


Bushi pied-tendre {W}




Créature : humain et soldat U

Quand une créature blessée par le Bushi pied-tendre ce tour-ci meurt, inversez le Bushi pied-tendre.

Kenzo l'impitoyable
 Créature légendaire : humain et samouraï
 3/4
 Double initiative ; Bushido 2 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hatamoto de Konda {1}{W}

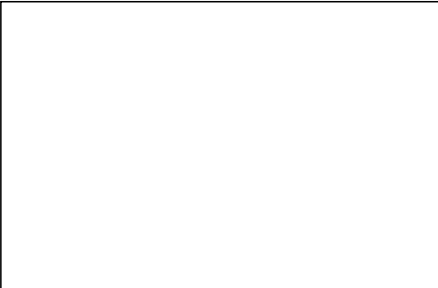


Créature : humain et samouraï U

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.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hatamoto de Konda {1}{W}

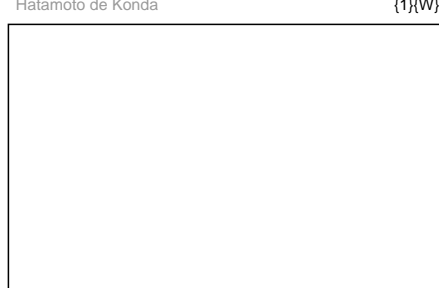


Créature : humain et samouraï U

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.)

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.)

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

Maître d'épée kitsune {2}{W}




Créature : renard et samouraï C
Initiative
Bushido 1

2/2

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

Maître d'épée kitsune {2}{W}

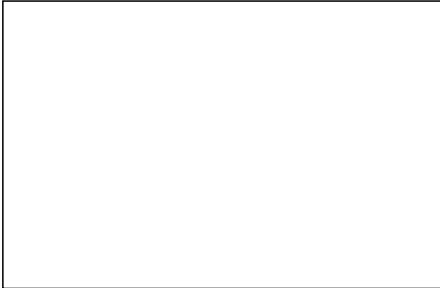


Créature : renard et samouraï C
Initiative
Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nagao, lié par l'honneur {3}{W}



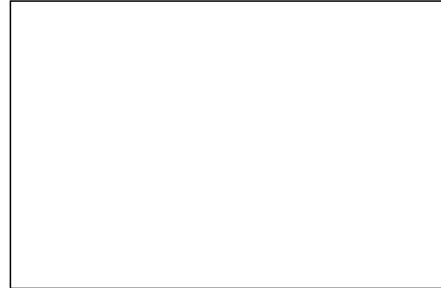
Créature légendaire : humain et samouraï U

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

Samouraï chevauche-phalène {3}{W}




Créature : humain et samouraï C

Vol
 Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï chevauche-phalène {3}{W}




Créature : humain et samouraï C

Vol
 Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï chevauche-phalène {3}{W}



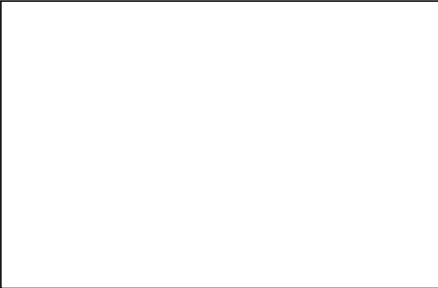
Créature : humain et samouraï C

Vol
 Bushido 1

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Samouraï chevauche-phalène {3}{W}



Créature : humain et samouraï C

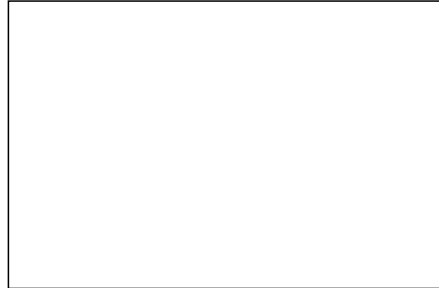
Vol

Bushido 1

2/2

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 samourai 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

Plaine

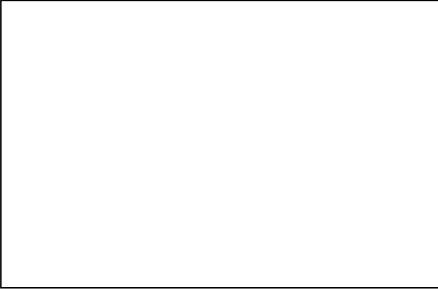


Terrain de base : plaine C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

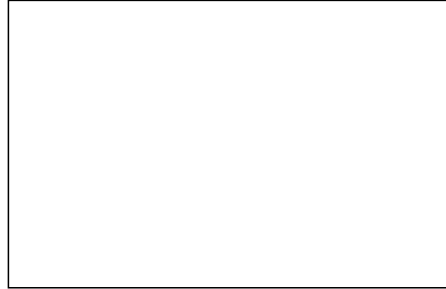


Terrain de base : plaine C

{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
{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

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

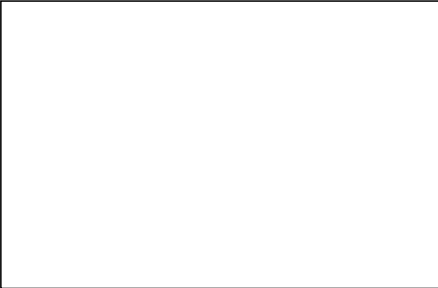


Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

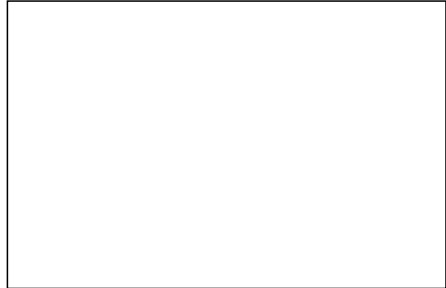
Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

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

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

Appel à la gloire

{1}{W}

Éphémère

C

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

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

Lueur des bougies

{1}{W}

Éphémère : arcane

U

Prévenez les prochaines 3 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à n'importe quelle cible. Vous gagnez un nombre de points de vie égal au nombre de blessures prévenues de cette manière.
Imprégnation d'arcane {1}{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souffle béni

{W}

Éphémère : arcane

C

Une créature ciblée que vous contrôlez acquiert la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.
Imprégnation d'arcane {W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tenir la position {1}{W}{W}

Éphémère R

Les créatures bloqueuses gagnent +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cage de mains {2}{W}

Enchantement : aura C

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer.

{1}{W} : Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté indomptable {1}{W}

Enchantement : aura C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volonté indomptable

{1}{W}



Enchantement : aura

C

Flash

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +1/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast