

Anaconda {3}{G}



Créature : serpent U

Traversée des marais (Cette créature est imblocable tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boa des fondrières {1}{G}



Créature : serpent C

Traversée des marais (Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins un marais.)

{G} : Régénérez le Boa des fondrières. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ancêtre de la tribu Sakura {1}{G}



Créature : Snake Shaman 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

Boa des marécages {G}



Créature : serpent C

Traversée des marais

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Boa des rivières** {1}{G}



Créature : serpent U  
 Traversée des îles  
 {G} : Régénérez le Boa des rivières.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Cobra de lotus** {1}{G}



Créature : serpent R  
 Toucheterre ? 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 à dents de sabre** {2}{G}



Créature : serpent C  
 À chaque fois que le Cobra à dents de sabre inflige des blessures à un joueur, ce joueur reçoit un marqueur « poison ». Le joueur reçoit un autre marqueur « poison » au début de son prochain entretien à moins qu'il paie {2} avant cette étape. (Un joueur avec au moins dix marqueurs « poison » perd la partie.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Colosse caméléon** {2}{G}{G}



Créature : changeforme R  
 Changelin (Cette carte a tous les types de créature.)  
 Protection contre le noir  
 {2}{G}{G} : Le Colosse caméléon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couveuse orochi

{2}{G}



Créature : Snake Shaman

U

{2}{G}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent.  
Si vous contrôlez au moins dix créatures, inversez la  
Couveuse orochi.

-----

&lt;b>Shidako, maîtresse de la couvée</b>

Créature légendaire : serpent et shamane

3/3

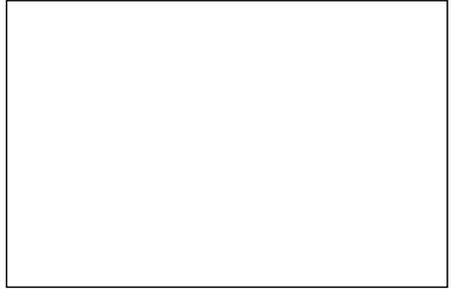
{G}, sacrifiez une créature : Une créature ciblée gagne  
+3/+3 jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse de la tribu Sakura

{G}



Créature : serpent et shamane et éclaireur

C

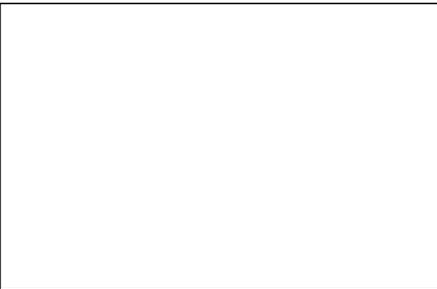
{T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte  
de terrain de votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Crotale golgothien

{2}{G}



Créature : serpent

U

Contact mortel

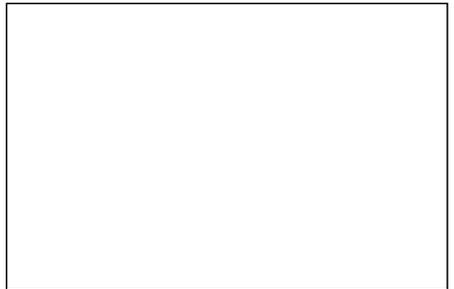
Quand le Crotale golgothien arrive sur le champ de bataille,  
renvoyez une carte ciblée depuis votre cimetière dans votre  
main, puis choisissez un adversaire. Ce joueur renvoie  
dans sa main une carte de son cimetière.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite de la tribu Kashi

{1}{G}{G}



Créature : serpent et guerrier

U

Les serpents légendaires que vous contrôlez ont le linceul.  
À chaque fois que l'Élite de la tribu Kashi inflige des  
blessures de combat à une créature, engagez cette  
créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine  
étape de dégagement de son contrôleur.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hydre cagoularde

{X}{G}{G}

Créature : serpent et hydre

M

L'Hydre cagoularde arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand l'Hydre cagoularde meurt, créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur +1/+1 sur elle.

Mue {3}{G}{G}

Au moment où l'Hydre cagoularde est retournée face visible, mettez 5 marqueurs +1/+1 sur elle.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse aux feuilles orochi

{G}

Créature : Snake Shaman

C

{G} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mamba du fléau

{1}{G}

Créature : phyrexian et serpent

C

Infection (Cette créature inflige des blessures aux créatures sous la forme de marqueurs -1/-1 et aux joueurs sous la forme de marqueurs « poison ».)

{1}{G} : Régénérez le Mamba du fléau. (La prochaine fois que cette créature devrait être détruite, à la place, engagez-la, retirez-la du combat et retirez-lui toutes ses blessures.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse du printemps des Sakura

{3}{G}

Créature : Snake Shaman

C

Au début de votre entretien, ajoutez {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana quand les étapes et les phases se terminent.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi

{1}{G}

Créature : Snake Shaman

C

{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ranger orochi

{1}{G}

Créature : serpent et guerrier et ranger

C

À chaque fois que la Ranger orochi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pillarde de la tribu Kashi

{3}{G}

Créature : serpent et guerrier

U

À chaque fois que la Pillarde de la tribu Kashi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

{1}{G} : Régénérez la Pillarde de la tribu Kashi.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sachi, fille de Seshiro

{2}{G}{G}

Créature légendaire : Snake Shaman

U

Les autres créatures Serpent que vous contrôlez gagnent +0/+1.

Les shamanes que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}{G}. »

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sakiko, mère de l'été

{4}{G}{G}

Créature légendaire : Snake Shaman

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ajoutez autant de {G}. Jusqu'à la fin du tour, vous ne perdez pas ce mana au moment où les étapes et les phases se terminent.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sosuke, fils de Seshiro

{2}{G}{G}

Créature légendaire : serpent et guerrier

U

Les autres créatures Serpent que vous contrôlez gagnent +1/+0.  
À chaque fois qu'un guerrier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

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

Vipère à patagia

{3}{G}

Créature : serpent

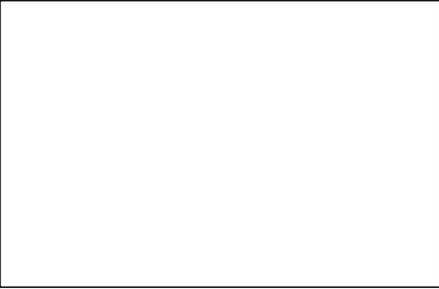
U

Vol  
Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, mettez sur le champ de bataille deux jetons de créature 1/1 verte et bleue Serpent.  
Quand la Vipère à patagia arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-la à moins que {U} n'ait été dépensé pour la lancer.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère d'Ohran {1}{G}{G}



Créature neigeuse : serpent **R**

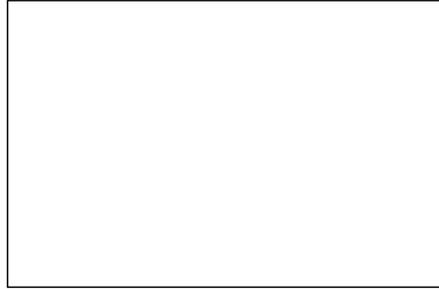
À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère de verre {1}{G}{G}



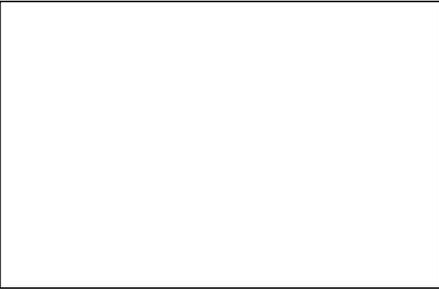
Créature : serpent **C**

À chaque fois que la Vipère de verre inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur perd 2 points de vie au début de sa prochaine étape de pioche à moins qu'il ne paie {2} avant cette étape.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère de la Filandre {1}{G}



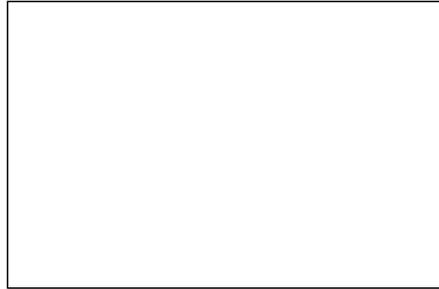
Créature : serpent **C**

À chaque fois que la Vipère de la Filandre bloque ou devient bloquée par une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère des terres dévastées {G}



Créature : serpent **U**

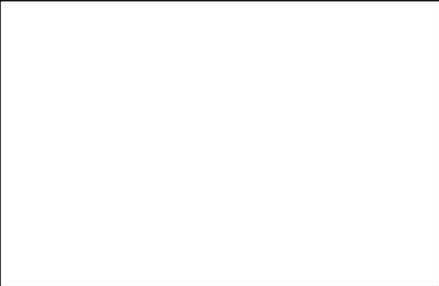
Contact mortel

Coup de sang ? {G}, défaussez-vous de la Vipère des terres dévastées : Une créature attaquante ciblée gagne +1/+2 et acquiert le contact mortel jusqu'à la fin du tour.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère embusquée {1}{G}

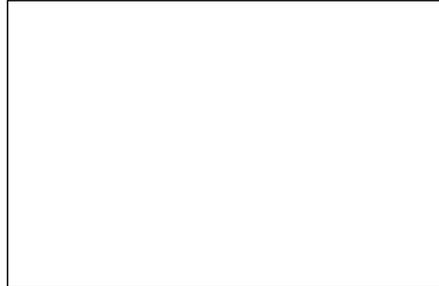


Créature : serpent C  
Flash  
Contact mortel

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère nessianne {4}{G}

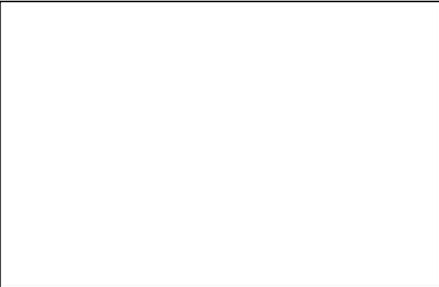


Créature : serpent U  
Portée  
{6}{G} : Monstruosité 4. (Si cette créature n'est pas monstrueuse, mettez quatre marqueurs +1/+1 sur elle et elle devient monstrueuse.)

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère haje {G}

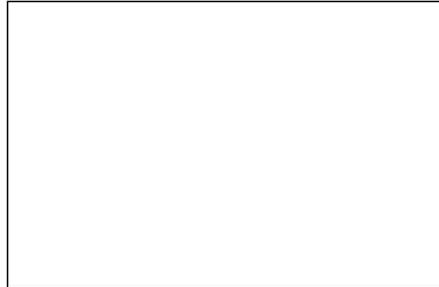


Créature : serpent C  
À chaque fois que la Vipère haje inflige des blessures à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie au début de sa prochaine étape de pioche à moins qu'il ne paie {1} avant cette étape de pioche.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ophidien {2}{U}



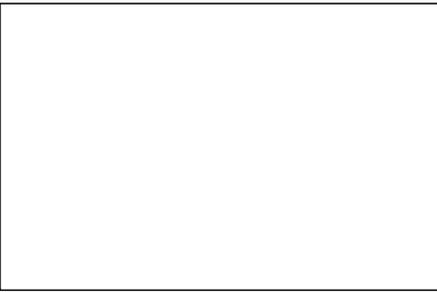
Créature : serpent C  
À chaque fois que l'Ophidien attaque et n'est pas bloqué, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, l'Ophidien n'inflige aucune blessure de combat ce tour-ci.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vipère née de la couvée

{4}{U}



Créature : serpent

U

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature qui est engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

À chaque fois que la Vipère née de la couvée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux écailles de sagesse

{1}{G}{U}



Créature : serpent

U

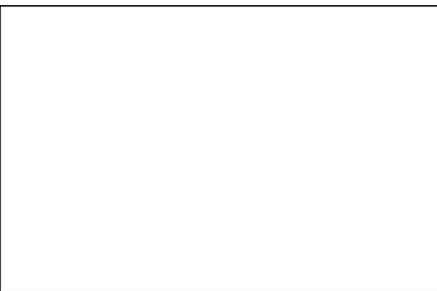
À chaque fois que vous piochez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur le Coatl aux écailles de sagesse.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl allié

{1}{G}{U}



Créature : serpent

C

Flash

Vol, contact mortel

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oracle annelé

{G}{U}



Créature : Snake Elf Druid

C

Quand l'Oracle annelé arrive sur le champ de bataille, révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte de terrain, mettez-la sur le champ de bataille. Sinon, mettez cette carte dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serpent mystique

{1}{G}{U}{U}



Créature : serpent

R

Flash

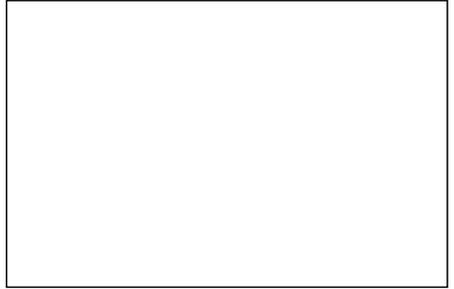
Quand le Serpent mystique arrive sur le champ de bataille, contrecarrez le sort ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temps du besoin

{1}{G}



Rituel

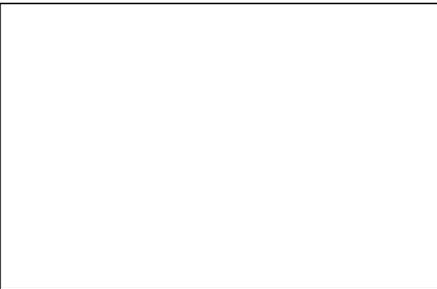
U

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature légendaire, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Recrutement de Sosuke

{2}{G}



Rituel

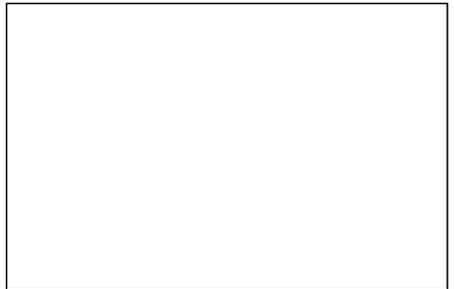
U

Créez deux jetons de créature 1/1 verte Serpent.  
À chaque fois qu'un serpent non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer le Recrutement de Sosuke depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}



Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

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

Bosquet inondé



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{GU}, {T} : Ajoutez {G}{G}, {G}{U} ou {U}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet éclatant



Terrain

U

Le Bosquet éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {G}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Bosquet éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Boisépine



Terrain

C

Ce terrain arrive engagé.  
Quand ce terrain arrive, vous gagnez 1 point de vie.  
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Chutes mugissantes



Terrain

R

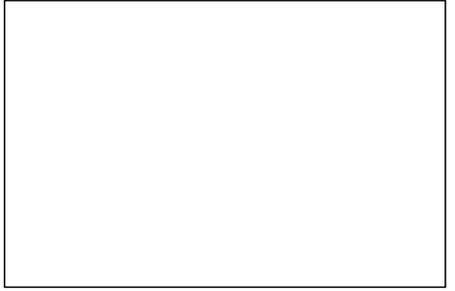
Les Chutes mugissantes arrivent sur le champ de bataille engagées.

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

{2}{G}{U} : Les Chutes mugissantes deviennent une créature 3/3 verte et bleue Élémental avec la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### 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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

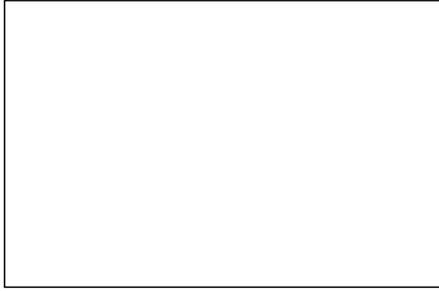


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

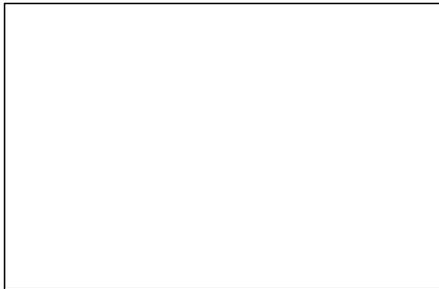


Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



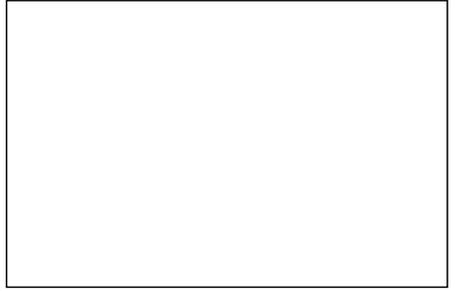
Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt

**C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



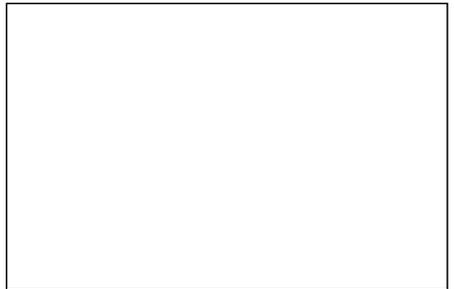
Terrain de base : forêt

**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

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

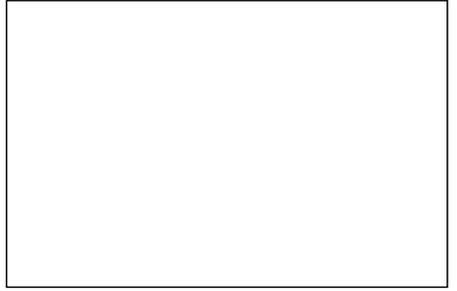


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Haut marché



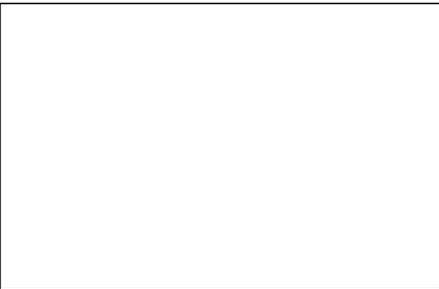
Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.  
{T}, sacrifiez une créature : Vous gagnez 1 point de vie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

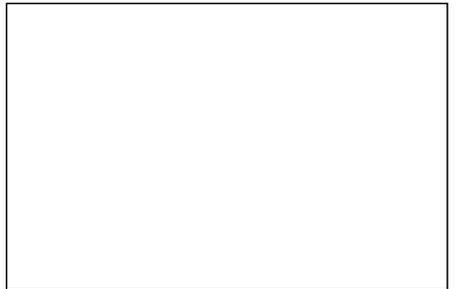


Terrain de base : forêt  
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

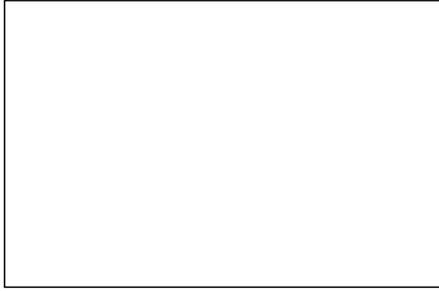


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

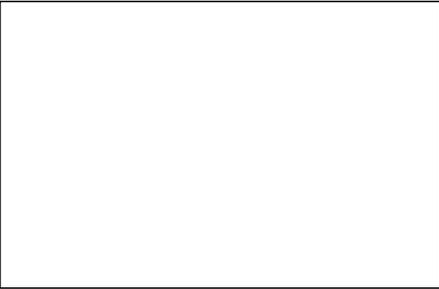


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

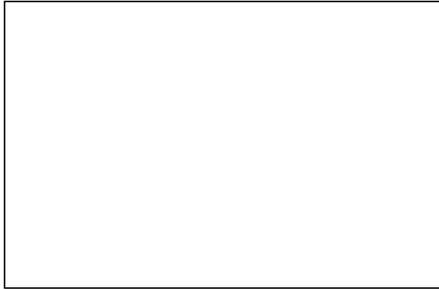


Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île  
{U}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



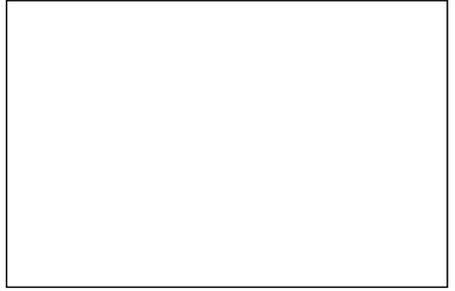
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



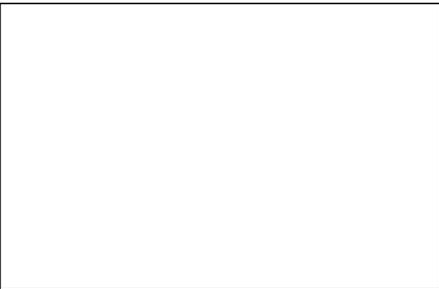
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



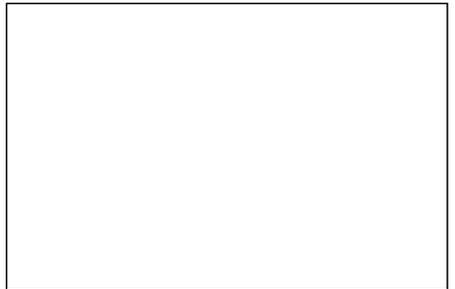
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Oran-Rief, le Vastebois



Terrain

R

Oran-Rief, le Vastebois arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Ajoutez {G}.  
{T} : Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature verte qui est arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Pont de fangemousse



Terrain

R

Cachette 4 (Quand ce terrain arrive sur le champ de bataille, regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, exiliez-en une face cachée, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Le Pont de fangemousse arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {G}.

{G}, {T} : Vous pouvez jouer la carte exilée sans payer son coût de mana si les créatures que vous contrôlez ont une force totale supérieure ou égale à 10.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Porte de la guilde de Simic



Terrain : porte

C

Ce terrain arrive engagé.

{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

### Ruisseau éclatant



Terrain

U

Le Ruisseau éclatant arrive sur le champ de bataille engagé avec deux marqueurs « charge » sur lui.

{T} : Ajoutez {U}.

{T}, retirez un marqueur « charge » du Ruisseau éclatant : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière de Konda

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

La Bannière de Konda ne peut être attachée qu'à une créature légendaire.

Les créatures qui partagent une couleur avec la créature équipée gagnent +1/+1.

Les créatures qui partagent un type de créature avec la créature équipée gagnent +1/+1.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement



Terrain

C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bottes de piedagile

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la défense talismanique et la célérité. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités que vos adversaires contrôlent. Elle peut attaquer et {T} dès le tour où elle est arrivée sous votre contrôle.)

