Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Grand serpent annoroc {X}

Créature-artefact : serpent R

Portée, piétinement, protection contre le multicolore
Le Grand serpent annoroc arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur lui.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}

Créature : **C**

Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Buveur de sorts {G}

Créature : serpent M

Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7> Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+> Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}

Créature : serpent R

<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}

Créature : serpent et shamane **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}

Créature : serpent et shamane **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}

Créature : serpent et shamane **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}

Créature : serpent et shamane **C**

{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seshiro l'Oint {4}{G}{G}

Créature légendaire : serpent et moine R

Les autres créatures Serpent que vous contrôlez gagnent +2/+2.
À chaque fois qu'un serpent que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seshiro l'Oint {4}{G}{G}

Créature légendaire : serpent et moine R

Les autres créatures Serpent que vous contrôlez gagnent +2/+2.
À chaque fois qu'un serpent que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seshiro l'Oint {4}{G}{G}

Créature légendaire : serpent et moine R

Les autres créatures Serpent que vous contrôlez gagnent +2/+2.
À chaque fois qu'un serpent que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Seshiro l'Oint {4}{G}{G}

Créature légendaire : serpent et moine R

Les autres créatures Serpent que vous contrôlez gagnent +2/+2.
À chaque fois qu'un serpent que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent des profondeurs abyssales {4}{U}{U}

Créature-enchantement : grand serpent R

Les krakens, les léviathans, les pieuvres et les grands serpents que vous contrôlez ne peuvent pas être bloqués excepté par des krakens, des léviathans, des pieuvres et des grands serpents.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent des profondeurs abyssales {4}{U}{U}

Créature-enchantement : grand serpent R

Les krakens, les léviathans, les pieuvres et les grands serpents que vous contrôlez ne peuvent pas être bloqués excepté par des krakens, des léviathans, des pieuvres et des grands serpents.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent des profondeurs abyssales {4}{U}{U}

Créature-enchantement : grand serpent R

Les krakens, les léviathans, les pieuvres et les grands serpents que vous contrôlez ne peuvent pas être bloqués excepté par des krakens, des léviathans, des pieuvres et des grands serpents.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent des profondeurs abyssales {4}{U}{U}

Créature-enchantement : grand serpent R

Les krakens, les léviathans, les pieuvres et les grands serpents que vous contrôlez ne peuvent pas être bloqués excepté par des krakens, des léviathans, des pieuvres et des grands serpents.

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience {1}{G}{U}

Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience {1}{G}{U}

Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience {1}{G}{U}

Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sapience {1}{G}{U}

Créature : serpent U

À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sapience.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de submersion {2}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de submersion {2}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de submersion {2}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vague de submersion {2}{U}{U}

Rituel R

Renvoyez toutes les créatures dans les mains de leurs propriétaires, excepté les krakens, les léviathans, les pieuvres et les serpents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Asile de la Chaîne de Geier

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T} : Chaque joueur pioche une carte et se défausse ensuite d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, 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

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, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes cryptiques

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez les Cavernes cryptiques : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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, il arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cavernes cryptiques

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{1}, {T}, sacrifiez les Cavernes cryptiques : Piochez une carte. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Port de l'arrière-pays

Terrain R

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

Port de l'arrière-pays

Terrain R

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

Port de l'arrière-pays

Terrain R

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

Port de l'arrière-pays

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation ésotérique {2}{U}

Enchantement R

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation ésotérique {2}{U}

Enchantement R

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation ésotérique {2}{U}

Enchantement R

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adaptation ésotérique {2}{U}

Enchantement R

Au moment où l'Adaptation ésotérique arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures que vous contrôlez ont le type choisi en plus de leurs autres types. C'est vrai aussi pour les sorts de créature que vous contrôlez et les cartes de créature que vous possédez qui ne sont pas sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

Créature : serpent **C**

Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

Créature : serpent **C**

Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

Créature : serpent **C**

Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

Créature : serpent **C**

Flash
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}

Créature : serpent C

Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}

Créature : serpent C

Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl ailé {1}{G}{U}

Créature : serpent C

Flash
Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique {1}{G}{U}{U}

Créature : serpent R

Flash
Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique {1}{G}{U}{U}

Créature : serpent R

Flash
Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique {1}{G}{U}{U}

Créature : serpent R

Flash
Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique {1}{G}{U}{U}

Créature : serpent R

Flash
Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast