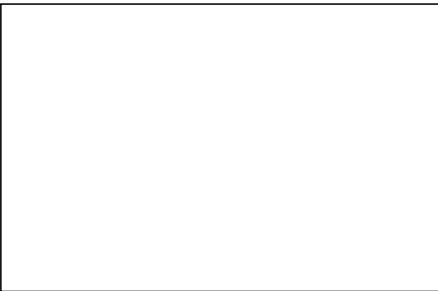


Godo, seigneur de guerre bandit

{5}{R}



Créature légendaire : humain et barbare

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement et la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Après cette phase, il y a une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Godo, seigneur de guerre bandit

{5}{R}



Créature légendaire : humain et barbare

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement et la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Après cette phase, il y a une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Godo, seigneur de guerre bandit

{5}{R}



Créature légendaire : humain et barbare

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement et la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

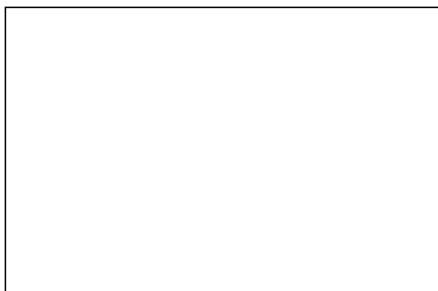
À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Après cette phase, il y a une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Godo, seigneur de guerre bandit

{5}{R}



Créature légendaire : humain et barbare

Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement et la mettre sur le champ de bataille. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

À chaque fois que Godo attaque pour la première fois à chaque tour, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Après cette phase, il y a une phase de combat supplémentaire.

3/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast