

Frères Yamazaki

{2}{R}

Créature légendaire : humain et samouraï

U

Bushido 1

S'il y a exactement deux permanents appelés Frères Yamazaki sur le champ de bataille, la « règle de légende » ne s'applique pas à eux.

Chaque autre créature appelée Frères Yamazaki gagne +2/+2 et a la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fumiko la manante

{2}{R}{R}

Créature légendaire : humain et samouraï

R

Fumiko la manante a bushido X, X étant le nombre de créatures attaquant. (À chaque fois que cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.)

Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent à chaque combat si possible.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Frères Yamazaki

{2}{R}

Créature légendaire : humain et samouraï

U

Bushido 1

S'il y a exactement deux permanents appelés Frères Yamazaki sur le champ de bataille, la « règle de légende » ne s'applique pas à eux.

Chaque autre créature appelée Frères Yamazaki gagne +2/+2 et a la célérité.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Godo, seigneur de guerre bandit

{5}{R}

Créature légendaire : humain et barbare

R

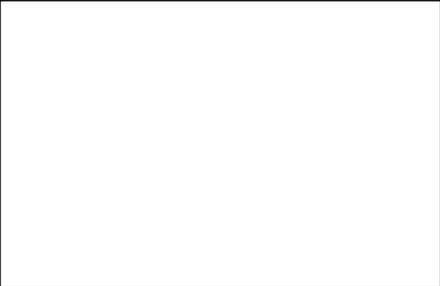
Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevauche-phalène d'Araba {1}{W}

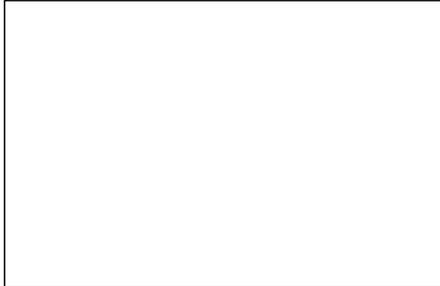


Créature : humain et samourai C  
 Vol  
 Bushido 1

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevauche-phalène d'Araba {1}{W}

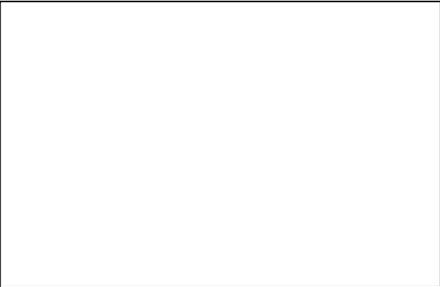


Créature : humain et samourai C  
 Vol  
 Bushido 1

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevauche-phalène d'Araba {1}{W}

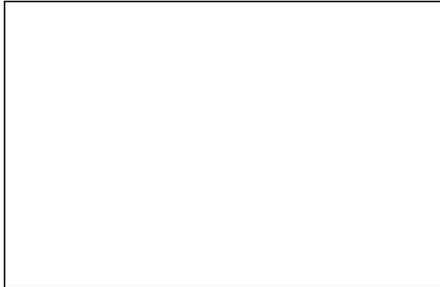


Créature : humain et samourai C  
 Vol  
 Bushido 1

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hatamoto de Konda {1}{W}



Créature : humain et samourai U  
 Bushido 1  
 Tant que vous contrôlez un samourai légendaire, le Hatamoto de Konda gagne +1/+2 et a la vigilance.  
 (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hatamoto de Konda {1}{W}



Créature : humain et samouraï U

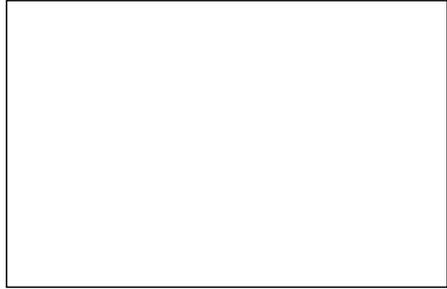
Bushido 1

Tant que vous contrôlez un samouraï légendaire, le Hatamoto de Konda gagne +1/+2 et a la vigilance.  
(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée kitsune {2}{W}



Créature : renard et samouraï C

Initiative

Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hatamoto de Konda {1}{W}



Créature : humain et samouraï U

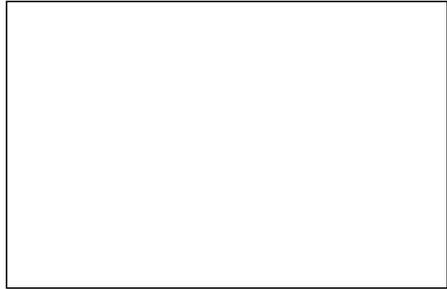
Bushido 1

Tant que vous contrôlez un samouraï légendaire, le Hatamoto de Konda gagne +1/+2 et a la vigilance.  
(Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée kitsune {2}{W}



Créature : renard et samouraï C

Initiative

Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maitre d'épée kitsune {2}{W}

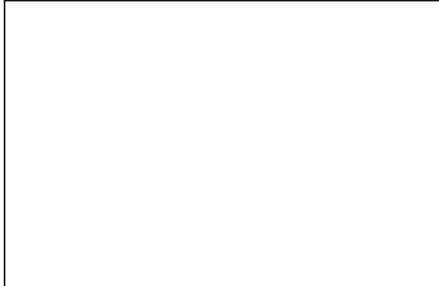


Créature : renard et samouraï C  
 Initiative  
 Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}



Rituel U  
 Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
 La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Takeno, général samouraï {5}{W}

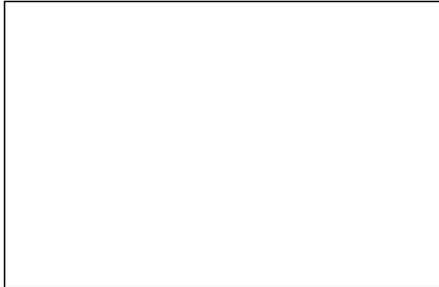


Créature légendaire : humain et samouraï R  
 Bushido 2  
 Chaque autre créature Samouraï que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque point de bushido qu'il a.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu {X}{R}



Rituel U  
 Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
 La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bazar de Mercadia

Terrain

U

Le Bazar de Mercadia arrive sur le champ de bataille engagé.  
{T} : Mettez un marqueur « stock » sur le Bazar de Mercadia.  
{T}, retirez n'importe quel nombre de marqueurs « stock » du Bazar de Mercadia : Ajoutez {R} pour chaque marqueur « stock » retiré de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}

Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.  
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste

Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.  
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.  
{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



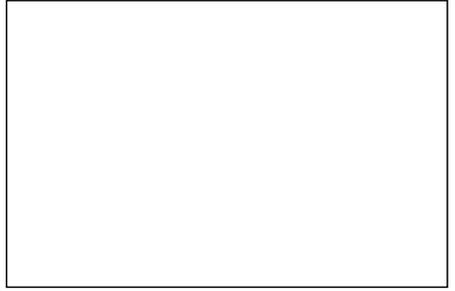
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



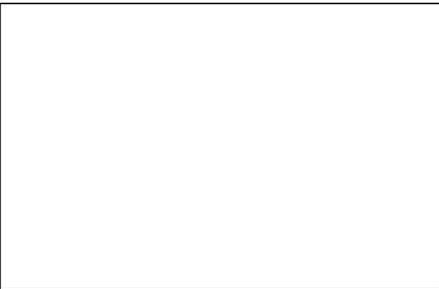
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



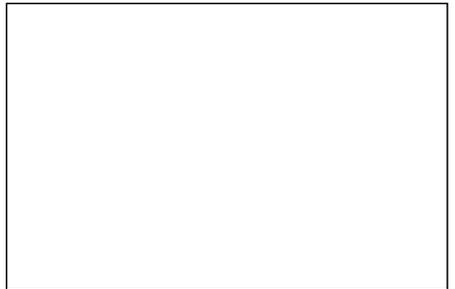
Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fonderie sacrée



Terrain : montagne et plaine

R

Au moment où la Fonderie sacrée arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

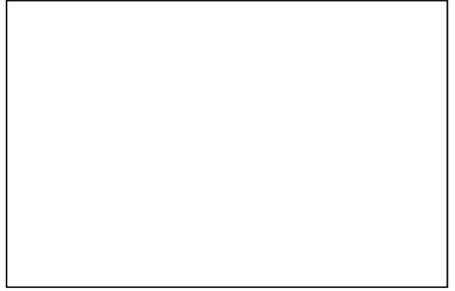
La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

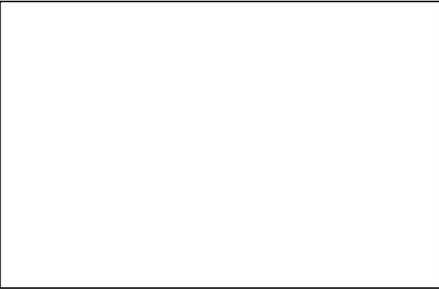
La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

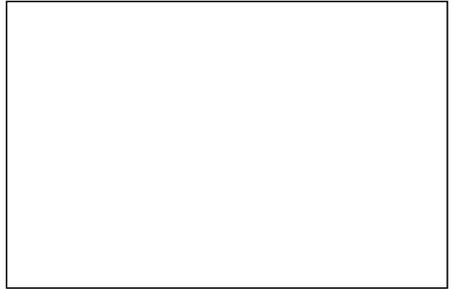
La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garnison de Boros



Terrain

U

La Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille engagée.

Quand la Garnison de Boros arrive sur le champ de bataille, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {R}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karoo



Terrain

U

Le Karroo arrive sur le champ de bataille engagé.  
Quand le Karroo sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins de renvoyer une plaine dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.  
{T} : Ajoutez {C}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plateau



Terrain : montagne et plaine  
(T) : Ajoutez {R} ou {W}.)

R

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valakut, la cime en fusion



Terrain

R

Valakut, la cime en fusion arrive sur le champ de bataille engagée.

À chaque fois qu'une montagne arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, si vous contrôlez au moins cinq autres montagnes, vous pouvez faire que Valakut, la cime en fusion inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

{T} : Ajoutez {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannière de Konda

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

La Bannière de Konda ne peut être attachée qu'à une créature légendaire.

Les créatures qui partagent une couleur avec la créature équipée gagnent +1/+1.

Les créatures qui partagent un type de créature avec la créature équipée gagnent +1/+1.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volcan assoupi



Terrain

U

Le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille engagé. Quand le Volcan assoupi arrive sur le champ de bataille, sacrifiez-le à moins que vous ne renvoyiez une montagne dégagée que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

{T} : Ajoutez {C}{R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linceul.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cube dédoubleur

{2}

Artefact

R

{3}, {T} : Doublez la quantité de chaque type de mana non-dépensé que vous avez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort

{3}

Artefact : équipement

R

&lt;&gt;Empreinte&lt;/&gt; ? Quand l'Entrave-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez copier la carte exilée.

Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cube dédoubleur

{2}

Artefact

R

{3}, {T} : Doublez la quantité de chaque type de mana non-dépensé que vous avez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort

{3}

Artefact : équipement

R

&lt;&gt;Empreinte&lt;/&gt; ? Quand l'Entrave-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez copier la carte exilée.

Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort

{3}



Artefact : équipement

R

Quand l'Entrave-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kabuto de général

{4}



Artefact : équipement

R

La créature équipée a le linceul.

Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à la créature équipée.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Entrave-sort

{3}



Artefact : équipement

R

Quand l'Entrave-sort arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main.

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.

Équipement {4}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Aquilon, vaisseau volant

{4}



Artefact légendaire

R

Quand L'Aquilon, vaisseau volant arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'artefact et/ou de créature, exilez-les, puis mélangez.

{4}, (T) : Choisissez une carte au hasard qui a été exilée avec L'Aquilon, vaisseau volant. Mettez cette carte dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque sauvage

{3}{R}{R}

Éphémère

M

Ne lancez ce sort que pendant votre tour et pendant le combat.

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

? Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Union {1}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Attaque sauvage

{3}{R}{R}

Éphémère

M

Ne lancez ce sort que pendant votre tour et pendant le combat.

Choisissez l'un ?

? Les créatures que vous contrôlez acquièrent la double initiative jusqu'à la fin du tour.

? Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

Union {1}{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayonnement

{3}{R}{R}

Éphémère

R

Choisissez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé qui cible un permanent ou un joueur unique. Copiez ce sort pour chaque autre permanent ou joueur que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un de ces joueurs ou permanents différents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Foudre

{R}

Éphémère

C

La Foudre inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rayonnement

{3}{R}{R}

Éphémère

R

Choisissez un sort d'éphémère ou de rituel ciblé qui cible un permanent ou un joueur unique. Copiez ce sort pour chaque autre permanent ou joueur que ce sort pourrait cibler. Chaque copie cible un de ces joueurs ou permanents différents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier-furie de Boros

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si {R} a été dépensé pour lancer ce sort, le Bouclier-furie de Boros inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane

C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bouclier-furie de Boros

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez, ce tour-ci, toutes les blessures de combat qui devraient être infligées par la créature attaquante ou bloqueuse ciblée. Si {R} a été dépensé pour lancer ce sort, le Bouclier-furie de Boros inflige au contrôleur de cette créature un nombre de blessures égal à la force de cette créature.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Parcours fantasmagorique

{1}{W}

Éphémère : arcane

C

Exilez une créature ciblée. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}

Enchantement

U

Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paie {2} pour chaque créature qu'il contrôle qui vous attaque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast