

Sensei Queue-dorée

{1}{W}



Créature légendaire : renard et samouraï

Bushido 1

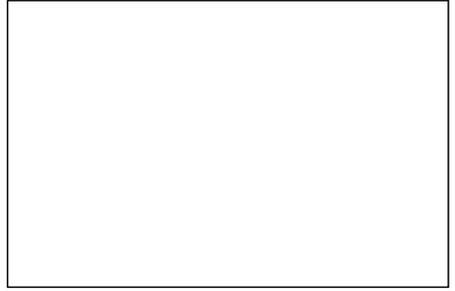
{1}{W}, {T} : Mettez un marqueur « entraînement » sur la créature ciblée. Cette créature acquiert bushido 1 et devient un samouraï en plus de ses autres types de créature. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sensei Queue-dorée

{1}{W}



Créature légendaire : renard et samouraï

Bushido 1

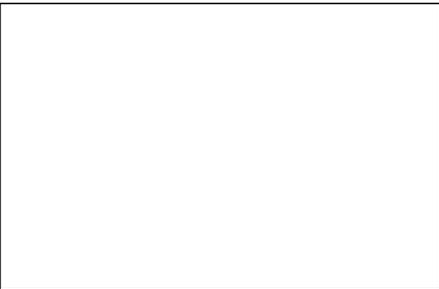
{1}{W}, {T} : Mettez un marqueur « entraînement » sur la créature ciblée. Cette créature acquiert bushido 1 et devient un samouraï en plus de ses autres types de créature. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sensei Queue-dorée

{1}{W}



Créature légendaire : renard et samouraï

Bushido 1

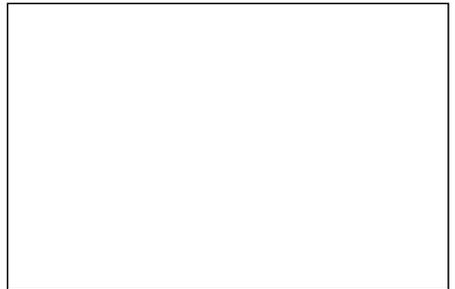
{1}{W}, {T} : Mettez un marqueur « entraînement » sur la créature ciblée. Cette créature acquiert bushido 1 et devient un samouraï en plus de ses autres types de créature. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Sensei Queue-dorée

{1}{W}



Créature légendaire : renard et samouraï

Bushido 1

{1}{W}, {T} : Mettez un marqueur « entraînement » sur la créature ciblée. Cette créature acquiert bushido 1 et devient un samouraï en plus de ses autres types de créature. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast