

# Champions of Kamigawa

## GUERRIERS DE KAMIGAWA : LA LISTE COMPLÈTE



*Magic the gathering, Magic : l'assemblée ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible en libre téléchargement sur le site de la Secte des Magiciens Fous : [www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net)*

Nombre de cartes : 306

Date de sortie : Octobre 2004

### ARTEFACT

Bannière de Konda 2 R  
Artefact légendaire - Équipement

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 avec la créature équipée gagnent +1/+1. Équipement 2 (2: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Bo aux neuf anneaux 3 U  
Artefact

T: le Bo aux neuf anneaux inflige une blessure à l'esprit ciblé. Si cette créature devait être mise au cimetière ce tour-ci, celle-ci est retirée de la partie à la place.

Carapace du dernier kappa 3 R  
Artefact Légendaire

3, T: Retirez de la partie le sort d'éphémère ou de rituel ciblé qui vous cible. (Le sort n'a pas d'effet.) 3, T, Sacrifiez la Carapace du dernier kappa: Vous pouvez jouer une carte retirée de la partie avec la Carapace du dernier kappa sans payer son coût de mana.

Cerf-volant du voyageur 2 R  
Artefact

3, T: Cherchez un terrain de base dans votre bibliothèque, révélez le et mettez le dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque.

Cloche de Junkyo 4 R  
Artefact

Au début de votre entretien, vous pouvez faire que la créature ciblée que vous contrôlez gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, où X est le nombre de créature que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, sacrifiez cette créature à la fin du tour.

Couvoir orochi XX R  
Artefact

La Couvoir orochi arrive en jeu avec X marqueurs charge dessus. 5, T: Mettez en jeu un jeton de créature verte 1/1 serpent pour chaque marqueur charge sur la Couvoir orochi.

Gardefoi, le Daisho de Takeno 3 R  
Artefact légendaire - Équipement

La créature équipée gagne +3/+1. À chaque fois que la créature équipée est mise dans un cimetière depuis le jeu, renvoyez-la en jeu sous votre contrôle si c'est un samouraï. Quand Gardefoi, le Daisho de Takeno est mis dans un cimetière depuis le jeu, retirez la créature équipée de la partie. Équipement 2 (2: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Gohei oublié 3 R  
Artefact

Les sorts d'arcane que vous jouez coûtent 1 de moins à jouer. Les esprits que vous contrôlez gagnent +1/+1.

Hankyu 1 U  
Artefact - Equipement

La créature équipée a "T: Mettez un marqueur visée sur le Hankyu." et a "T, retirez tous les marqueurs visée du Hankyu: Cette créature inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs visée retirés." Équipement 4 (4: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Idole de jade 4 U  
Artefact

À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, l'Idole de jade devient une créature-artefact 4/4 jusqu'à la fin du tour.

Kabuto de général 4 R  
Artefact - Equipement

La créature équipée ne peut être la cible de sorts ou de capacités. Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à la créature équipée. Équipement 2 (2: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Koto à cordes de cheveux 6 R  
Artefact

Engagez une créature délogée que vous contrôlez: Le joueur ciblé met la carte du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.

Kusari-Gama 3 R  
Artefact - Equipement

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 bloqueuse, Kusari-Gama inflige autant de blessures à chaque autre créature que le joueur défenseur contrôle. Équipement 3 (3: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Lanterne de Reito 2 U  
Artefact

3: Mettez la carte ciblée d'un cimetière au-dessous de la bibliothèque de son propriétaire.

Masque d'uba 4 R  
Artefact

Si un joueur devait piocher une carte, ce joueur retire cette carte de la partie face visible à la place. Chaque joueur peut jouer les cartes qu'il a retirées de la partie avec le Masque d'uba ce tour-ci.

Miroir d'anneau de lune 5 R  
Artefact

A chaque fois que vous piochez une carte, retirez de la partie face cachée la carte du dessus de votre bibliothèque. Au début de votre entretien, vous pouvez retirer votre main de la partie face cachée. Si vous le faites, mettez dans votre main toutes les autres cartes que vous possédez retirées de la partie par le Miroir d'anneau de lune.

No-dachi 2 U  
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +2/+0 et a l'initiative. Équipement 3 (3: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Shaku usé par l'honneur 3 U  
 Artefact  
 T: Ajoutez 1 à votre réserve de mana. Engagez un permanent légendaire dégagé que vous contrôlez: Dégagez le Shaku usé par l'honneur.

Statue imi 3 R  
 Artefact  
 Les joueurs ne peuvent pas dégager plus d'un artefact pendant leur étape de dégagement.

Tatsumasa le croc du dragon 6 R  
 Artefact légendaire - Équipement  
 La créature équipée gagne +5/+5. 6, Retirez Tatsumasa le croc du dragon de la partie: Mettez un jeton de créature bleue 5/5 dragon et esprit avec le vol en jeu. Quand ce jeton est mis dans un cimetière, renvoyez Tatsumasa le croc du dragon en jeu sous le contrôle de son propriétaire. Équipement 3 (3: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Tenza, le lacérateur de Godo 3 U  
 Artefact légendaire - Équipement  
 La créature équipée gagne +1/+1. Tant que la créature équipée est légendaire, elle gagne un +2/+2 supplémentaire. Si elle est rouge, elle a le piétinement. Équipement 1 (1: Attachez à la créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez jouer un rituel. Cette carte arrive en jeu détachée et elle reste en jeu si la créature quitte le jeu.)

Toupie de divination du sensei 1 U  
 Artefact  
 1: Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix. T: Piochez une carte, puis mettez la Toupie de divination du sensei au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

## BLANC

Appel à la gloire 1W C  
 Éphémère  
 Dégagez les créatures que vous contrôlez. Les samourais que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Argousins samourais 4WW U  
 Créature Humain et Samourai 4/4  
 Bushido 2 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.)

Brume éthérée W C  
 Éphémère - arcane  
 Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par des créatures ce tour-ci.

Bushi pied-tendre W U  
 Créature - Humain et Soldat 1/1  
 Quand une créature blessée par le Bushi pied-tendre est mise dans un cimetière depuis le jeu, retournez le. [Flip] Kenzo l'Impitoyable Créature légendaire - Humain et Samourai Double-initiative, Bushido 2 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.) 3/4

Cage de mains 2W C  
 Enchanter Créature  
 La créature enchantée ne peut ni attaquer ni bloquer. 1W: Renvoyez la Cage de mains dans la main de son propriétaire.

Cri de Terashi 3W C  
 Rituel - arcane  
 Engagez jusqu'à trois créatures ciblées.

Devineresse kitsune W C  
 Créature

T: Engagez l'esprit ciblé.

Devoir du vassal 3W R  
 Enchantement  
 1: La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à la créature légendaire ciblée que vous contrôlez, vous est infligée à la place.

Epurement 2W U  
 Rituel - arcane  
 Détruisez tous les enchantements.

Fourbe féroce 3W C  
 Créature - Esprit 1/4  
 1: Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. 2: Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est un terrain, dégagez le Fourbe féroce et il gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une fois par tour.

Graine d'horizon 4W U  
 Créature - Esprit 2/1  
 À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, régénérez la créature ciblée.

Guérisseur kitsune 3W C  
 Créature - Renard et Clerc 2/2  
 T: Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à une cible, créature ou joueur ce tour-ci. T: Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à la créature légendaire ciblée ce tour-ci.

Hatamoto de Konda 1W U  
 Créature - Humain et Samourai 11/2  
 Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) Tant que vous contrôlez un Samourai légendaire, le Hatamoto de Konda gagne +1/+2 et a la vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager).

Hikari, vigile du crépuscule 3WW R  
 Créature légendaire - Esprit 4/4  
 Vol À chaque fois que vous jouez un esprit ou une arcane, vous pouvez retirer Hikari, vigile du crépuscule de la partie. Si vous faites ainsi, renvoyez-le en jeu sous le contrôle de son propriétaire à la fin du tour.

Honden du feu purificateur 3W U  
 Enchantement légendaire -  
 Au début de votre entretien, vous gagnez 2 points de vie pour chaque reliquaie que vous contrôlez.

Huit-queues-et-demi WW R  
 Créature légendaire - Renard et Clerc 2/2  
 1W: Le permanent ciblé que vous contrôlez a la protection contre le blanc jusqu'à la fin du tour. 1: Le sort ou le permanent ciblé devient blanc jusqu'à la fin du tour.

Inversion de Sablier 6WW R  
 Rituel  
 Redistribuez les totaux de points de vie de n'importe quel nombre de joueurs. (Chacun de ces joueurs récupère un total de points de vie.)

Isamaru, chien de chasse de W R  
 Konda  
 Créature légendaire - Chien de chasse 2/2

Kami aux cent ergots 4W C  
 Créature Esprit 2/3  
 Vol. Transmigration 4 (Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer la carte d'esprit ciblée avec un coût converti de mana de 4 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

Kami de l'innocence 3WW U  
 Créature - Esprit 2/3

W, T: Engagez la créature ciblée. À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, dégagez le Kami de l'innocence.

Kami de la loi ancienne 1W C  
 Créature - Esprit 2/2  
 Sacrifiez le Kami de la loi ancienne: Détruisez l'enchantement ciblé.

Kami de la route peinte 4W C  
 Créature - Esprit 3/3  
 À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, le Kami de la route peinte a la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour.

Kami de lanterne W C  
 Créature - Esprit 1/1  
 Vol

Kami des champs du palais 5W U  
 Créature - Esprit 3/2  
 Vol, initiative. Transmigration 5 (Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer la carte d'esprit ciblée avec un coût converti de mana de 5 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

Kami des vieilles pierres 3W U  
 Créature - Esprit 1/7

Konda, seigneur d'Eiganjo 5WW R  
 Créature légendaire - Humain et Samourai 3/3  
 Vigilance (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.) Bushido 5 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +5/+5 jusqu'à la fin du tour.) Konda, seigneur d'Eiganjo est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.)

Lueur des bougies 1W U  
 Éphémère - arcane  
 Prévenez les 3 prochaines blessures qui devraient être infligées à une cible, créature ou joueur, ce tour-ci. Vous gagnez 1 point de vie pour chaque blessure prévenue de cette manière. Imprégnation d'arcane 1W (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Marcheurs des rides kitsune 1WW C  
 Créature Renard et Sorcier 2/1  
 Protection contre les esprits et contre les arcanes

Masako la taciturne 2W R  
 Créature légendaire - Humain et Conseiller 2/1  
 Vous pouvez jouer Masako la taciturne à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. Les créatures engagées que vous contrôlez peuvent bloquer comme si elles étaient dégagées.

Maître d'épée kitsune 2W C  
 Créature - Renard et Samourai 2/2  
 Initiative Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Myojin du Feu purificateur 5WWW R  
 Créature légendaire - Esprit 4/6  
 Le Myojin du Feu purificateur arrive en jeu avec un marqueur divinité sur lui si vous l'avez joué depuis votre main. Le Myojin du Feu purificateur est indestructible tant qu'il y a un marqueur divinité dessus. (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) Retirez un marqueur divinité du Myojin du Feu purificateur: Détruisez toutes les autres créatures.

