

Buveur de sorts {G}



Créature : serpent **M**  
Montée de niveau {1}

[Niveau 3-7&gt; Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+&gt; 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&gt; Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+&gt; 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&gt; Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+&gt; 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&gt; Protection contre les éphémères (4/4)

[Niveau 8+&gt; Protection contre tout (6/6)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cobra de lotus {1}{G}



Créature : serpent R

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/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

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/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

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/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

&lt;i>&gt;Toucheterre&lt;/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

Nourrisseuse orochi {1}{G}



Créature : serpent et shaman C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}



Créature : serpent et shaman C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}



Créature : serpent et shaman C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}



Créature : serpent et shaman C  
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sagesse {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 sagesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sagesse {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 sagesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sagesse {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 sagesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sagesse {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 sagesse.

2/2

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



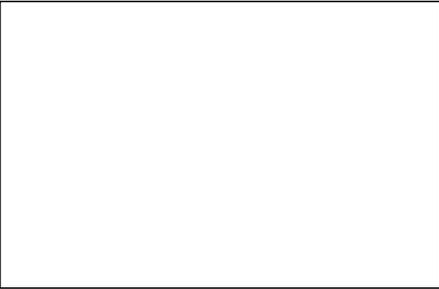
Terrain : forêt et île

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

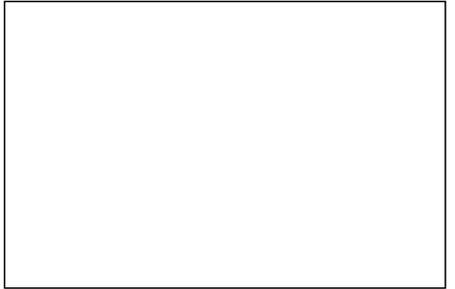
R

{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

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

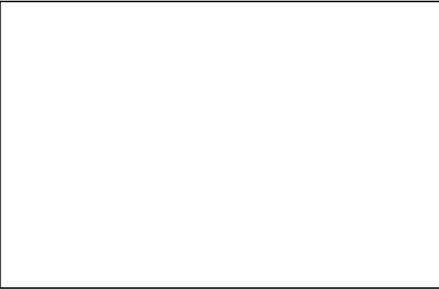
U

{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



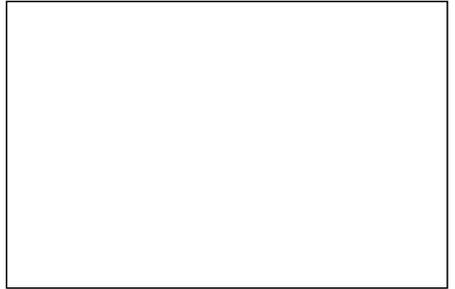
Terrain : forêt et île

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

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

Forêt

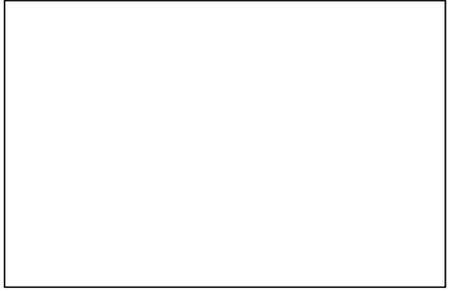


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

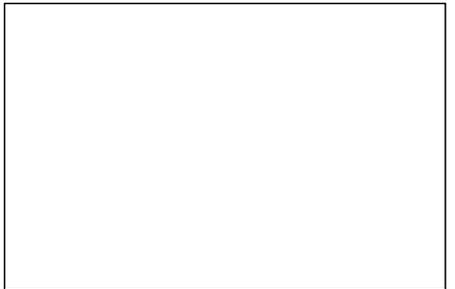


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

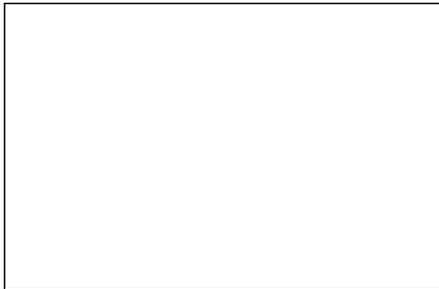


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

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

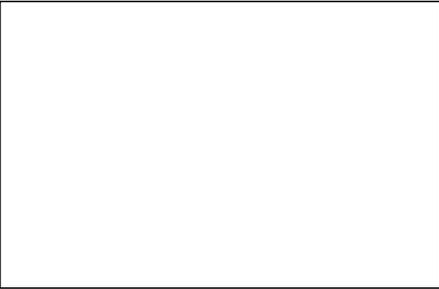
R

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

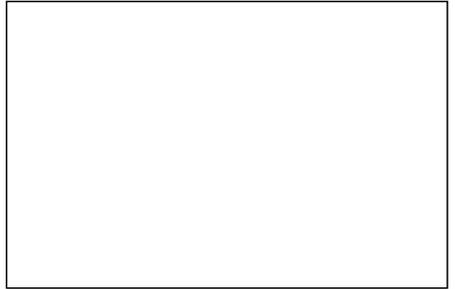
R

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

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}



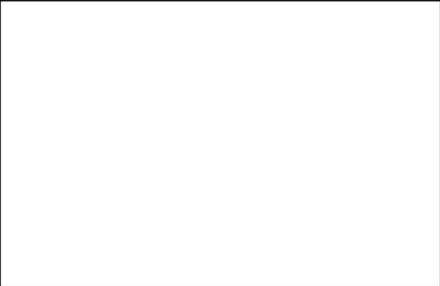
Enchantement

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

Vipère embusquée {1}{G}

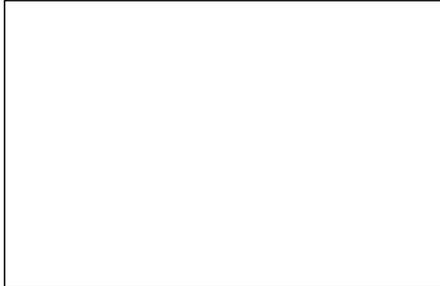


Créature : serpent **C**  
Flash  
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

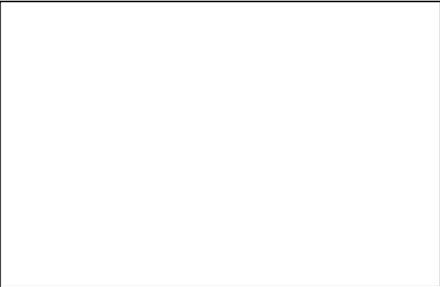


Créature : serpent **C**  
Flash  
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

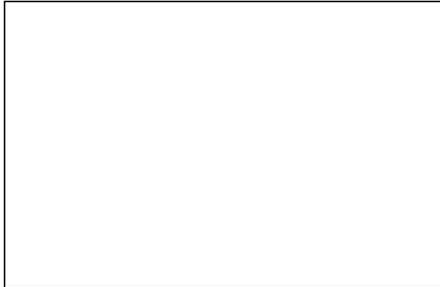


Créature : serpent **C**  
Flash  
Contact mortel

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

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

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

