

~E. Honda, champion sumo

{4}{W}{W}

Créature légendaire : nains

Esprit sumo ? Tant que c'est votre tour, chaque créature attribue des blessures de combat égal à son endurance plutôt que sa force.

Mille frappes de main ? À chaque fois que E. Honda, champion sumo attaque, jusqu'à cent créatures ciblées gagnent chacune +0/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

0/7

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~E. Honda, champion sumo

{4}{W}{W}

Créature légendaire : nains

Esprit sumo ? Tant que c'est votre tour, chaque créature attribue des blessures de combat égal à son endurance plutôt que sa force.

Mille frappes de main ? À chaque fois que E. Honda, champion sumo attaque, jusqu'à cent créatures ciblées gagnent chacune +0/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

0/7

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~E. Honda, champion sumo

{4}{W}{W}

Créature légendaire : nains

Esprit sumo ? Tant que c'est votre tour, chaque créature attribue des blessures de combat égal à son endurance plutôt que sa force.

Mille frappes de main ? À chaque fois que E. Honda, champion sumo attaque, jusqu'à cent créatures ciblées gagnent chacune +0/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

0/7

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

~E. Honda, champion sumo

{4}{W}{W}

Créature légendaire : nains

Esprit sumo ? Tant que c'est votre tour, chaque créature attribue des blessures de combat égal à son endurance plutôt que sa force.

Mille frappes de main ? À chaque fois que E. Honda, champion sumo attaque, jusqu'à cent créatures ciblées gagnent chacune +0/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

0/7

Magic the Gathering - Wizards of the Coast