

Akki lance-charbon {1}{R}{R}



Créature : goblin et shaman U

Initiative  
{R}, {T} : Les créatures attaquantes acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akki languepierre {1}{R}



Créature : goblin et shaman C

Quand l'Akki languepierre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akki lance-charbon {1}{R}{R}



Créature : goblin et shaman U

Initiative  
{R}, {T} : Les créatures attaquantes acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Akki languepierre {1}{R}



Créature : goblin et shaman C

Quand l'Akki languepierre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Akki languepierre** {1}{R}



Créature : goblin et shaman **C**  
Quand l'Akki languepierre arrive sur le champ de bataille, ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Avalancheurs akki** {R}



Créature : goblin et guerrier **C**  
Sacrifiez un terrain : Les Avalancheurs akki gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Avalancheurs akki** {R}



Créature : goblin et guerrier **C**  
Sacrifiez un terrain : Les Avalancheurs akki gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Avalancheurs akki** {R}



Créature : goblin et guerrier **C**  
Sacrifiez un terrain : Les Avalancheurs akki gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avalancheurs akki

{R}

Créature : goblin et guerrier

C

Sacrifiez un terrain : Les Avalancheurs akki gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. N'activez qu'une seule fois par tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élèves de Kumano

{4}{R}

Créature : humain et shaman

U

Si une créature ayant subi des blessures ce tour-ci par les Élèves de Kumano devrait mourir, exiliez-le à la place.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élèves de Kumano

{4}{R}

Créature : humain et shaman

U

Si une créature ayant subi des blessures ce tour-ci par les Élèves de Kumano devrait mourir, exiliez-le à la place.

3/3

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

Porteuse de givre

{2}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Si une créature ayant subi des blessures de la Porteuse de givre devrait mourir, exiliez-la à la place.

{T} : La Porteuse de givre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kumano, maître yamabushi

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et shaman

R

{1}{R} : Kumano, maître yamabushi, inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

Si une créature ayant subi des blessures ce tour-ci par Kumano devrait mourir, exiliez-le à la place.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteuse de givre

{2}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Si une créature ayant subi des blessures de la Porteuse de givre devrait mourir, exiliez-la à la place.

{T} : La Porteuse de givre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Porteuse de givre

{2}{R}{R}

Créature : humain et shaman

C

Si une créature ayant subi des blessures de la Porteuse de givre devrait mourir, exiliez-la à la place.

{T} : La Porteuse de givre inflige 1 blessure à n'importe quelle cible.

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin enragé par la bataille

{1}{R}

Créature : humain et samouraï

C

Bushido 2

Le Ronin enragé par la bataille attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin enragé par la bataille

{1}{R}

Créature : humain et samouraï

C

Bushido 2

Le Ronin enragé par la bataille attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ronin enragé par la bataille

{1}{R}

Créature : humain et samouraï

C

Bushido 2

Le Ronin enragé par la bataille attaque à chaque combat si possible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

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

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kusarigama

{3}

Artefact : équipement

R

La créature équipée a « {2} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature bloquante, le Kusarigama inflige autant de blessures à chaque autre créature contrôlée par le joueur défenseur.

Équipement {3} ({3} : Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel.)

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

Aveuglé par la colère

{3}{R}

Éphémère : arcane

U

Dégagez une créature non-légendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aveuglé par la colère

{3}{R}



Éphémère : arcanes

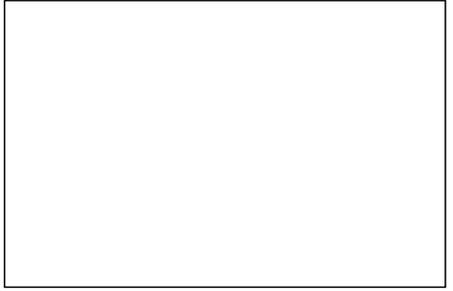
U

Dégagez une créature non-légendaire ciblée et acquérez-en le contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douleur écrasante

{1}{R}



Éphémère : arcanes

C

La Douleur écrasante inflige 6 blessures à une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douleur écrasante

{1}{R}



Éphémère : arcanes

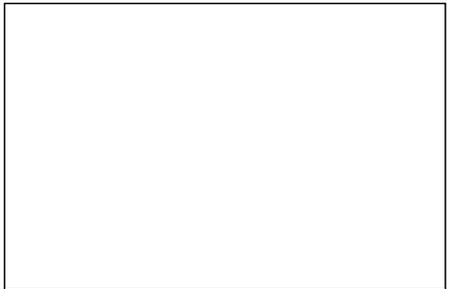
C

La Douleur écrasante inflige 6 blessures à une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'hanabi

{1}{R}{R}



Éphémère

U

La Salve d'hanabi inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Renvoyez la Salve d'hanabi dans la main de son propriétaire, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salve d'hanabi

{1}{R}{R}



Éphémère

U

La Salve d'hanabi inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Renvoyez la Salve d'hanabi dans la main de son propriétaire, puis défaussez-vous d'une carte au hasard.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast