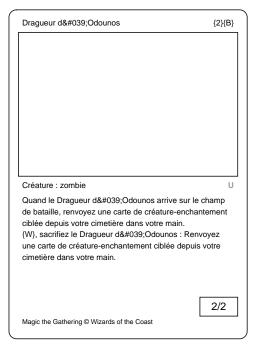
Archétype de la fatalité	{4}{B}{B}	Détisseuse de destin
Créature-enchantement : gorgonoïde	U	Créature-enchanteme
Les créatures que vous contrôlez ont le Les créatures que vos adversaires cont contact mortel et ne peuvent pas avoir o contact mortel.	rôlent perdent le	À chaque fois qu�: Détisseuse de destin
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/3	Magic the Gathering © W

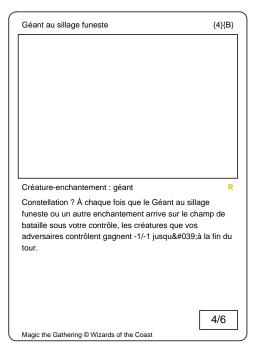
Créature-enchantement : mégère À chaque fois qu'un adversaire pioch Détisseuse de destin inflige 1 blessure à ce	
	3/4

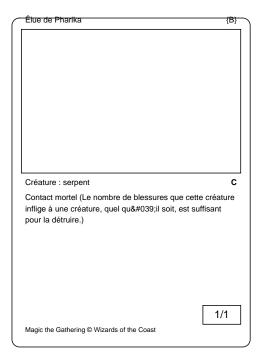
 $\{3\}\{B\}$

Carcasse putréfiée	{3}{B}
Créature : élémental	С
	2/5
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dragueur d'Odounos	{2}{B}
Créature : zombie	U
Quand le Dragueur d'Odounos arr de bataille, renvoyez une carte de créatu ciblée depuis votre cimetière dans votre	re-enchantement main.
{W}, sacrifiez le Dragueur d'Odou une carte de créature-enchantement cibl cimetière dans votre main.	•
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Lamie psychoctome	{4}{B}{B}
Créature-enchantement : lamie	U
Constellation? À chaque fois que la Lamie ou un autre enchantement arrive sur le cha sous votre contrôle, chaque adversaire se d'une carte.	amp de bataille
	5/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lamie psychoctome	{4}{B}{B}		Lampades porteuses de I'effroi	{4}{B}
Créature-enchantement : lamie	U		Créature-enchantement : nymphe	
Constellation ? À chaque fois que la Lamie psylou un autre enchantement arrive sur le champ o sous votre contrôle, chaque adversaire se défait d'une carte.	de bataille		Constellation? À chaque fois que les Lampades po de I'effroi ou un autre enchantement arrive su champ de bataille sous votre contrôle, une créature acquiert I'intimidation jusqu'à la fin du (Elle ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partager couleur avec elle.)	rteuses ır le ciblée tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/3		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/2
		-		

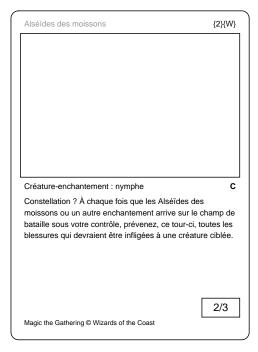
Lampades porteuses de I'effroi	{4}{B}
Créature-enchantement : nymphe	С
Constellation ? À chaque fois que les Lampades p	porteuses
de I'effroi ou un autre enchantement arrive	
champ de bataille sous votre contrôle, une créatu acquiert l'intimidation jusqu'à la fin d	
(Elle ne peut pas être bloquée excepté par des	u toui.
créatures-artefacts et/ou des créatures qui partag	ent une
couleur avec elle.)	
	4/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

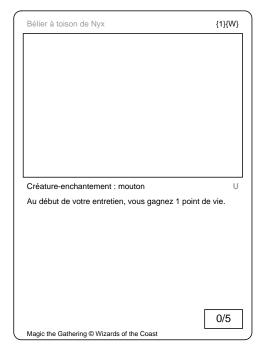
Sinistre garde	{2}{B}
Créature-enchantement : zombie	С
Constellation? À chaque fois que le Sinistre gar autre enchantement arrive sur le champ de batai votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point de	ille sous
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	1/4

Sinistre garde	{2}{B}	Aigle des veilleurs	{2}{W}
Créature-enchantement : zombie	С	Créature : oiseau	С
Constellation ? À chaque fois que le Sinistre gar autre enchantement arrive sur le champ de bata votre contrôle, chaque adversaire perd 1 point d	aille sous	Vol, vigilance	
	1/4		2/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Ver de cervelle	{1}{B}
'	Créature-enchantement : insecte	U
	Quand le Ver de cervelle arrive sur le champ de ba adversaire ciblé révèle sa main et vous y choisisse carte non-terrain. Exilez cette carte jusqu'à d Ver de cervelle quitte le champ de bataille.	z une
		1/1
	Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Alséïdes des moissons	{2}{W}
Créature-enchantement : nymphe	C
Créature-enchantement : nymphe Constellation ? À chaque fois que les Alséïo	_
Constellation ? À chaque fois que les Alséïo moissons ou un autre enchantement arrive	des des sur le champ de
Constellation ? À chaque fois que les Alséïo	des des sur le champ de ur-ci, toutes les
Constellation? À chaque fois que les Alséïc moissons ou un autre enchantement arrive bataille sous votre contrôle, prévenez, ce to	des des sur le champ de ur-ci, toutes les
Constellation? À chaque fois que les Alséïc moissons ou un autre enchantement arrive bataille sous votre contrôle, prévenez, ce to	des des sur le champ de ur-ci, toutes les
Constellation? À chaque fois que les Alséïc moissons ou un autre enchantement arrive bataille sous votre contrôle, prévenez, ce to	des des sur le champ de ur-ci, toutes les





Archétype du courage

Créature-enchantement : humain et soldat

Les créatures que vous contrôlez ont I'initiative.

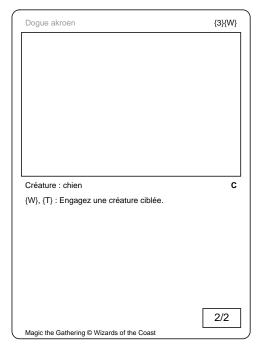
Les créatures que vos adversaires contrôlent perdent
I'initiative et ne peuvent pas avoir ou acquérir
I'initiative.

Bélier à toison de Nyx

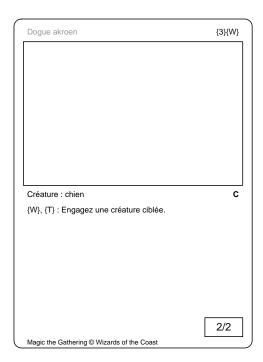
{1}{W}

Créature-enchantement : mouton U

Au début de votre entretien, vous gagnez 1 point de vie.



Monnayeuse du monde souterrain	{W}{B}
Créature-enchantement : humain et clerc	U
Constellation ? À chaque fois que la Monnayeus	
monde souterrain ou un autre enchantement arr	
champ de bataille sous votre contrôle, vous gag- de vie.	nez 1 point
{W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversaire	e perd 1
point de vie.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Monnayeuse du monde souterrain	{W}{B}
Créature-enchantement : humain et clerc Constellation ? À chaque fois que la Monnayeu	U use du
monde souterrain ou un autre enchantement a champ de bataille sous votre contrôle, vous ga de vie. {W}{B}, payez 1 point de vie : Chaque adversa point de vie.	rrive sur le gnez 1 point
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

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 durining @ Wizurds or die codst

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		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	
	&tcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&	
	Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast	
\	magic are eduloring e trizarde or are bodds	

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&

Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;&	Terrain de base : plaine &ttcenter>& ;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg& ;amp;quot;>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Plaine	Plaine
Terrain de base : plaine C &ttcenter>&	Terrain de base : plaine C <center>&</center>
;lt;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"""&	;It;img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"&

Plaine	(Aspect de la gorgone {2	}{B}
Terrain de base : plaine &tcenter> <img &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"/> <td></td> <td>Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mort (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)</td> <td>C el.</td>		Enchantement : aura Enchanter : créature La créature enchantée gagne +1/+3 et a le contact mort (Le nombre de blessures qu'elle inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)	C el.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Plaine		Fontaine de réapparition {1	}{B}

Plaine

Terrain de base : plaine

& amp;amp;amp;lt;center><img width=&amp;quot;65&amp;amp;quot; src=&amp;amp;quot;center&amp;amp;quot;src=&amp;amp;amp;amp;gt;&amp;amp;jt;/center&amp;amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchantement

C

{3}{B}, sacrifiez la Fontaine de réapparition : Renvoyez jusqu' à trois cartes de créature ciblées de votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infusion de Nyx {2}	(B)	Projeter dans les ténèbres {1	}{B}
Enchantement : aura	c	Enchantement : aura	
Enchanter: créature	~	Enchanter : créature	C
La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu'elle es	t	La créature enchantée gagne -2/-0 et ne peut pas bloque	er.
une enchantement. Sinon, elle gagne -2/-2.			
		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			

Infusion de Nyx	{2}{B}
Enchantement : aura	C
Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+2 tant qu&# une enchantement. Sinon, elle gagne -2/-2.</td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	

	Armement de Nyx	{2}{W}
٠	Enchantement : aura	
	Enchanter : créature La créature enchantée a la double initiative tant qu'elle est un enchantement. Sinon, prévenez les blessures qui devraient être infligées par la créate enchantée. (Une créature avec la double initiative inf des blessures d'initiative et des blessures de o normales.)	ure lige
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fontaine de vigueur {1}	{W}	Rayons oppressants (W}
Enchantement	c	Enchantement : aura	С
{2}{W}, sacrifiez la Fontaine de vigueur : Vous gagnez 7 points de vie.		Enchanter : créature La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie (3). Les capacités activées de la créature enchantée coûtent (3) de plus à activer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	_

Lumière de bannissement	{2}{W}
Enchantement	С
Quand cet enchantement arrive, exilez un permanen non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôl jusqu'à ce que cet enchantement quitte le champ de bataille.	е

Rayons oppressants	{W}
Enchantement : aura	С
Enchanter : créature La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloque	r à
moins que son contrôleur ne paie {3}.	····
Les capacités activées de la créature enchantée coûte	nt
{3} de plus à activer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