Mystique kitsune 3W R  
 Créature - Renard et Sorcier 2/3

A la fin de votre tour, si le Mystique kitsune est enchanté par plus d'un enchantement, retournez le. [Flip] Queue d'Automne, Sage kitsune Créature légendaire : Renard et Sorcier 1: Déplacez l'enchantement ciblé qui enchante une créature sur une autre créature. 4/5

Nagao, lié par l'honneur 3W U  
 Créature légendaire - Humain et Samouraï 3/3  
 Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) À chaque fois que Nagao, lié par l'honneur attaque, les samouraï que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Parcours fantasmagorique 1W U  
 Éphémère - arcane  
 Retirez la créature ciblée de la partie. À la fin du tour, renvoyez cette créature en jeu sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 dessus.

Phalène kabuto 2W C  
 Créature - Esprit 1/2  
 Vol T: La créature ciblée gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.

Pieux kitsune 2W C  
 Créature - Renard et Clerc 1/2  
 Au début de votre entretien, mettez un marqueur dévotion sur le Pieux kitsune. Ensuite, si une créature appelée Huit-queues-et-demie est en jeu, vous gagnez 1 point de vie pour chaque marqueur dévotion sur le Pieux kitsune. T, retirez un marqueur dévotion du Pieux kitsune: Vous gagnez 1 point de vie.

Prison fantomale 2W U  
 Enchantement  
 Les créatures ne peuvent pas vous attaquer à moins que leur contrôleur ne paye 2 pour chaque créature qui vous attaque. (Ce coût est payé en même temps que la déclaration des attaquants)

Pureté du silence W C  
 Éphémère - arcane  
 Détruisez l'enchantement ciblé.

Rendre la pareille W U  
 Éphémère  
 Retirez de la partie la créature ciblée qui vous a infligé des blessures ce tour-ci.

Samouraï chevauche-phalène 3W C  
 Créature - Humain et Samouraï 2/2  
 Vol, Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Samouraï du Rideau pâle WW U  
 Créature Renard et Samouraï 2/2  
 Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) Si un permanent devait être mis dans un cimetière, retirez-le de la partie à la place.

Sensei Queue-dorée 1W R  
 Créature légendaire - Renard et Samouraï 2/1  
 Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) 1W, T: Mettez un marqueur entraînement sur la créature ciblée. Cette créature a Bushido 1 et devient un samouraï en plus de ses autres types de créature. Ne jouez cette capacité qu'à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un rituel.

Serviteur dévoué W C  
 Créature - Humain et Samouraï 1/1  
 Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

Souffle béni W C  
 Éphémère - arcane

La créature ciblée que vous contrôlez a la protection contre la couleur de votre choix jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcane W (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Takeno, général samouraï 5W R  
 Créature légendaire - Humain et Samouraï 3/3  
 Bushido 2 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.) Chaque autre samouraï que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque point de bushido qu'il a.

Tenir la position 1WW R  
 Éphémère  
 Les créatures bloqueuses gagnent +7/+7 jusqu'à la fin du tour.

Vigilance W C  
 Enchanter Créature  
 La créature enchantée a la vigilance. (Attaquer avec cette créature ne la fait pas s'engager.)

Volonté indomptable 1W C  
 Enchanter Créature  
 Vous pouvez jouer la Volonté indomptable à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. La créature enchantée gagne +1/+2.

Yosei, l'étoile du matin 4WW R  
 Créature légendaire - Dragon et Esprit 5/5  
 Vol. Quand Yosei, l'étoile du matin est mis dans un cimetière depuis le jeu, le joueur ciblé passe sa prochaine étape de dégagement. Engagez jusqu'à cinq permanents ciblés que ce joueur contrôle.

Zubera au chant silencieux 1W C  
 Créature Zubera et Esprit 1/2  
 Quand le Zubera au chant silencieux est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous gagnez 2 points de vie pour chaque zuber mis dans un cimetière depuis le jeu ce tour-ci.

## BLEU

Arrêt Du Temps 4UU R  
 Éphémère  
 Finissez le tour. (Retirez de la partie tous les sorts et capacités dans la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse jusqu'à sa taille maximum de main. Les blessures sont retirées, et les effets 'ce tour-ci' et 'jusqu'à la fin du tour s'arrêtent.)

Aura De Dépendance UU U  
 Enchanter Créature  
 1, Engagez une créature délogée que vous contrôlez: Dégagez la créature enchantée.

Azami, Dame Des Parchemins 2UUU R  
 Créature légendaire -  
 Engagez un sorcier délogé que vous contrôlez: piochez une carte.

Ceux Qui Vagabondent U C  
 Créature - Esprit 1/1

Champ De Réalité 2U C  
 Enchanter Créature  
 La créature enchantée ne peut pas être bloquée par les esprits. 1U: Renvoyez le champ de réalité dans la main de son propriétaire.

Conseil Des Soratami 2U C  
 Rituel  
 Piochez deux cartes.

Conteur De Récits 3UU C  
 Créature Esprit 3/3

Vol. À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, engagez ou dégagez la créature ciblée.

Couper Les Chaines 2UU C  
 Rituel  
 Pour chaque esprit, renvoyez le dans la main de son propriétaire à moins que ce joueur ne paie .

Dons Non-donnés 3U R  
 Éphémère  
 Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à quatre cartes portant des noms différents et révélez-les. L'adversaire ciblé choisi deux de ces cartes. Mettez les cartes choisies dans votre cimetière et le reste dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Entrave-pensée 2U C  
 Éphémère  
 Contrecarrez le sort ciblé avec un coût converti de mana de 4 ou moins.

Étudiant Des éléments 1U U  
 Créature - Humain et Sorcier 1/1  
 Quand l'Étudiant des éléments acquiert le Vol, retournez le. [Flip] - Tobita, Maître des vents Créature légendaire: Humain et Sorcier 3/3 Les créatures que vous contrôlez ont le Vol.

Experte Gracieuse 2U U  
 Créature - Humain et Sorcier 1/3  
 Vous n'avez pas de taille de main maximum.

Forge-pluie Soratami 2U C  
 Créature - Lunarien et Sorcier 2/1  
 Vol 3, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: La créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités jusqu'à la fin du tour.

Fourbe Inhumain 2U C  
 Créature - Esprit 1/3  
 1: Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. 2: Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est un terrain, le Fourbe Inhumain gagne +1/+0 et acquiert le Vol jusqu'à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Garde D'Hisoka 1U C  
 Créature - Humain et Sorcier 1/1  
 Vous pouvez choisir de ne pas dégager le garde d'hisoka pendant votre étape de dégagement. 1U,T: Tant que le garde d'Hisoka reste engagé, la créature ciblée que vous contrôlez, autre que le garde d'Hisoka ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.

Garde-miroir Soratami 3U C  
 Créature - Lunarien et Sorcier 3/1  
 Vol 2, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: La créature ciblée avec une force de 2 ou moins est imbloquable ce tour-ci.

Hisoka, Sensei De Minamo 2UU R  
 Créature légendaire - Humain et Sorcier 1/3  
 2U, Défaussez-vous d'une carte de votre main: Contrecarrez le sort ciblé s'il a le même coût converti de mana que la carte défaussée.

Honden Des Vents Témoins 4U U  
 Enchantement légendaire  
 Au début de votre entretien, piochez une carte pour chaque reliquaire que vous contrôlez.

Inhibition 1U U  
 Éphémère  
 Contrecarrez la capacité activée ciblée. (Les capacités de mana ne peuvent pas être contrecarrées.) Piochez une carte.

Inquiétante Procession 2U U  
 Rituel - arcane

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'arcane, révélez cette carte et mettez-la dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

**Kaijin De Rivière** 2U C  
Créature Esprit 1/4

**Keiga, L'étoile Des Marées** 5U R  
Créature légendaire - Dragon et Esprit 5/5

Vol Quand Keiga, l'étoile des marées est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous acquérez le contrôle de la créature ciblée. (Cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour.)

**L'Innommable** 6UUU R  
Créature légendaire - Esprit 6/7

Vol, Piétinement À chaque fois que L'Innommable inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer la carte d'arcane ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

**Magie-miroir Soratami** 3U U  
Créature - Lunarien et Sorcier 2/1  
Vol 3, renvoyez trois terrains que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires: Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire.

**Marionnetisme Psychique** C  
Éphémère - arcane

Engagez ou dégagez le permanent ciblé. Imprégnation d'arcane U (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

**Meloku Le Miroir Voilé** 4U R  
Créature légendaire - Lunarien et Sorcier 2/4

Vol 1, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez en jeu un jeton de créature bleu 1/1 illusion avec le Vol.

**Myojin Des Vents Témoins** 7UUU R  
Créature légendaire - Esprit 3/3

Le Myojin des Vents témoins arrive en jeu avec un marqueur divinité sur lui si vous l'avez joué depuis votre main. Le Myojin des Vents témoins est indestructible tant qu'il y a un marqueur divinité dessus. (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) Retirez un marqueur divinité du Myojin des Vents témoins: Piochez une carte pour chaque permanent que vous contrôlez.

**Obstacle**  
Éphémère

Contrecarrez le sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez cette carte au dessus ou dessous de la bibliothèque de son propriétaire au lieu du cimetière de ce joueur.

**Oeil Du Néant** UU C  
Rituel - arcane

Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

**Ouvrir Le Voile** 3U R  
Éphémère - arcane

Renvoyez toutes les créatures que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires.

**Pasteneuage Soratami** 1U C  
Créature Lunarien et Gremlin 1/1

Vol 2, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte de votre main.

**Pensée Découragée** 1U U  
Éphémère - arcane

Le joueur ciblé met les quatre premières cartes de sa bibliothèque dans son cimetière. Imprégnation d'arcane 1U (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

**Père De La Tempête** 4UU U  
Créature Esprit 3/3

Vol À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez piocher une carte.

**Pétales De Perspicacité** 4U U  
Rituel - arcane

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre ces cartes au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Si vous faites ainsi, renvoyez les Pétales de perspicacité dans la main de son propriétaire. Autrement, piochez trois cartes.

**Restrictions Mystiques** 2UU C  
Enchanter Créature

Vous pouvez jouer les Restrictions mystiques à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère. Quand les Restrictions mystiques arrive en jeu, engagez la créature enchantée. La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur.

**Retisser** 5U R  
Éphémère - arcane

Le contrôleur du permanent ciblé le sacrifie. Ce joueur révèle les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il révèle une carte qui partage un type avec le permanent sacrifié. Ce joueur met cette carte en jeu, puis mélange sa bibliothèque. Imprégnation d'arcane 2UU (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

**Résistance D'Hisoka** 1U C  
Éphémère

Contrecarrez le sort d'esprit ou d'arcane ciblé.

**Savante Soratami** 2UU U  
Créature - Lunarien et Sorcier 2/2

Vol 3, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye 3.

**Sonder Les Brumes** U C  
Éphémère - arcane U

Piochez une carte.

**Sonder Les Profondeurs** 1U C  
Éphémère - arcane

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte d'éphémère ou de rituel parmi ces cartes et la mettre dans votre main. Mettez les cartes restantes au-dessous de votre bibliothèque, dans l'ordre de votre choix.

