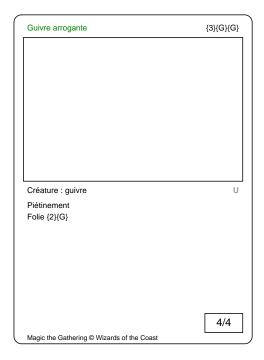
Agame pèlerin	{G}	P	Agame pèlerin	{G}
Créature : lézard	С		Créature : lézard	С
{1){G}: L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du te N'activez qu'une seule fois par tour. Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimetière.)		N F C	[1]{G}: L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du to N'activez qu'une seule fois par tour. Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte, défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, ancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre cimettère.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1	N	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	/1

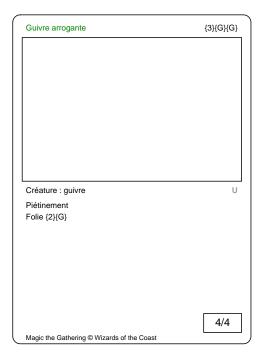
Agame pèlerin {G}
Créature : lézard C
{1}{G}: L'Agame pèlerin gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
N'activez qu'une seule fois par tour. Folie {0} (Si vous vous défaussez de cette carte,
défaussez-vous en vers l'exil. Quand vous faites ainsi, lancez-la pour son coût de folie ou mettez-la dans votre
cimetière.)
4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

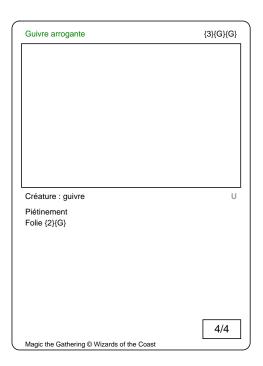
Agame pèlerin	{G}
Créature : lézard	C
{1}{G}: L'Agame pèlerin gagne +2/+	
N'activez qu'une seule fois par tour. Folie {0} (Si vous vous défaussez de	
défaussez-vous en vers l'exil. Quand	
lancez-la pour son coût de folie ou ricimetière.)	nettez-la dans votre
,	
	1/1
Magic the Gathering @ Wizards of the Coas	st

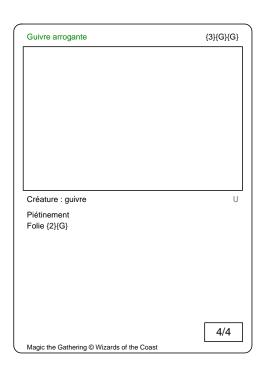
Bâtard sauvage	{1}{G}		Bâtard sauvage	{1}{G}
Créature : chien de chasse	С		Créature : chien de chasse	С
Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage ga			Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauvage ga	
+1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à du tour.	la fin		+1/+1 et devient de la couleur de votre choix jusqu'à du tour.	la fin
	2/2			2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

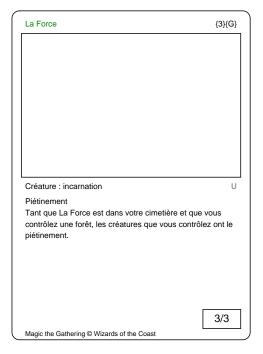
Bâtard sauvage	{1}{G}	Bâtard sauvage
Créature : chien de chasse	С	Créature : chien de chasse
Défaussez-vous d'une carte : Le Bâtard sauva +1/+1 et devient de la couleur de votre choix j du tour.		Défaussez-vous d'une carte : Le +1/+1 et devient de la couleur d du tour.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the

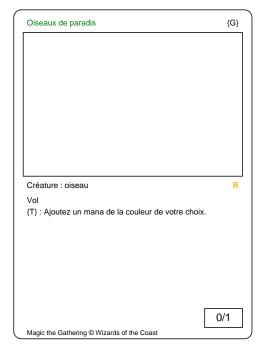


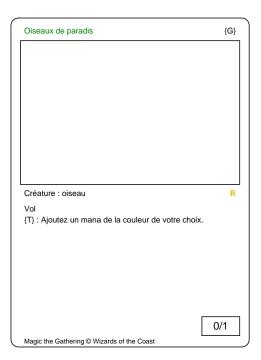


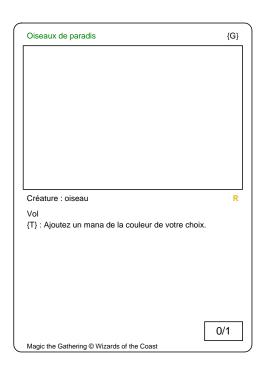


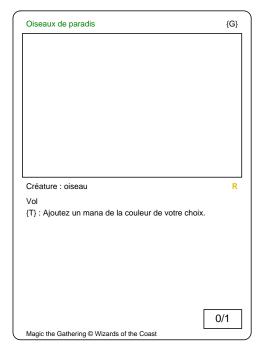


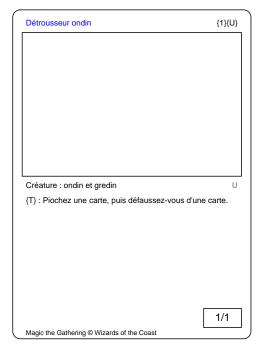


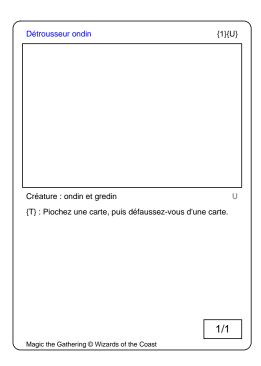


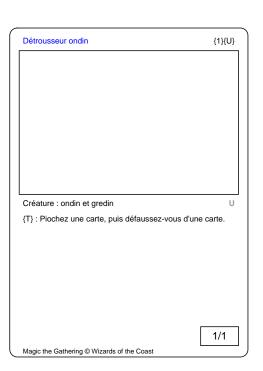












L'Emerveillement	{3}{U}		Rugissement de la guivre	{6}{G}
Créature : incarnation	R		Rituel	U
Vol.	· ·		Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.	Ü
Tant que L'Émerveillement est dans votre cimetiè	ere et que		Flashback {3}{G}	
vous contrôlez une île, les créatures que vous co	ntrôlez ont			
le vol.				
	2/2			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

L'Émerveillement	{3}{U}
Créature : incarnation	R
Vol	
Tant que L'Émerveillement est dans votre cime	
vous contrôlez une île, les créatures que vous le vol.	contrölez ont
10 1011	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rugissement de la guivre	{6}{G}
Rituel	U
Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre.	
Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre. Flashback {3}{G}	

Rugissement de la guivre	{6}{G}		Analyse en profondeur {3}{	U}
Rituel	U		Rituel	c
Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre. Flashback {3}{G}			Un joueur ciblé pioche deux cartes. Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

ĺ.	Rugissement de la guivre	{6}{G}
L	Rituel	U
	Créez un jeton de créature 6/6 verte Guivre. Flashback {3}{G}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

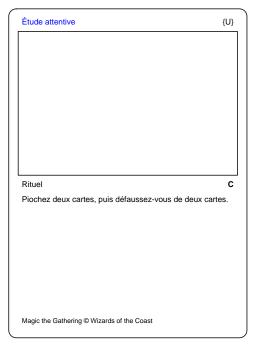
Analyse en profondeur	{3}{U}
Rituel	С
Un joueur ciblé pioche deux cartes. Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous pou lancer cette carte depuis votre cimetière pour son co flashback. Exilez-la ensuite.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

