

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

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

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

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 Kouveuse orochi.

Shidako, maîtresse de la couvée

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

Guerriers de la tribu Kashi

{3}{G}{G}



Créature : serpent et guerrier

C

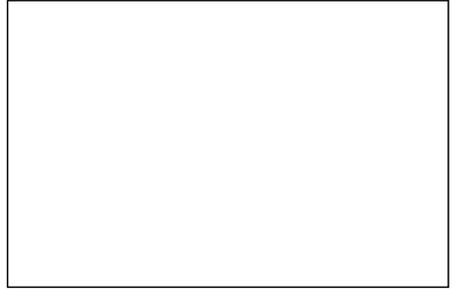
À chaque fois que les Guerriers de la tribu Kashi infligent des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurreur de la tribu Matsu

{2}{G}



Créature : serpent et guerrier

C

{2}{G} : La créature ciblée bloque le Leurreur de la tribu Matsu ce tour-ci si possible.

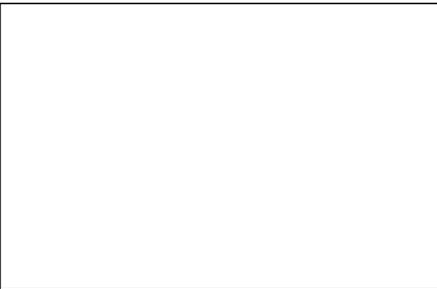
À chaque fois que le Leurreur de la tribu Matsu inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guerriers de la tribu Kashi

{3}{G}{G}



Créature : serpent et guerrier

C

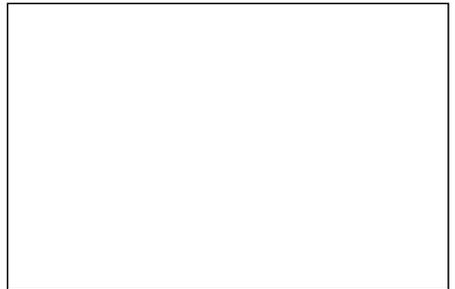
À chaque fois que les Guerriers de la tribu Kashi infligent des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurreur de la tribu Matsu

{2}{G}



Créature : serpent et guerrier

C

{2}{G} : La créature ciblée bloque le Leurreur de la tribu Matsu ce tour-ci si possible.

À chaque fois que le Leurreur de la tribu Matsu 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.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurreur de la tribu Matsu

{2}{G}



Créature : serpent et guerrier

C

{2}{G} : La créature ciblée bloque le Leurreur de la tribu Matsu ce tour-ci si possible.
À chaque fois que le Leurreur de la tribu Matsu 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.

1/3

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

Meneuse aux feuilles orochi

{G}



Créature : Snake Shaman

C

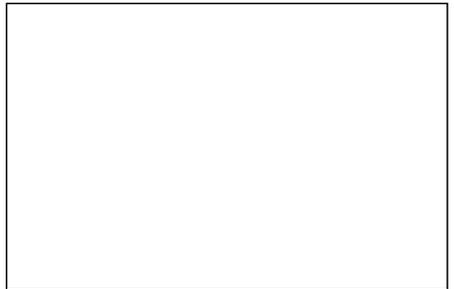
{G} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Nourrisseuse orochi {1}{G}



Créature : Snake Shaman C
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

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

Nourrisseuse orochi {1}{G}



Créature : Snake Shaman C
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Temps du besoin

{1}{G}



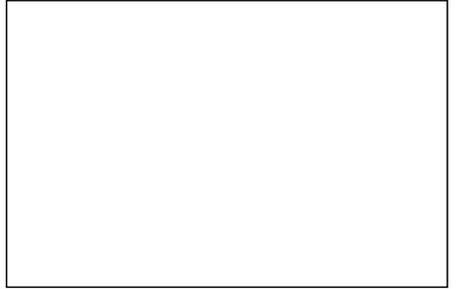
Rituel

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



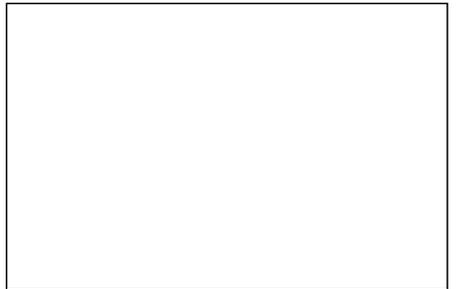
Terrain de base : forêt

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

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

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

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

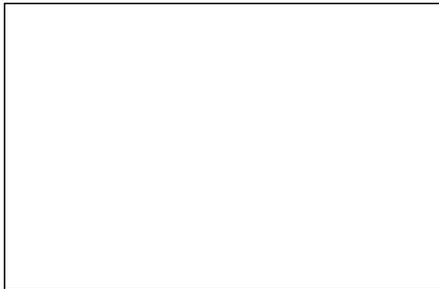


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

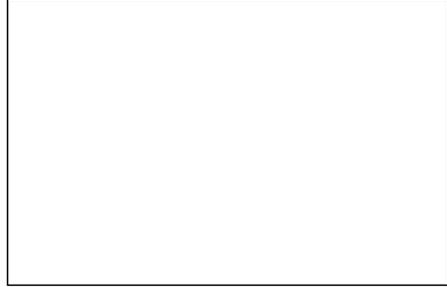
Forêt



Terrain de base : forêt C
{G}

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

Cloche de Junkyo {4}

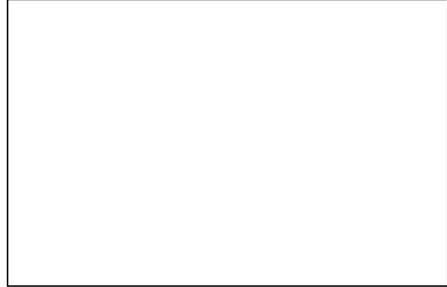


Artefact R

Au début de votre entretien, vous pouvez faire qu'une créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de créatures que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, sacrifiez cette créature au début de la prochaine étape de fin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hankyu {1}



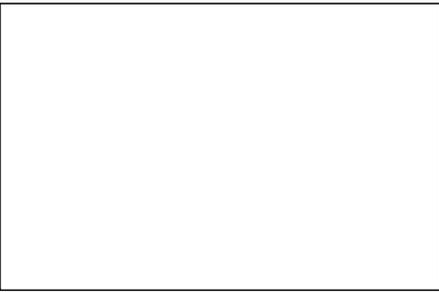
Artefact : équipement U

La créature équipée a « {T} : Mettez un marqueur « visée » sur le Hankyu » et « {T}, retirez tous les marqueurs « visée » de l'Hankyu : Cette créature inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « visée » retirés de cette manière. »
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hankyu

{1}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a « {T} : Mettez un marqueur « visée » sur le Hankyu » et « {T}, retirez tous les marqueurs « visée » de l'Hankyu : Cette créature inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « visée » retirés de cette manière. »
Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dégradation

{G}{G}



Éphémère : arcane

C

Détruisez un artefact ciblé ou un enchantement ciblé.
Imprégnation d'arcane {3}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Toupie de divination du sensei

{1}



Artefact

U

{1} : Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans n'importe quel ordre.
{T} : Piochez une carte et mettez ensuite la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des cèdres

{4}{G}



Éphémère : arcane

U

Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Force des cèdres

{4}{G}

Éphémère : arcane

U

Une créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de terrains que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de serpent

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leurre

{1}{G}{G}

Enchantement : aura

U

Enchanter : créature

Toutes les créatures capables de bloquer la créature enchantée le font.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peau de serpent

{2}{G}

Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+1.

{G} : Régénérez la créature enchantée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