Équipement {1} ({1} : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet de Simic

{2}

Artefact

U

{1}, {T} : Ajoutez {G}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chef-d'œuvre du forgerpierre

{1}

Artefact : équipement

R

La créature équipée gagne +1/+1 pour chaque autre créature que vous contrôlez qui partage un type de créature avec elle.  
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caveau du péril

{4}

Artefact

M

{5}, {T}, exiliez le Caveau du péril : Exilez tous les permanents non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couvoir orochi

{X}{X}

Artefact

R

Le Couvoir orochi arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs « charge » sur lui.  
{5}, {T} : Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque marqueur « charge » sur le Couvoir orochi.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité

{1}



Artefact

U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.

Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?

? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.

? Vous gagnez 2 points de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Neko-te

{3}



Artefact : équipement

R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature, engagez cette créature. Cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur tant que le Neko-te reste sur le champ de bataille.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pincecrâne {1}



Artefact : équipement U

La créature équipée gagne +1/-1.  
 À chaque fois que la créature équipée meurt, piochez deux cartes.  
 Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garruk, meneur de bêtes {4}{G}{G}



Planeswalker légendaire : Garruk M

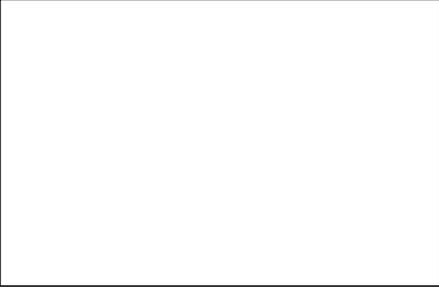
{+1} : Révélez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez toutes les cartes de créatures révélées de cette manière dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

{-3} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature verte de votre main.

{-7} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois que vous lancez un sort de créature, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porte des Destinées {4}



Artefact R

Au moment où la Porte des Destinées arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.  
 À chaque fois que vous lancez un sort de ce type, mettez un marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.  
 Les créatures du type choisi que vous contrôlez gagnent +1/+1 pour chaque marqueur « charge » sur la Porte des Destinées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kiora, maîtresse des profondeurs {2}{G}{U}



Planeswalker légendaire : Kiora M

{+1} : Dégagez jusqu'à une créature ciblée et jusqu'à un terrain ciblé.

{-2} : Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre une carte de créature et/ou une carte de terrain parmi elles dans votre main. Mettez le reste dans votre cimetière.

{-8} : Vous gagnez un emblème avec « À chaque fois qu'une créature arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'elle se batte contre une créature ciblée. » Créez ensuite trois jetons de créature 8/8 bleue Pétrole. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arachnogénèse

{2}{G}

Éphémère

R

Créez X jetons de créature 1/2 verte Araignée avec la portée, X étant le nombre de créatures qui vous attaquent. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci par des créatures non-Araignée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poigne krosiane

{2}{G}

Éphémère

U

Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)  
Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piège aux cobras

{4}{G}{G}

Éphémère : piège

U

Si un permanent non-créature sous votre contrôle a été détruit ce tour-ci par un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôlait, vous pouvez payer {G} à la place du coût de mana de ce sort.  
Créez quatre jetons de créature 1/1 verte Serpent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ascension du maître des bêtes

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez attaque, vous pouvez mettre un marqueur « quête » sur l'Ascension du maître des bêtes.  
Tant que l'Ascension du maître des bêtes a au moins sept marqueurs « quête » sur elle, les créatures que vous contrôlez gagnent +5/+5.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bond de l'évolution

{1}{G}

Enchantement

R

{G}, sacrifiez une créature : Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléiez une carte de créature. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Libéré du réel

{2}{U}

Enchantement : aura

C

Enchanter : créature

{U} : Engagez la créature enchantée.

{U} : Dégagez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dominance

{2}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +2/+2 pour chaque autre créature sur le champ de bataille qui partage un type de créature avec elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kaseto, archimage orochi

{1}{G}{U}

Créature légendaire : serpent et sorcier

M

{G}{U} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Si cette créature est un serpent, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

