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

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

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

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

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 attaquantes. (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

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 samouraïs que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/3

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 attaquantes. (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

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 samouraïs que vous contrôlez. Cette phase est suivie d'une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie {W}{W}

Créature légendaire : renard et clerc R

{1}{W} : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.
{1} : Un permanent ou un sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda {W}

Créature légendaire : chien R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Huit-queues-et-demie {W}{W}

Créature légendaire : renard et clerc R

{1}{W} : Un permanent ciblé que vous contrôlez acquiert la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour.
{1} : Un permanent ou un sort ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Isamaru, chien de Konda {W}

Créature légendaire : chien R

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mystique forgepierre {1}{W}

Créature : kor et artificier R

Quand la Mystique forgepierre arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélanger.
{1}{W}, {T} : Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte d'équipement de votre main.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nagao, lié par l'honneur {3}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï U

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que Nagao, lié par l'honneur attaque, les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nagao, lié par l'honneur {3}{W}

Créature légendaire : humain et samouraï U

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)
À chaque fois que Nagao, lié par l'honneur attaque, les créatures Samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sensei Queue-dorée {1}{W}

Créature légendaire : renard et samouraï R

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 R

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yomiji, celui qui clôt la voie {5}{W}{W}

Créature légendaire : esprit R

À chaque fois qu'un permanent légendaire autre que Yomiji, celui qui clôt la voie est mis dans un cimetière depuis le champ de bataille, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'opale, yojimbo de Konda {1}{W}{W}

Créature légendaire : renard et samouraï R

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Bushido 1
{T} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures ce tour-ci, ces blessures sont infligées à la place à ?il d'opale, yojimbo de Konda.
{1}{W} : Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à ?il d'opale.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

?il d'opale, yojimbo de Konda {1}{W}{W}

Créature légendaire : renard et samouraï R

Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.)
Bushido 1
{T} : La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait infliger des blessures ce tour-ci, ces blessures sont infligées à la place à ?il d'opale, yojimbo de Konda.
{1}{W} : Prévenez, ce tour-ci, la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à ?il d'opale.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hammerheim

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {R}.
{T} : Une créature ciblée perd toutes capacités de traversée des terrains jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Dalles de Trokair

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

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

Dalles de Trokair

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karakas

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {W}.
{T} : Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dalles de Trokair

Terrain légendaire R

{T} : Ajoutez {W}.
Quand les Dalles de Trokair sont mises dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de plaine, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger votre bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karakas

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {W}.
{T} : Renvoyez une créature légendaire ciblée dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Shinka, forteresse sanglante

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {R}.
{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

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

Shinka, forteresse sanglante

Terrain légendaire M

{T} : Ajoutez {R}.
{R}, {T} : Une créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée d'Eau et de Feu {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le bleu.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée d'Eau et de Feu inflige 2 blessures à n'importe quelle cible et vous piochez une carte.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de guerre et de paix {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le rouge et le blanc.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, l'Épée de guerre et de paix inflige à ce joueur un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main et vous gagnez 1 point de vie pour chaque carte dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'élu {2}

Artefact légendaire R

{T} : Une créature légendaire ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée de l'élu {2}

Artefact légendaire R

{T} : Une créature légendaire ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Épée des Ténèbres et de la Lumière {3}

Artefact : équipement M

La créature équipée gagne +2/+2 et a la protection contre le blanc et le noir.
À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat à un joueur, vous gagnez 3 points de vie et vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière dans votre main.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jitte d'Umezawa {2}

Artefact légendaire : équipement R

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs « charge » sur le Jitte d'Umezawa.
Retirez un marqueur « charge » du Jitte d'Umezawa : Choisissez l'un ?
? La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.
? Une créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour.
? Vous gagnez 2 points de vie.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de la Destinée {3}{W}

Enchantement légendaire R

Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenza, le lacérateur de Godo {3}

Artefact légendaire : équipement U

La créature équipée gagne +1/+1. Tant qu'elle est légendaire, elle gagne un +2/+2 supplémentaire. Tant qu'elle est rouge, elle a le piétinement.
Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de la Destinée {3}{W}

Enchantement légendaire R

Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast