

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

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

Chassoiseau de la tribu Matsu

{2}{G}{G}

Créature : serpent et guerrier et archer

C

À chaque fois que le Chassoiseau 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.

{G} : Le Chassoiseau de la tribu Matsu acquiert la portée jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclaireuse de la tribu Sakura

{G}

Créature : serpent et shaman 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

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.

Shidako, maîtresse de la couvée
Créature légendaire : serpent et shaman
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 shaman 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

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

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

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

Leurreur de la tribu Matsu

{2}{G}

Créature : serpent et guerrier

C

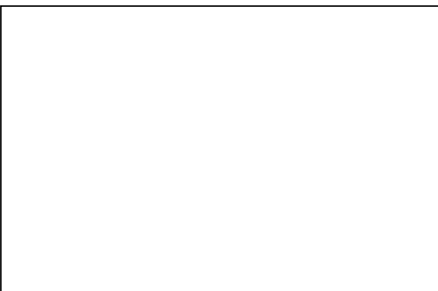
{2}{G} : La créature ciblée bloque le Leurreur de la tribu Matsu ce tour-ci si possible.
À chaque fois que le Leurreur de la tribu Matsu inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

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.

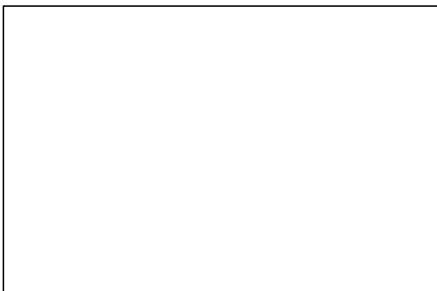
À chaque fois que le Leurreur de la tribu Matsu inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Meneuse 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

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

Patron des orochi

{6}{G}{G}



Créature légendaire : esprit

R

Offrande de serpent

{T} : Dégagez toutes les forêts et toutes les créatures vertes. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Patron des orochi

{6}{G}{G}

Créature légendaire : esprit

R

Offrande de serpent

{T} : Dégagez toutes les forêts et toutes les créatures vertes. N'activez cette capacité qu'une seule fois par tour.

7/7

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

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

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

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

Scion de la forêt

{1}{G}{G}

Créature : avatar

C

La force et l'endurance du Scion de la forêt sont chacune égale au nombre de créatures que vous contrôlez.

/

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

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

Nuée interminable

{5}{G}{G}{G}



Rituel

R

Créez un jeton de créature 1/1 verte Serpent pour chaque carte dans votre main.

Épique

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

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

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

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

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

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

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

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

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

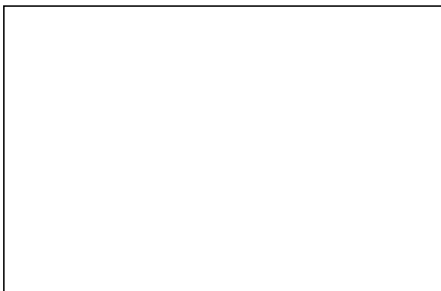
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



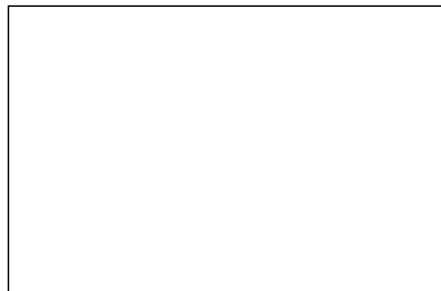
Terrain de base : forêt

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



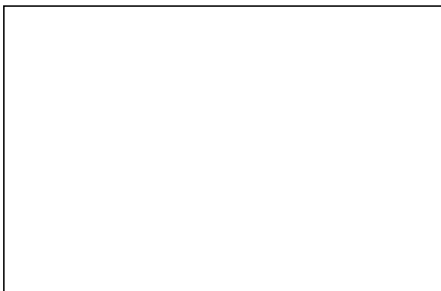
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



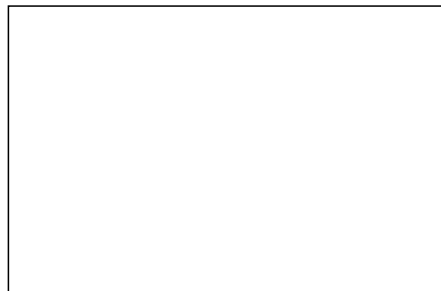
Terrain de base : forêt

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



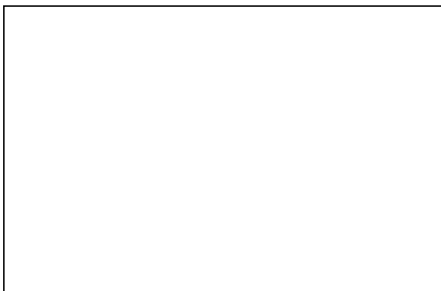
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



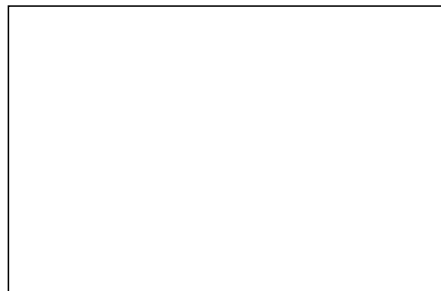
Terrain de base : forêt

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

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



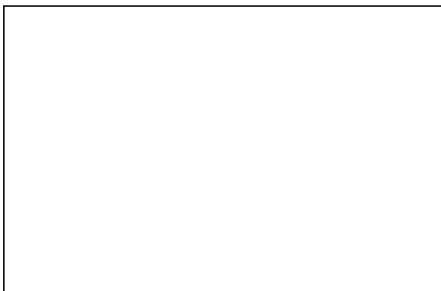
Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



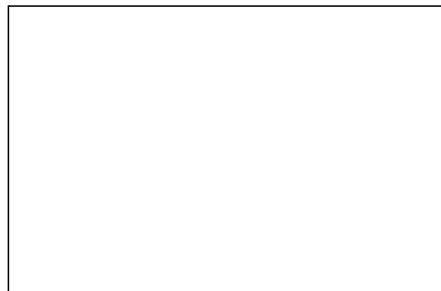
Terrain de base : forêt

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

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

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

Don de vie

{2}{G}

Enchantement

R

À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille, vous pouvez gagner 1 point de vie.

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

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

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

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