M
Au début de votre entretien, révélez la carte du dessus de	е
votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. Vous perdez autant de points de vie que sa valeur de mana.	
	_
2/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

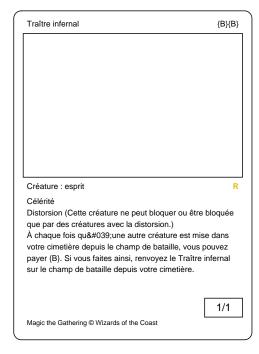
Obscur confident	{1}{B}
Créature : humain et sorcier	M
Au début de votre entretien, révélez la carte du de votre bibliothèque et mettez-la dans votre main. V perdez autant de points de vie que sa valeur de m	ous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1

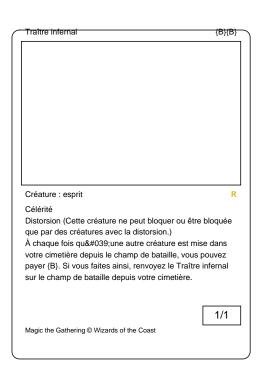
Rusalka pestiférée	{B}	Rusa	salka pestiférée	{B}
Créature : esprit	С	Créa	ature : esprit	С
{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gag	gne -1/-1		sacrifiez une créature : Une créature ciblée ga	gne -1/-1
jusqu'à la fin du tour.		Jusqu	qu'à la fin du tour.	
	1/1			1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic	ic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rusalka pestiférée	{B}
Créature : esprit	С
{B}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagn jusqu'à la fin du tour.	e -1/-1
	1/1

Rusalka pestiférée	{B}
Créature : esprit	С
	-
{B}, sacrifiez une créature : Une créature jusqu'à la fin du tour.	Cibiee gagrie - 1/- 1
	1/1







Traître infernal	{B}{B}
Créature : esprit Célérité Distorsion (Cette créature ne peut bloquer ou être li que par des créatures avec la distorsion.) À chaque fois qu'une autre créature est mise votre cimetière depuis le champ de bataille, vous payer {B}. Si vous faites ainsi, renvoyez le Traître in sur le champ de bataille depuis votre cimetière.	dans ouvez
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/1

Conseil fantôme d'Orzhova {W}{W}{B}	(B)	Conseil fantôme d'Orzhova	$\{W\}\{W\}\{B\}\{B\}$
Créature légendaire : esprit	R	Créature légendaire : esprit	R
Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie vous gagnez 1 point de vie. {1}, sacrifiez une créature : Exilez le Conseil fantôme d'Orzhova. Renvoyez-le sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.	et	Quand le Conseil fantôme d'Orzhov: champ de bataille, un adversaire ciblé perd vous gagnez 1 point de vie. {1}, sacrifiez une créature : Exilez le Conse d'Orzhova. Renvoyez-le sur le cham sous le contrôle de son propriétaire au déb prochaine étape de fin.	I 1 point de vie et eil fantôme ap de bataille
4/4 Magic the Gathering Wizards of the Coast		Magic the Gathering [®] Wizards of the Coast	4/4

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

Teysa, scion d'Orzhov

{1}{W}{B}

Créature légendaire : humain et conseiller R
Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créature ciblée.
À chaque fois qu'une autre créature noire que vous contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1 blanche Esprit avec le vol.

2/3

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 Koïlos vous infligent 1 blessure.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast) (Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Cavernes de Koïlos			Marais	
Terrain {T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {W} ou {B}. Les Cavernes de Ko	vilos vous		Terrain de base : marais {B}	С
infligent 1 blessure.				
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
	1	1	1	

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

,	
Marais	`
l errain de base : marais	С
Terrain de base : marais {B}	С
	С
	С
	С
	c
	c
	c
	c

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
)	
Marais		Plaine

Marais	
Terrain de base : marais	C
{B}	

Plaine	_
Terrain de base : plaine C	
⁢center" slit;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&tt:/center&tt	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

_		
	Plaine	Reliquaire impie
	Terrain de base : plaine C	Terrain : plaine et marais
	<center>& ;lt;img width="65"</center>	Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.
	align="center"	de vie. di vous ne le faites pas, il arrive engage.
	src="graph/manas/bigW.jpg"> <td></td>	
	p;amp;amp;gt;	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
_		
	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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reliquaire impie		Déliquescence soudaine	{1}{B}{B}
Terrain : plaine et marais		Éphémère	R
Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.		Fraction de seconde (Tant que ce sort el joueurs ne peuvent pas lancer de sorts of capacités qui ne sont pas des capacités Jusqu' à la fin du tour, les créature joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs une force et une endurance de base de la contrôle perdent toutes leurs une force et une endurance de base de la contrôle perdent toutes leurs une force et une endurance de base de la contrôle perdent perde	ou activer de de mana.) es qu'un es capacités et ont
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Déliquescence soudaine {1}{B}{B}		Déliquescence soudaine	{1}{B}{B}

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.)

Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

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.)

Jusqu'à la fin du tour, les créatures qu'un joueur ciblé contrôle perdent toutes leurs capacités et ont une force et une endurance de base de 0/2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mortification	{1}{W}{B}		Mortification	$\{1\}\{W\}\{B\}$
Éphémère	U		Éphémère	U
Détruisez une cible, créature ou enchantement.	Ü	1	Détruisez une cible, créature ou enchantement.	
Donation and one of order			Delianos and orbie, creature ou enomalitement	
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	

R

Lune blafarde	{1}{B}		Lune blafarde	{1}{B}
Enchantement	R		Enchantement	R
Les créatures noires gagnent +1/+1.			Les créatures noires gagnent +1/+1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lune blafarde	{1}{B}
Enchantement Enchantement	R
Les créatures noires gagnent +1/+1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Persécution	{2}{B}{B}
Rituel	R
Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle s se défausse de toutes les cartes de cette couleu	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Persécution	{2}{B}{B}		Pacte de la tombe	{1}{B}{B}{B}
Rituel	R		Enchantement	M
Choisissez une couleur. Un joueur ciblé révèle sa			À chaque fois qu'une créature que vous	
se défausse de toutes les cartes de cette couleur	r.		meurt, chaque autre joueur sacrifie une créatur	re.
			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				

Pacte de la tombe	{1}{B}{B}{B}
Enchantement	
À chaque fois qu'une créature que voi	
meurt, chaque autre joueur sacrifie une créa	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pacte de la tombe {1){B}{B}	(B)
Enchantement	М
	IVI
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez meurt, chaque autre joueur sacrifie une créature.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de protection : rouge {1	1}{W}		Cercle de protection : rouge	1}{W}
Enchantement	U	l	Enchantement	U
{1}: La prochaine fois qu'une source rouge de vochoix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_		{1}: La prochaine fois qu'une source rouge de vichoix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de protection : rouge	{1}{W}
Enchantement	U
{1}: La prochaine fois qu'une source rouge d choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.	e votre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cercle de protection : rouge

{1}{W}

Enchantement

{1}: La prochaine fois qu'une source rouge de votre choix devrait vous blesser ce tour-ci, prévenez ces blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sol consacré	{1}{W}		Sol consacré {1}{W}
Enchantement	R		Enchantement R
À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle fait qu'un terr mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille renvoyez cette carte sur le champ de bataille.			À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle fait qu'un terrain soit mis dans votre cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte sur le champ de bataille.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sol consacré	{1}{W}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un sort ou une capa qu'un adversaire contrôle fait qu mis dans votre cimetière depuis le champ de renvoyez cette carte sur le champ de bataille	9;un terrain soit e bataille,
,	