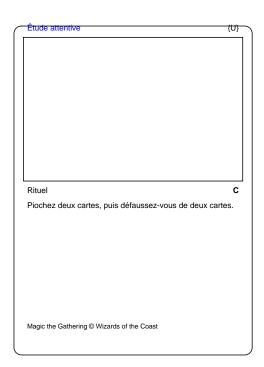
Analyse en profondeur	{3}{U}	Calme Spéculation	{1}{U}
Rituel	С	Rituel	U
Un joueur ciblé pioche deux cartes. Flashback ? {1}{U}, payez 3 points de vie. (Vous plancer cette carte depuis votre cimetière pour son flashback. Exilez-la ensuite.)		Cherchez jusqu'à trois cartes avec le flashback dans bibliothèque d'un joueur ciblé et mettez-les dans le cimetière de ce joueur. Puis le joueur mélange.	la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

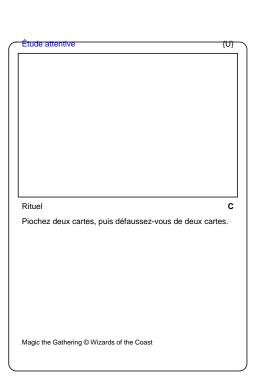
Calme Spéculation	{1}{U}
Rituel	U
Cherchez jusqu'à trois cartes avec le flashbac bibliothèque d'un joueur ciblé et mettez-les da	
cimetière de ce joueur. Puis le joueur mélange).
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Calme Spéculation	{1}{U}
Rituel	U
Cherchez jusqu'à trois cartes avec le flashback dans bibliothèque d'un joueur ciblé et mettez-les dans le	la
cimetière de ce joueur. Puis le joueur mélange.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
mag. and daniening & wizards of the doubt	

tentive	{U}
	С
deux cartes, puis défaussez-vous de deux car	tes.
Gathering © Wizards of the Coast	







Bassin d'élevage	Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Bassin d'élevage	Bassin d'élevage
Terrain : forêt et île R Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, îl arrive sur le champ de bataille engagé.	Terrain : forêt et île Au moment où le Bassin d'élevage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive sur le champ de bataille engagé.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

Colisée céphalide		Côte de la Yavimaya
Terrain		Terrain R
{T} : Ajoutez {U}. Le Colisée céphalide vous inflige 1 blessure. <i>Seuil</i> ? {U}, {T}, sacrifiez le Colisée céphalide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se défausse de trois cartes de sa main. N'activez cette capacité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre cimetière. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		{T}: Ajoutez {C}. {T}: Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure. Magic the Gathering © Wizards of the Coast
wayt the Gathering wizards or the Coast	,	magic tre Gathering © Wizarus of the Codst

Colis	ée céphalide	
bless <i& cépha défau</i& 	Ajoutez (U). Le Colisée céphalide vous inflige 1 ure. gt;Seuil ? (U), (T), sacrifiez le Colisée alide : Le joueur ciblé pioche trois cartes, puis se usse de trois cartes de sa main. N'activez cette cité que s'il y a sept cartes ou plus dans votre	U

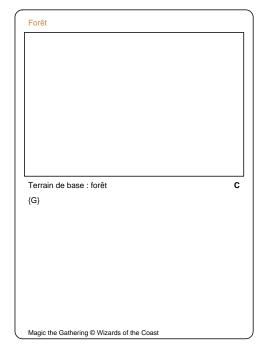
_	Côte de la Yavimaya	`
	Terrain	R
	{T} : Ajoutez {C}. {T} : Ajoutez {G} ou {U}. La Côte de la Yavimaya vous inflige 1 blessure.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Forêt	
Terrain de base : forêt	С
{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

