

Kentaro, le chat grimaçant {1}{W}



Créature légendaire : humain et samouraï R

Bushido 1

Vous pouvez payer {X} à la place de payer le coût de mana des sorts de samouraï que vous lancez, X étant la valeur de mana de ce sort.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï redevable {3}{W}



Créature : humain et samouraï U

Bushido 1

À chaque fois qu'un samouraï que vous contrôlez meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Samouraï redevable.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Konda, seigneur d'Eiganjo {5}{W}{W}



Créature légendaire : humain et samouraï R

Vigilance, indestructible

Bushido 5

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï redevable {3}{W}



Créature : humain et samouraï U

Bushido 1

À chaque fois qu'un samouraï que vous contrôlez meurt, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Samouraï redevable.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}



Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}



Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}



Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Serviteur dévoué {W}



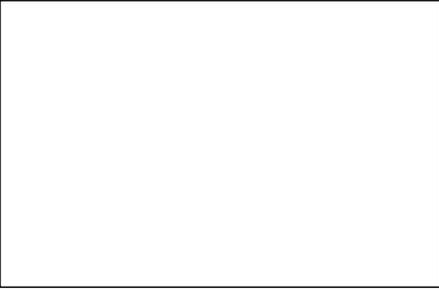
Créature : humain et samouraï **C**

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Château d'Eiganjo



Terrain légendaire

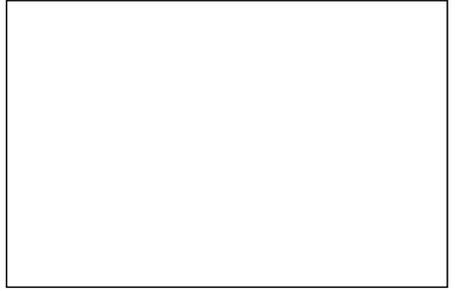
R

{T} : Ajoutez {W}.

{W}, {T} : Prévenez les prochaines 2 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une créature légendaire ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

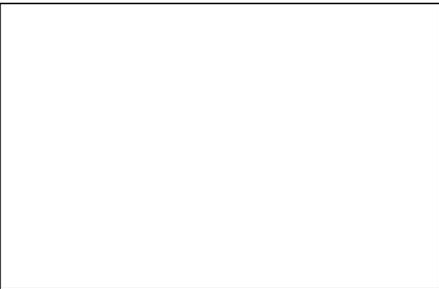
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

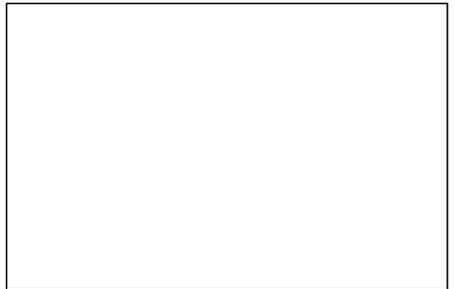
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

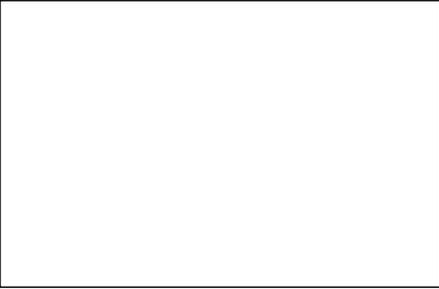
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages

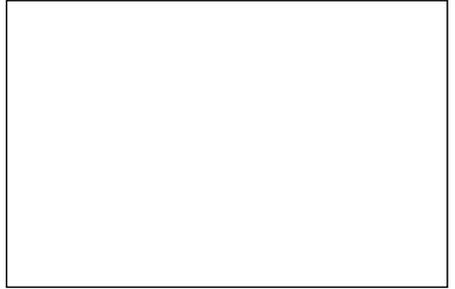


Terrain : site **C**

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

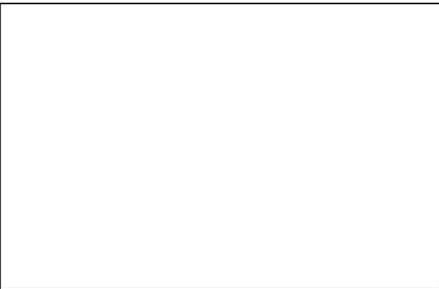
Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

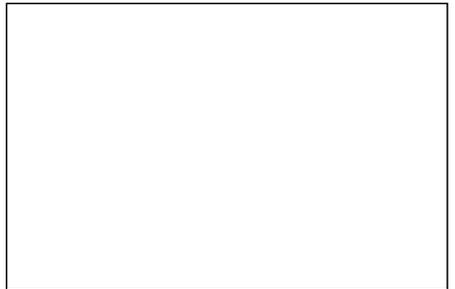
Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

Plaine



Terrain de base : plaine **C**

{W}

Plaine

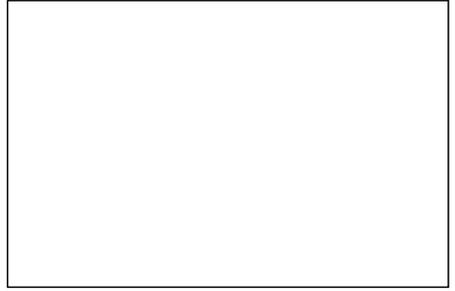


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

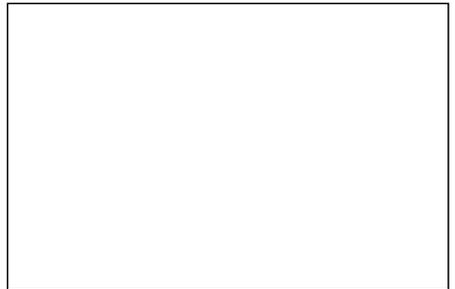


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

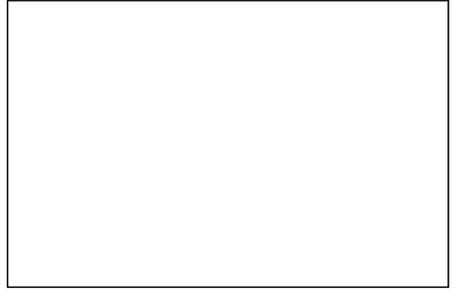


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

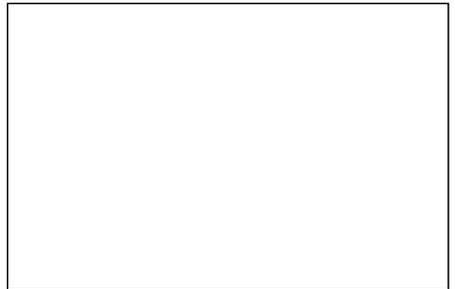


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

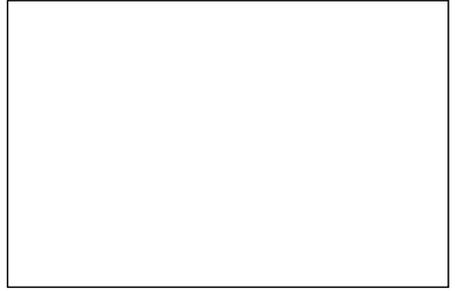


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

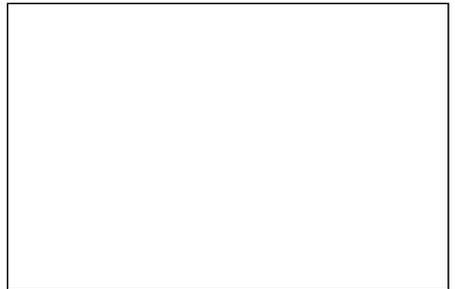


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

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

No-dachi

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardefoi, daisho de Takeno

{3}



Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+1.

À chaque fois que la créature équipée meurt, renvoyez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle si c'est une carte de samouraï.

Quand Gardefoi, daisho de Takeno est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, exilez la créature équipée.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

No-dachi

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative.

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

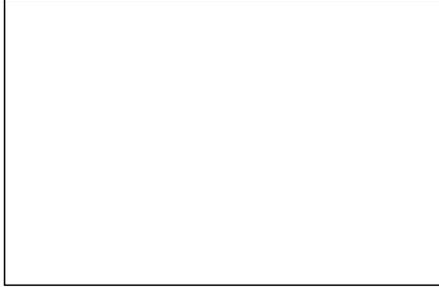
No-dachi {2}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinions à lames {2}



Artefact : équipement C
La créature équipée a le vol et l'initiative.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

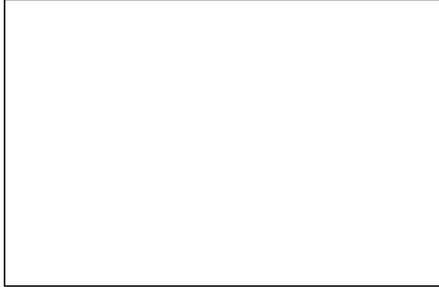
No-dachi {2}



Artefact : équipement U
La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative.
Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinions à lames {2}



Artefact : équipement C
La créature équipée a le vol et l'initiative.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinions à lames

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a le vol et l'initiative.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la gloire

{1}{W}

Éphémère

C

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pinions à lames

{2}

Artefact : équipement

C

La créature équipée a le vol et l'initiative.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Appel à la gloire

{1}{W}

Éphémère

C

Dégagez toutes les créatures que vous contrôlez. Les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure

{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure

{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure

{W}



Éphémère

U

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sans une égratignure

{W}



Éphémère

U

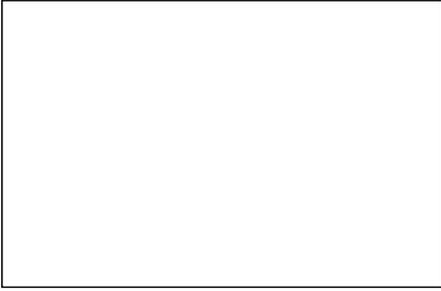
Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

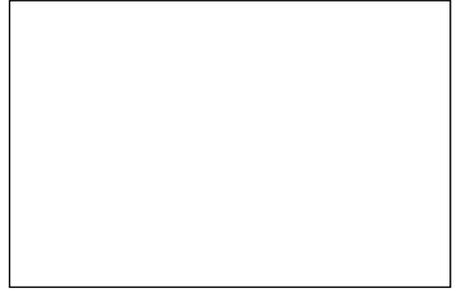
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

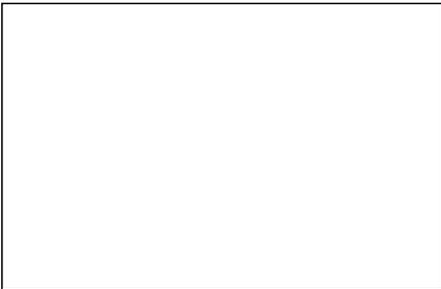
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

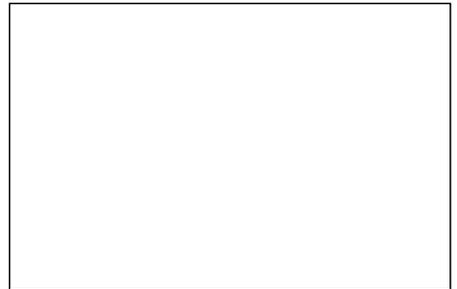
U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cercle de l'oubli

{2}{W}



Enchantement

U

Quand le Cercle de l'oubli arrive sur le champ de bataille, exilez un autre permanent non-terrain ciblé.
Quand le Cercle de l'oubli quitte le champ de bataille, renvoyez, sous le contrôle de son propriétaire, la carte exilée sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Honneur des purs

{1}{W}



Enchantement

R

Les créatures blanches que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prison fantomale

{2}{W}



Enchantement

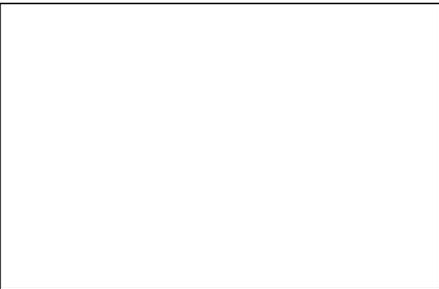
U

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