Argousin d'Ozrhov	{1}{B}		Pontife du fléau {4	4}{B}{B}
Créature : humain et gredin	U		Créature : zombie et clerc	R
Contact mortel			Extorsion (À chaque fois que vous lancez un sort, vo	
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez un jetc créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)	n de		pouvez payer {WB}. Si vous faites ainsi, chaque adve perd 1 point de vie et vous gagnez autant de points o	
creature 1/1 bianche et noire Espiri avec le voi.)			peru i point de vie et vous gagnez autant de points c	ie vie.)
			Les autres créatures que vous contrôlez ont	
			I'extorsion. (Si une créature a plusieurs occurr d'extorsion, chacune d'elles se déclence	
			séparément.)	
	1/2			2/7
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

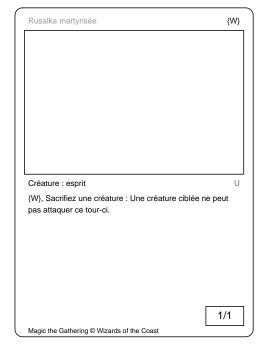
Banshee psalmodiante	{2}{B}{B}	Rusalka pestiférée
Créature : esprit	U	Créature : esprit
Vol Quand la Banshee psalmodiante arrive bataille, une créature ciblée gagne -2/-2 du tour.		{B}, sacrifiez une créatur jusqu'à la fin du to
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizard

{B} re : Une créature ciblée gagne -1/-1 our. 1/1

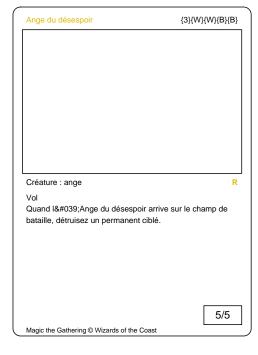
Vampire squelette	{4}{B}{B}	Esprit du beffroi {3}{W}{W}
Créature : vampire et squelette	R	Créature : esprit U
Vol Quand le Vampire squelette arrive sur le créez deux jetons de créature 1/1 noire C le vol. (3}{B}, sacrifiez une Chauve-souris : C de créature 1/1 noire Chauve-souris avec Sacrifiez une Chauve-souris : Régénérez squelette.	hauve-souris avec réez deux jetons le vol.	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.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3	1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire vindicative	{3}{B}
Créature committe	U
Créature : vampire	
À chaque fois qu'une autre créature que vou contrôlez meurt, la Vampire vindicative inflige 1 ble chaque adversaire et vous gagnez 1 point de vie.	
ſ	0 /0
Magic the Cathoring © Wizards of the Coast	2/3

Ministre d'obligation	{2}{W}
Créature : humain et clerc	U
Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, de créature 1/1 blanche et noire Esprit a	•
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Ange du pacte de mort	{3}{W}{B}{B}
Créature : ange	М
Vol	
Quand I'Ange du pacte de me	ort meurt, créez un
jeton de créature 1/1 blanche et noi	
{3}{W}{B}{B}, {T}, sacrifiez cette cré	•
champ de bataille une carte nommé mort depuis votre cimetière. »	ee Ange du pacte de
mon depuis voire simetiere.	
	5/5
Magic the Cathoring @ Wizards of the Coo	



Collecteur de péchés	{1}{W}{B}
Créature : humain et clerc	U
Quand le Collecteur de péchés arrive su bataille, un adversaire ciblé révèle sa ma une carte d'éphémère ou de ritue carte.	ain. Choisissez-y

Conseil fantôme d'Orzhova {W}{W}{B}{B}		Ghildmage de Vizkopa	{W}{B}
Créature légendaire : esprit		Créature : humain et sorcier	U
Quand le Conseil fantôme d'Orzhova arrive sur le champ de bataille, un adversaire ciblé perd 1 point de vie et 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.		{1}{W}{B}: Une créature ciblée acquiert le lien de jusqu'à la fin du tour. {1}{W}{B}: À chaque fois que vous gagnez des povie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de prie.	oints de
4/4			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ghildmage de Vizkopa	{W}{B}
Créature : humain et sorcier	U
{1}{W}{B} : Une créature ciblée acquiert le lien de jusqu'à la fin du tour.	vie
{1}{W}{B}: À chaque fois que vous gagnez des pe	
vie ce tour-ci, chaque adversaire perd autant de p vie.	oints de
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Hanteur de cloche de la basilique

(W){W}{B}{B}

Créature: esprit

Quand Basilica Bell-Haunt arrive sur le champ de bataille, chaque adversaire se défausse d'une carte et vous gagnez 3 points de vie.

3/4

Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Oligarque impérieuse	{W}{B}
Créature : humain et clerc	С
Vigilance	
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, créez	un jeton de
créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vo	ol.)
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pontife d'Orzhov	{1}{W}{B}
Créature : humain et clerc	R
Hantise (Quand cette créature meurt,	, exilez-la, hantant une
créature ciblée.)	
Quand le Pontife d'Orzhov arri	•
bataille ou que la créature qu'il choisissez l'un ?	i nante meurt,
? Les créatures que vous contrôlez g	agnent +1/+1
jusqu'à la fin du tour.	
? Les créatures que vous ne contrôle	z pas gagnent -1/-1
jusqu'à la fin du tour.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Oligarque imperieuse	{W}{B}
Créature : humain et clerc	С
Vigilance	
Au-delà 1 (Quand cette créature meurt, cr	
créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le	e vol.)
	2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Pontife impitoyable	{W}{B}
Créature : vampire et clerc	U
<ul><li>{1}, sacrifiez une autre créature : Pitiless Pont contact mortel et l'indestructible jusqu&amp; du tour.</li></ul>	
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Srâne de la trésorerie	{4}{W}{B}	Teysa, scion d'Orzhov	{1}{W}{B}
Créature : srâne	R	Créature légendaire : humain et conseiller	R
Extorsion (À chaque fois que vous lanc	ez un sort, vous	Sacrifiez trois créatures blanches : Exilez la créa	ature ciblée.
pouvez payer {WB}. Si vous faites ains	i, chaque adversaire		
perd 1 point de vie et vous gagnez auta	ant de points de vie.)	À chaque fois qu'une autre créature noire	•
À al-a (-i la Carra de la tafa-a-		contrôlez meurt, créez un jeton de créature 1/1	blanche
À chaque fois que le Srâne de la trésor pouvez renvoyer une carte d'arte	• •	Esprit avec le vol.	
d'enchantement ciblée depuis vo	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		
votre main.			
	4/4		2/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Teysa Karlov	{2}{W}{B}	Basilique d'Orzhov
Créature légendaire : humain et	conseiller	Terrain
Si la mort d'une créature d'une capacité déclenché que vous contrôlez, cette capaci de plus. Les jetons de créature que vous et le lien de vie.	e d'un permanent té se déclenche une fois	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	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

 $\{1\}\{W\}\{B\}$ 

Basilique d'Orzhov	Basilique d'Orzhov
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  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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast  Marais

Basilique d'Orzhov		Marais
Terrain U		Terrain de base : marais
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}.		(B)
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	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
	)	
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 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>&tt/center>	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
Terrain de base : plaine C		Terrain de base : plaine C
<center><img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/><td></td><td>&amp; amp; amp; amp; lt; center&amp; amp; amp; gt; &amp; amp; amp; amp; quot; ft; img width = &amp; amp; amp; quot; ft &amp; amp; amp; amp; quot; align = &amp; amp; amp; amp; quot; center&amp; amp; amp; amp; quot; src = &amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;</td></center>		& amp; amp; amp; lt; center& amp; amp; gt; & amp; amp; amp; quot; ft; img width = & amp; amp; quot; ft & amp; amp; amp; quot; align = & amp; amp; amp; quot; center& amp; amp; amp; quot; src = & amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Porte de la guilde d'Orzhov
Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;tt;center>& amp;amp;amp;amp;ttimg width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigW.jpg& amp;amp;amp;quot;& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;		Terrain : porte C Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {B}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

	_		
Porte de la guilde d'Orzhov		Porte de la guilde d'Orzhov	
Terrain: porte C		'	С
Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {B}.		Ce terrain arrive engagé. {T} : Ajoutez {W} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_
Porte de la guilde d'Orzhov		Cachet d'Orzhov	[2]
1	1	1 1	- 1

Porte de la guilde d'Orzhov	
Terrain : porte	С
Ce terrain arrive engagé.	
{T}: Ajoutez {W} ou {B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cachet d'Orzhov	{2}
Artefact	U
{1}, {T} : Ajoutez {W}{B}.	

Cachet d'Orzhov	{2}
Artefact	U
{1}, {T}: Ajoutez {W}{B}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Charme d'Orzhov	{W}{B}
Éphémère	U
Choisissez I'un ?	
? Renvoyez une créature ciblée que vous contr	
toutes les auras que vous contrôlez qui lui sont	attachées
dans la main de son propriétaire.  ? Détruisez une créature ciblée et vous perdez	un nombre
de points de vie égal à son endurance.	dirrionibre
? Renvoyez sur le champ de bataille depuis vot	tre cimetière
une carte de créature ayant une valeur de man	a inférieure
ou égale à 1.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Prix ultime	{1}{B}
Éphémère	U
Détruisez une créature monochrome ciblée.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Consacrer // Consumer {1}{V	VB}
Éphémère / Rituel	U
<b>Consacrer</b> {1}{WB}	
Éphémère	
Exilez une carte ciblée depuis un cimetière. Piochez une carte.	
<b>Consumer</b> {2}{W}{B} Rituel	
Un joueur ciblé sacrifie une créature avec la force la plus	
élevée parmi les créatures qu'il contrôle. Vous	
gaginete Gethering @ Wizardings the Chastegal à sa force.	

Dernier paiement	{W}{B}		Blessure d'arme blanche	{2}{B}
Éphémère	С		Enchantement : aura	U
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce	sort, payez		Enchanter : créature	
5 points de vie ou sacrifiez une créature ou un enchantement.			La créature enchantée gagne -2/-2.  Au début de l'entretien du contrôleur de la	créature
Détruisez une créature ciblée.			enchantée, ce joueur perd 2 points de vie.	
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	

Dîme étouffante	(3) (M)
Dime etourrante	{3}{W}
Enchantement	M
À chaque fois qu'un adversa joueur peut payer {2}. S'il ne un jeton Trésor. (C'est un an sacrifiez cet artefact : Ajoutez un m votre choix. »)	le fait pas, vous créez tefact avec « {T},

Absolution éthérée {4}{W	/}{B}	Mille coups de fouet	{2}{W}{B}
Enchantement	R	Enchantement : aura	U
Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1. Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -1/-1. {2}{W}{B} : Exilez une carte ciblée du cimetière d' adversaire. Si c'était une carte de créature, vous créez un jeton de créature 1/1 blanche et noire Esprit a le vol.		Enchanter : créature  La créature enchantée ne peut capacités activées ne peuvent p Au début de I'entretien di enchantée, ce joueur perd 1 poi	oas être activées. u contrôleur de la créature int de vie.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the	Coast

Glas des consignataires	{4}{WB}{WB}{WB}
Enchantement	R
Au début de votre entretien, met	•
bataille, sous votre contrôle, une depuis un cimetière.	carte de creature ciblee
dopaio an omiciore.	
Magic the Gathering © Wizards of the 0	Coast

Pilori des éveillés {1){V	<del>√}{B}</del>
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	