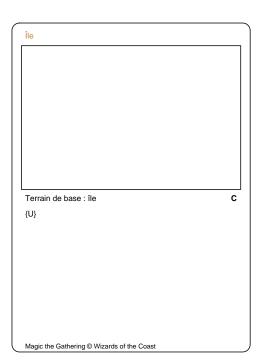


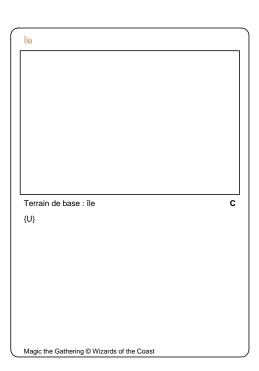




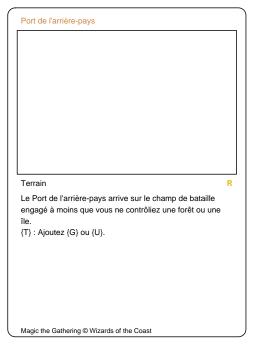


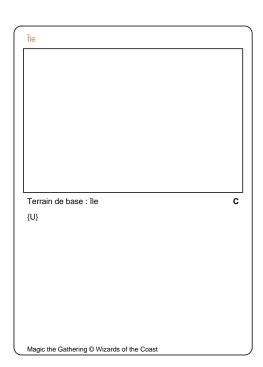






Île		
Terrain de base : île	С	
{U}	J	
(0)		
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,	J





Port de l'arrière-pays	
Terrain	R
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bata engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou	
île.	. uno
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

~	_		
Port de l'arrière-pays		Logique circulaire {2	}{U}
Terrain Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une île. {T}: Ajoutez {G} ou {U}.	2	Éphémère Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière. Folie {U}	U e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Port de l'arrière-pays		Logique circulaire {2	}{U}

Port de l'arrière-pays	
Terrain	F
Le Port de l'arrière-pays arrive sur le champ de bataille	
engagé à moins que vous ne contrôliez une forêt ou une	
île.	
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Logique circulaire	{2}{U}
Éali (as bas	U
Éphémère	
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôle paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.	ur ne
Folie {U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Logique circulaire	{2}{U}	Source temporelle	{1}{G}{U}
Éphémère	U	Rituel	С
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son co paye {1} pour chaque carte dans votre cimetiè		Mettez le permanent ciblé au-dessus de son propriétaire.	e la bibliothèque de
Folie {U}	ile.	son proprietaile.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Logique circulaire	{2}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé à moins que son contrôler paye {1} pour chaque carte dans votre cimetière.	ur ne
Folie {U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Source temporelle	{1}{G}{U}
Rituel	С
Mettez le permanent ciblé au-dessus de la biblio son propriétaire.	thèque de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Source temporelle	{1}{G}{U}			Moment de paix {1}{G}
Rituel	С		'	Éphémère C
Mettez le permanent ciblé au-dessus de la biblio son propriétaire.	thèque de			Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast

_		
´ _	Source temporelle	{1}{G}{U}
L	Rituel	С
	Mettez le permanent ciblé au-dessus de la biblioth son propriétaire.	èque de
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moment de paix	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devra infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}	ient être
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Moment de paix	{1}{G}	Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С	Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de comba infligées ce tour-ci.	at qui devraient être	Détruisez un artefact ciblé o	u un enchantement ciblé.
Flashback {2}{G}			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards o	f the Coast
wage the Gathering & Wizards of the Coast		Magic the Gathering & Wizards 0	THE GOAST
Moment de paix	{1}{G}	Naturalisation	{1}{G}

Moment de paix	{1}{G}
Éphémère	С
Prévenez toutes les blessures de combat qui devraie infligées ce tour-ci. Flashback {2}{G}	ent être

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Naturalisation	{1}{G}
Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Naturalisation {	1}{G}		Trou de mémoire {1}{U	J}
,				
Éphémère	С		Éphémère	С
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.			Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trou de mémoire	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contreca cette manière, mettez-le au-dessus de la biblioth son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur	èque de
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trou de mémoire	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèque son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Trou de mémoire	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré cette manière, mettez-le au-dessus de la bibliothèqu son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	