

Samurai Deck : liste des cartes

Nom	Number	Capacité	Texte en Italique
Toshiro Smith	1	Peut être équipé de 3 objets	
Tsuba	3	Armure : A Ajouter à la défense de votre personnage seulement	<i>Placez cette carte sous la carte de votre personnage, elle restera en jeu tant qu'une autre carte ne l'aura pas fait se retirer.</i>
Geta	1	Armure : A Ajouter à la défense de votre personnage seulement	<i>Placez cette carte sous la carte de votre personnage, elle restera en jeu tant qu'une autre carte ne l'aura pas fait se retirer.</i>
Kabuto	1	Armure : A Ajouter à la défense de votre personnage seulement	<i>Placez cette carte sous la carte de votre personnage, elle restera en jeu tant qu'une autre carte ne l'aura pas fait se retirer.</i>
Shuriken	3	Arme : A Ajouter à l'attaque de votre personnage seulement	<i>Placez cette carte sous la carte de votre personnage, elle restera en jeu tant qu'une autre carte ne l'aura pas fait se retirer.</i>
Samurai Yumi	1	Arme : A Ajouter à l'attaque de votre personnage seulement	<i>Placez cette carte sous la carte de votre personnage, elle restera en jeu tant qu'une autre carte ne l'aura pas fait se retirer.</i>
Shaman's Katana	1	Arme : A Ajouter à l'attaque de votre personnage seulement	<i>Placez cette carte sous la carte de votre personnage, elle restera en jeu tant qu'une autre carte ne l'aura pas fait se retirer.</i>
Disarm Character	3	Retirez 1 objet qui équipe le personnage d'un de votre adversaire.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Disarm Character	1	Retirez 2 objets qui équipent le personnage d'un de votre adversaire.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Disarm Character	1	Retirez tous les objets qui équipent le personnage d'un de votre adversaire.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Deck Modifier (Red)	2	Régénération : Déplacez 2 cartes du dessus de votre pile de défausse et mélangez-les à votre deck.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Deck Modifier (Blue)	1	Régénération : Déplacez 2 cartes du dessus de la pile de défausse de votre adversaire et mélangez-les à son deck.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Deck Modifier	1	Régénération : Déplacez 4 cartes du	<i>Défaussez cette carte à la</i>

(Red)		dessus de votre pile de défausse et mélangez-les à votre deck.	<i>fin de votre tour de jeu.</i>
Deck Modifier (Blue)	1	Régénération : Déplacez 8 cartes du dessus de votre pile de défausse et mélangez-les à votre deck.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Deck Modifier (Yellow Bomb)	2	Dévastation : Piochez 2 cartes du dessus du deck de votre adversaire et placez-les sur le dessus de sa pile de défausse.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Deck Modifier (Blue Bomb)	1	Dévastation : Piochez 2 cartes du dessus de votre deck et placez-les sur le dessus de votre pile de défausse.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Deck Modifier (Yellow Bomb)	1	Dévastation : Piochez 4 cartes du dessus du deck de votre adversaire et placez-les sur le dessus de sa pile de défausse.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Deck Modifier (Yellow Bomb)	1	Dévastation : Piochez 8 cartes du dessus du deck de votre adversaire et placez-les sur le dessus de sa pile de défausse.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Traps and Mishaps	3	Placez cette carte devant votre personnage jusqu'à ce qu'il soit attaqué. Lorsqu'il est attaqué, renvoyez tous les dommages que devait subir votre deck sur le deck de votre adversaire. Mettez ensuite cette carte sur votre pile de défausse.	
Traps and Mishaps	1	Placez cette carte devant votre personnage jusqu'à ce qu'il soit attaqué. Lorsqu'il est attaqué renvoyez et doublez tous les dommages que devait subir votre deck sur le deck de votre adversaire. Mettez ensuite cette carte sur votre pile de défausse.	
Traps and Mishaps	1	Placez cette carte devant votre personnage jusqu'à ce qu'il soit attaqué. Lorsqu'il est attaqué considérez tous les dommages que devait subir votre deck comme une régénération en mettant autant de cartes (que le nombre de dommages) de votre pile de défausse dans votre deck. Mettez ensuite cette carte sur votre pile de défausse.	
Signature Attack !	2	Ajoutez 1 au total de l'attaque de votre personnage, si le total de l'attaque de votre personnage est supérieur ou égal à la défense total, tous les dommages passent, par contre si c'est moins, 1 point de dommage passe quand même.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Surprise Attack	3	Ajoutez 1 au total de l'attaque de votre personnage, si le total de l'attaque de	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>

		votre personnage est supérieur à la défense total, tous les dommages passent. par contre si c'est égal ou moins que la défense totale de votre adversaire, 1 point de dommage passe quand même.	
Attack	5	Ajoutez 1 à l'attaque de votre personnage.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Attack	5	Ajoutez 2 à l'attaque de votre personnage.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Attack	3	Ajoutez 3 à l'attaque de votre personnage.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>
Attack	2	Ajoutez 4 à l'attaque de votre personnage.	<i>Défaussez cette carte à la fin de votre tour de jeu.</i>