~E. Honda, champion sumo {4}{W}{W}	~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.	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.
Magic the Gathering - Wizards of the Coast	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, c attribue des blessures de combat égal à : plutôt que sa force.	
Mille frappes de main? À chaque fois qu champion sumo attaque, jusqu'à cent cré gagnent chacune +0/+X jusqu'à la fin du nombre de cartes dans votre main.	atures ciblées
	0/7
Magic the Gathering - Wizards of the Coast	

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.