

Couveuse orochi

{2}{G}



Créature : serpent et shamane

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 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

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 : serpent et shaman

C

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

1/1

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 : serpent et 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 : serpent et 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}

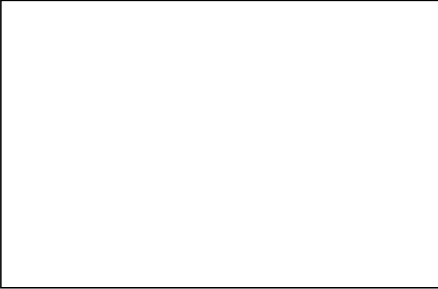


Créature : serpent et shaman C
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}

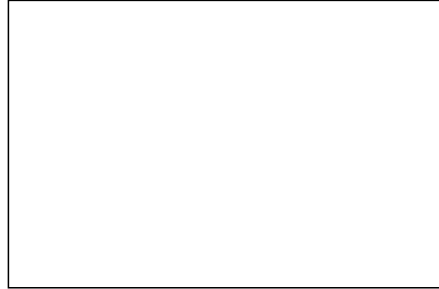


Créature : serpent et shaman C
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}

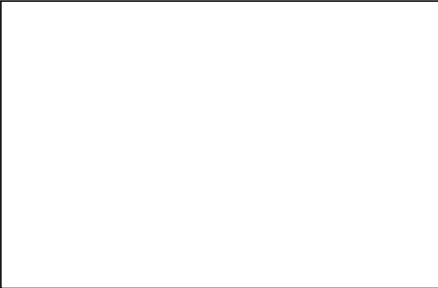


Créature : serpent et shaman C
{T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nourrisseuse orochi {1}{G}

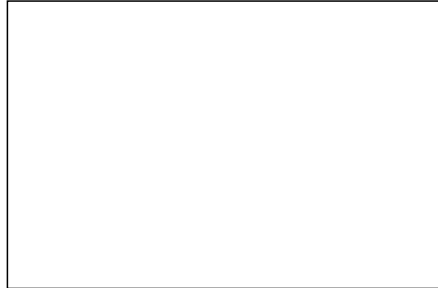


Créature : serpent et shaman C
 {T} : Ajoutez {G}.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}



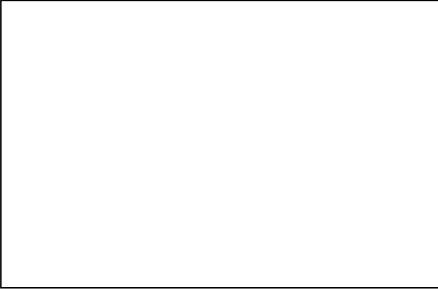
Créature : serpent et guerrier et ranger **C**

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

Ranger orochi {1}{G}



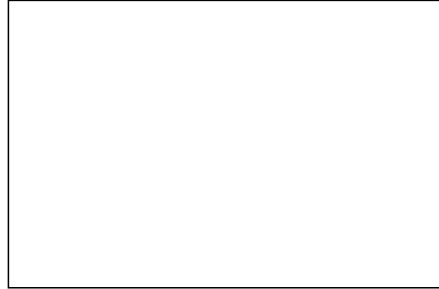
Créature : serpent et guerrier et ranger **C**

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

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
{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 **C**
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

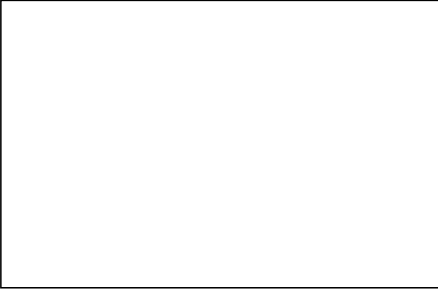
Forêt



Terrain de base : forêt **C**
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

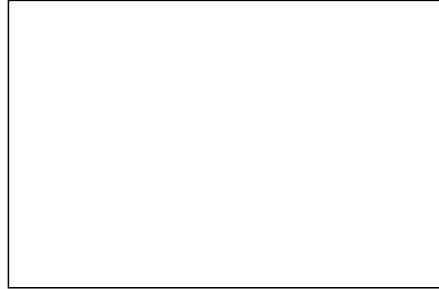
Forêt



Terrain de base : forêt **C**
{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cloche de Junkyo **{4}**

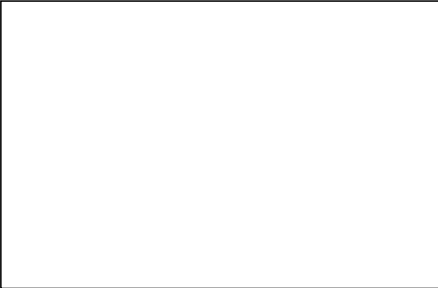


Artefact **R**

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

Couvoir orochi {X}{X}

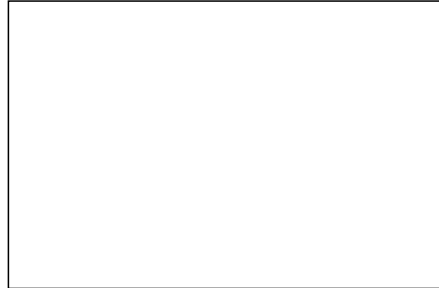


Artefact R

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

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

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