**Soulevé Par Les Nuages** 2U C  
Éphémère - arcane

La créature ciblée a le Vol jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcane 1U (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

**Tamiser Le Sable** 1UU C  
Éphémère - arcane

Piochez deux cartes, puis défaussez-vous d'une carte de votre main. Si vous avez joué une carte nommée Sonder les profondeurs et une carte nommée Sonder les brumes ce tour-ci, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte nommée L'Innommable, la mettre en jeu, puis mélanger votre bibliothèque.

**Uyo, Prophétesse Silencieuse** 4UU R  
Créature légendaire - Lunarien et Sorcier 4/4

Vol 2, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires: Copiez l'éphémère ou le rituel ciblé.

**Vigile De Solitude** U  
Créature - Esprit 1/2

A chaque fois que vous jouez un Esprit ou un Arcane, la créature ciblée acquiert le Vol jusqu'à la fin du tour.

**Volute De Brume es éléments** 2UU R  
Enchantement

Au moment où la Volute de brume arrive en jeu, choisissez une couleur. Toutes les occurrences d'une couleur sur les sorts et les permanents deviennent des occurrences de la couleur choisie.

**Vortex Dévorant** 1U C  
Éphémère - arcane

Renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. Imprégnation d'arcane 3U (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

**Voyant Soratami** 4U U  
Créature - Lunarien et Sorcier 2/3

Vol 4, renvoyez deux terrains que vous contrôlez dans les mains de leurs

**Zubera Aux Rêves Flottants** R  
Créature - Zubera et Esprit 1/2

Quand le zubera aux rêves flottants est mis dans un cimetière depuis le jeu, piochez une carte pour chaque zubera mis au cimetière ce tour-ci.

## NOIR

**Akuba pernicieuse** BB C  
Créature - Esprit 2/2

B: Le joueur ciblé blessé par l'Akuba pernicieuse ce tour-ci perd 1 point de vie.

**Arracher l'esprit** 2B C  
Éphémère - arcane

Détruisez l'esprit ciblé.

**Arracher la chair** 2B C  
Éphémère - arcane

Détruisez la créature non-esprit ciblée.

**Avidité dévorante** 2BB C  
Rituel - arcane

En tant que coût supplémentaire pour jouer l'Avidité dévorante, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'esprits. Le joueur ciblé perd 2 points de vie et perd 2 points de vie pour chaque esprit sacrifié de cette manière. Vous gagnez autant de points de vie.

**Bourreau oni** 3BB U  
Créature - Démon et Esprit 5/4

Peur. Au début de votre entretien, sacrifiez une créature si vous ne contrôlez pas d'ogre.

**Celui qui a faim** 4B R  
Créature légendaire - Esprit 3/2

Vol. , Sacrifiez un esprit: L'adversaire ciblé révèle sa main. Choisissez une carte de celle-ci. Ce joueur se défausse de cette carte. Ne jouez cette capacité qu'à un moment où vous pourriez jouer un rituel. Transmigration 4 (Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer une carte d'esprit ciblée dont le coût converti de mana est de 4 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

**Crasse** 2BB C  
Rituel

Détruisez le terrain ciblé ou la créature non-noire ciblée. Cette cible ne peut pas être régénérée.



Seizan, Pervertisseur de la Vérité  
Créature légendaire - Démon et Esprit 3BB R 6/5  
Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur perd 2 points de vie et pioche deux cartes.

Sous la vase  
Éphémère - arcane 5B C  
La créature ciblée gagne -5/-5 jusqu'à la fin du tour.

Surineur Nezumi  
Créature - Rat et guerrier 1B C 2/1  
Peur Le Surineur nezumi ne peut pas bloquer.

Trahison de la nuit des âmes  
Enchantement légendaire - Toutes les créatures gagnent -1/-1. 2BB R

Transactions nocturnes  
Enchantement 2BB R  
À chaque fois qu'une source que vous contrôlez inflige des blessures à un autre joueur, mettez autant de marqueurs voleur sur les Transactions nocturnes. 2BB, retirez X marqueurs voleur des Transactions nocturnes: Cherchez dans votre bibliothèque une carte non-terrain avec un coût converti de mana de X, révélez-la, et mettez la dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque.

Veines en lambeaux  
Enchanter Créature 1B U  
Vous pouvez jouer les Veines en lambeaux à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. À chaque fois que la créature enchantée se voit infliger des blessures, son contrôleur perd autant de points de vie.

Vendeur de loques  
Créature - Humain et Gremlin 2B C 1/1  
2B,T: Retirez de la partie jusqu'à 3 cartes ciblées d'un cimetière unique.

Voleur d'espoir  
Créature - Esprit 2B U 2/2  
À chaque fois que vous jouez un sort d'Esprit ou d'Arcane, l'adversaire ciblé perd 1 point de vie et vous gagnez 1 point de vie. Transmigration 2 (Quand cette carte est mise au cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer la carte d'Esprit ciblée au coût converti de mana de 2 ou moins de votre cimetière dans votre main).

Zubera à la peau cendreuse  
Créature - Zubera et Esprit 1B C 1/2  
Quand le Zubera à la peau cendreuse est mis dans un cimetière depuis le jeu, l'adversaire ciblé se défait d'une carte de sa main pour chaque Zubera mis au cimetière depuis le jeu ce tour-ci

## ROUGE

Adepté de sang  
Créature - Ogre et Shamane 3R U 2/2  
T: L'Adepté de sang inflige une blessure à la créature ciblée ayant déjà été blessée ce tour-ci. Quand cette créature est mise au cimetière ce tour-ci, retournez l'Adepté de sang. [Flip] Goka l'Injuste Créature légendaire: Ogre et Shamane T: Goka l'Injuste inflige 4 blessures à la créature ciblée ayant déjà été blessée ce tour-ci. 4/4

Akki coureur des laves  
Créature - Gobelin et Guerrier 3R R 1/1  
Célérité À chaque fois que l'Akki coureur des laves inflige des blessures de combat à un adversaire, retournez-le. [Flip] Tok-Tok, né du volcan Créature légendaire: Gobelin et Shamane Protection contre le rouge. Si une source rouge devrait infliger des blessures à un joueur, alors cette source inflige à ce joueur ce nombre de blessures plus une à la place. 2/2

Akki lance-charbon  
Créature - Gobelin et Shamane 1RR U 2/2

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

Akki languepierre  
Créature - Gobelin et Shamane 1R C 1/1  
Quand l'Akki languepierre arrive en jeu, ajoutez R à votre réserve.

Akki sapeur  
Créature - Gobelin et Gremlin et Shamane 3R U 1/1  
À chaque fois que l'Akki sapeur inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur sacrifie un permanent.

Âme de magma  
Créature - Esprit 3RR C 2/2  
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, l'Âme de magma inflige 1 blessure à la créature ciblée.

Avalancheurs akki  
Créature - Gobelin et Guerrier R C 1/1  
Sacrifiez un terrain: les Avalancheurs akki gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Avaleur de minerai  
Créature - Esprit 3RR U 3/1  
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez détruire le terrain non-basique ciblé.

Aveuglé par la colère  
Éphémère - arcane 3R U  
Dégagez la créature non-légendaire ciblée et acquérez son contrôle jusqu'à la fin du tour. Cette créature gagne la célérité jusqu'à la fin du tour.

Ben-ben, ermite akki  
Créature légendaire - Gobelin et Shamane 2RR R 1/1  
T: Ben-ben, ermite akki inflige à la créature attaquante ciblée un nombre de blessures égal au nombre de montagnes dégagées que vous contrôlez.

Blizzard surnaturel  
Rituel - arcane 2R C  
Jusqu'à trois créatures ciblées ne peuvent pas bloquer ce tour-ci.

Brasier cérébral  
Rituel 5R R  
Nommez une carte non-terrain et choisissez un nombre plus grand que 0. La joueur ciblé révèle sa bibliothèque. Si cette bibliothèque contient le nombre choisi de la carte nommée, le Brasier cérébral inflige 8 blessures à ce joueur. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Cogneur de Sokenzan  
Créature - Ogre et Guerrier 4R C 3/3  
Traversée des montagnes

Colère incontrôlable  
Enchanter Créature 2RR C  
Vous pouvez jouer la Colère incontrôlable à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère. La créature enchantée gagne +2/+2 et attaque chaque tour si possible.

Dans la brèche  
Éphémère - arcane 4R R  
Mettez en jeu une carte de créature de votre main. Cette créature a la célérité. Sacrifiez cette créature à la fin du tour. Imprégnation d'arcane 2RR (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Douleur écrasante  
Éphémère - arcane 1R C

La Douleur écrasante inflige 6 blessures à la créature ciblée ayant reçu des blessures ce tour-ci.

Élèves de Kumano  
Créature - Humain et Shamane 4R U 3/3  
Si une créature blessée par les Élèves de Kumano ce tour-ci devait être mise au cimetière, retirez-la de la partie à la place.

Étrange permutation  
Éphémère - arcane 2R U  
Échangez la force et l'endurance de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcane 1R (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Flamme du yamabushi  
Éphémère 2R C  
La Flamme du yamabushi inflige 3 blessures à une cible, créature ou joueur. Si une créature ayant reçu des blessures de cette manière devait être mise au cimetière ce tour-ci, retirez-la de la partie à la place.

Fourbe brutal  
Créature - Esprit 2R C 2/2  
1: Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. 2: Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque, si c'est un terrain, le Fourbe brutal gagne +1/+0 et la célérité jusqu'à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une seule fois par tour.

Frappe oblique  
Éphémère 1R U  
Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles du sort d'arcane ciblé.

Frères Yamazaki  
Créature légendaire - Humain et Samourai 2R U 2/1  
Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) S'il y a exactement deux permanents appelés Frères Yamazaki en jeu, la règle des légendes ne s'applique pas à eux. Chaque autre créature appelée Frères Yamazaki gagne +2/+2 et a la célérité.

Godo, seigneur de guerre bandit  
Créature légendaire - Humain et Barbare 5R R 3/3  
Quand Godo, seigneur de guerre bandit arrive en jeu, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'équipement et la mettre en jeu. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque. À chaque fois que Godo, seigneur de guerre bandit attaque pour la première fois ce tour-ci, dégagez-le, ainsi que tous les samourais que vous contrôlez. Après cette phase, vous avez une phase de combat supplémentaire.

Honden de la Rage infinie  
Enchantement légendaire - Au début de votre entretien, l'Honden de la Rage infinie inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au nombre de reliquaires que vous contrôlez. 2R U

Kami de l'âtre  
Créature - Esprit 1R C 2/1  
X, sacrifiez le Kami de l'âtre: Détruisez l'artefact ciblé avec un coût converti de mana de X.

Kami de souffrance  
Créature - Esprit 2R U 2/2  
XR, sacrifiez le Kami de souffrance: Le Kami de souffrance inflige X blessures à la créature ciblée.

Kami du feu rugissant  
Créature - Esprit 3R C 2/3

À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

**Kiki-jiki, brise-miroir** 2RRR R  
Créature légendaire - Gobelin et 2/2  
Shamane  
Célérité T: Mettez en jeu un jeton de créature qui est une copie de la créature non-légendaire ciblée que vous contrôlez. Cette créature a la célérité. Sacrifiez-la à la fin du tour.

**Kumano, maître yamabushi** 3RR R  
Créature légendaire - Humain et 4/4  
Shamane  
1R: Kumano, maître yamabushi inflige 1 blessure à une cible créature ou joueur. Si une créature blessée par Kumano, maître yamabushi devait être mise dans un cimetière, retirez-la de la partie à la place.

**Myojin de la Rage infinie** 7RRR R  
Créature légendaire - Esprit 7/4  
Le Myojin de la Rage infinie arrive en jeu avec un marqueur divinité sur lui si vous l'avez joué depuis votre main. Le Myojin de la Rage infinie est indestructible tant qu'il y a un marqueur divinité dessus. (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) Retirez un marqueur divinité du Myojin de la Rage infinie: Détruisez tous les terrains.

**Pluie de pierres** 2R R  
Rituel  
Détruisez le terrain ciblé.

**Pointe de lave** R C  
Rituel - arcane  
La Pointe de lave inflige 3 blessures au joueur ciblé.

**Porteuse de givre** 2RR C  
Créature - Humain et Shamane 1/2  
T: La Porteuse de givre inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. Si une créature blessée par la Porteuse de givre ce tour-ci devait être mise dans un cimetière, retirez-la de la partie à la place.

**Rage dévorante** 4R C  
Éphémère - arcane  
En tant que coût supplémentaire pour jouer la Rage dévorante, vous pouvez sacrifier n'importe quel nombre d'esprits. La créature ciblée gagne +3/+0 jusqu'à la fin du tour et +3/+0 supplémentaire jusqu'à la fin du tour pour chaque esprit sacrifié de cette manière.

**Rayon glaciaire** 1R C  
Éphémère - arcane  
Le Rayon glaciaire inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. Imprégnation d'arcane 1R (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

**Ressac de la guerre** 4RR R  
Enchantement  
À chaque fois qu'une ou plusieurs créatures bloquent, jouez à pile ou face. Si vous gagnez, le joueur défenseur sacrifie les créatures bloquées. Autrement, le joueur attaquant sacrifie les créatures bloquées.

**Rituel de désespoir** 1R C  
Éphémère - arcane  
Ajoutez RRR à votre réserve. Imprégnation d'arcane 1R (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

**Ronin enragé par la bataille** 1R C  
Créature - Humain et Samouraï 1/1

Bushido 2 (Quand cette créature bloque ou devient bloquée, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.) Le Ronin enragé par la bataille attaque à tous les tours si possible.

**Ronin maître-chien** 2R C  
Créature - Humain et Samouraï 2/2  
Célérité. Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)

**Ryusei, l'étoile descendante** 5R R  
Créature légendaire - Dragon et 5/5  
Esprit  
Vol. Quand Ryusei, l'étoile descendante est mis dans un cimetière depuis le jeu, il inflige 5 blessures à chaque créature sans le vol.

**Sacres du sang** 3RR U  
Enchantement  
1R, sacrifiez une créature: Les Sacres du sang infligent 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

**Salve d'âme** 3RRR R  
Éphémère  
En tant que coût supplémentaire pour jouer la Salve d'âme, sacrifiez toutes les créatures que vous contrôlez. La Salve d'âme inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessure égal à la somme des forces des créatures sacrifiées de cette manière.

**Salve de Hanabi** 1RR U  
Éphémère  
La Salve de Hanabi inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur. Renvoyez la Salve de Hanabi dans la main de son propriétaire, puis défaussez-vous au hasard d'une carte de votre main.

**Shimatsu à l'habit de sang** 3R R  
Créature légendaire - Démon et 0/0  
Esprit  
Au moment où Shimatsu à l'habit de sang arrive en jeu, sacrifiez n'importe quel nombre de permanents. Shimatsu à l'habit de sang arrive en jeu avec autant de marqueurs +1/+1 sur lui.

**Séisme de mana** 1R U  
Rituel  
Sacrifiez n'importe quel nombre de terrains. Ajoutez 1 à votre réserve pour chaque terrain sacrifié de cette manière.

**Tempête du yamabushi** 1R C  
Rituel  
La Tempête du yamabushi inflige 1 blessure à chaque créature. Si une créature blessée de cette manière devait être mise au cimetière ce tour-ci, retirez-la de la partie à la place.

**Trembleterre** 4RR U  
Créature - Esprit 4/5  
À chaque fois que vous jouez un sort d'Esprit ou d'Arcane, le Trembleterre inflige 2 blessures à chaque créature sans le vol.

**Vitesse anormale** R C  
Éphémère - arcane  
La créature ciblée acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

**Zo-Zu le châtieur** 1RR R  
Créature légendaire - Gobelin et 2/2  
Guerrier  
À chaque fois qu'un terrain arrive en jeu, Zo-Zu le châtieur inflige 2 blessures au contrôleur de ce terrain.

**Zubera aux poings de braise** 1R C  
Créature - Zubera et Esprit 1/2  
Quand le Zubera aux poings de braise est mis dans un cimetière depuis le jeu, le Zubera aux poings de braise inflige à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au nombre de zuber mis dans tous les cimetières depuis le jeu ce tour-ci.

## VERT

**Ancêtre De La Tribu Sakura** 1G C  
Créature - Serpent et Shamane 1/1  
Sacrifiez l'Ancêtre de la tribu Sakura: Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez cette carte en jeu engagée, puis mélangez votre bibliothèque.

**Aperçu de la nature** G R  
Rituel  
Whenever you play a creature spell this turn, draw a card.

**Azusa, égarée mais en quête** 2W R  
Créature légendaire - Humain et 1/2  
Moine  
Vous pouvez jouer jusqu'à deux terrains supplémentaires chaque tour.

**Communion avec la nature** G C  
Rituel  
Regardez les cinq premières cartes de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.

**Coureur Des Racines** U  
Créature - Esprit 3/3  
GG, sacrifiez le Coureur des racines: Mettez le terrain ciblé au-dessus de la bibliothèque de son propriétaire. Transmigration 3

**Couveuse Orochi** 2G U  
Créature - Serpent et Shamane 1/1  
2G,T: Mettez en jeu un jeton de créature verte 1/1 Serpent. Si vous contrôlez dix créature ou plus, retournez la Couveuse orochi. [Flip] —  
- Shidako, Maîtresse de la couvée Créature légendaire: Serpent et Shamane 3/3 G, Sacrifiez une créature: La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

**Dosan la feuille tombante** 1GG R  
Créature légendaire - Humain et 2/2  
Moine  
Les joueurs ne peuvent jouer de sorts que pendant leur tour.

**Dégradation** 1G C  
Éphémère - arcane  
Détruisez l'artefact ciblé ou l'enchantement ciblé. Imprégnation d'arcane 3G (Au moment où vous jouez un sort d'arcane, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

**Festin de vers** 3GG U  
Rituel - arcane  
Détruisez le terrain ciblé. Si ce terrain est légendaire, son contrôleur sacrifie un autre terrain.

**Force Des Cèdres** 4G U  
Éphémère - arcane  
La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, où X est le nombre de terrains que vous contrôlez.

**Forge-terre** 1G U  
Créature - Esprit 1/1  
À chaque fois que vous jouez un esprit ou une arcane, le terrain ciblé devient une créature 3/3 considéré comme un terrain jusqu'à la fin du tour.

**Fourbe sauvage** 3G C  
Créature - Esprit 3/2

1 : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. 2 : Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est un terrain, le Fourbe sauvage gagne +2/+2 et le Piétinement jusqu'à la fin du tour. Vous ne pouvez jouer cette capacité qu'une seule fois par tour.

**Grand vent** 4G U  
Rituel  
Le Grand vent inflige 5 blessures à chaque créature avec le vol.

**Grefeur de teignes** 3G C  
Créature - Esprit 2/2  
Sacrifiez Grefeur de teignes : La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Transmigration 3 (Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer la carte d'esprit ciblée avec un coût converti de mana de 3 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.).

**Guerriers De La Tribu Kashi** 3GG C  
Créature - Serpent et Guerrier 2/4  
À chaque fois que les Guerriers de la tribu Kashi infligent des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur

**Hondent de la Toile de vie** 4G U  
Enchantement légendaire -  
Au début de votre entretien, pour chaque reliquaire que vous contrôlez, mettez en jeu un jeton de créature 1/1 Esprit incolore.

**Humble budoka** 1G C  
Créature - Humain et Moine 2/2  
L'Humble budoka ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.

**Iname, aspect de la vie** 4GG R  
Créature légendaire - Esprit 4/4  
Quand Iname, aspect de la Vie est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez le retirer de la partie. Si vous faites ainsi, renvoyez n'importe quel nombre de carte d'esprits depuis votre cimetière dans votre main.

**Jardinier budoka** 1G R  
Créature - Humain et Moine 2/1  
T : Vous pouvez mettre en jeu une carte de terrain depuis votre main. Si vous contrôlez dix terrains ou plus, retournez le Jardinier budoka. [Flip] — Dokai, Tisserand de la vie Créature légendaire : Humain et Moine 3/3 4GG, T : Mettez en jeu un jeton de créature verte Élémental X/X, où X est le nombre de terrains que vous contrôlez.

**Jugan, L'étoile Ascendante** 3GGG R  
Créature légendaire - Dragon et Esprit 5/5  
Vol Quand Jugan, l'étoile ascendante est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez distribuer cinq marqueurs +1/+1 parmi n'importe quel nombre de créatures ciblées.

**Kami Aux Milles Pattes** 6GG U  
Créature - Esprit 6/6  
Transmigration 7 (Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer la carte d'esprit ciblée avec un coût converti de mana de 7 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.).

**Kami De La Chasse** 2G C  
Créature - Esprit 2/2  
À chaque fois que vous jouez un esprit ou une arcanne, le Kami de la chasse gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

**Kami De Mousse** 5G C  
Créature - Esprit 5/5  
Piétinement.

**Kami Des Vignes** 6G C  
Créature - Esprit 4/4

Le Kami des vignes ne peut pas être bloqué part une seule créature. Transmigration 6 (Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer la carte d'esprit ciblée avec un coût converti de mana de 6 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.).

**Kami hana** G U  
Créature - Esprit 1/1  
1G, sacrifiez le Kami hana: Renvoyez la carte d'arcanne ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

**Kodoma De L'Arbre Du Nord** 2GGG R  
Créature légendaire - Esprit 6/4  
Piétinement Kodoma de l'Arbre du Nord ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.

**Kodoma De L'Arbre Du Sud** 2GG R  
Créature légendaire - Esprit 4/4  
À chaque fois que vous jouez un esprit ou une arcanne, chaque autre créature que vous contrôlez gagne +1/+1 et a le Piétinement jusqu'à la fin du tour.

**Kumo Tisse-orbe** 4GG U  
Créature - Esprit 3/4  
Le Kumo tisse-orbe peut bloquer comme s'il avait le Vol. À chaque fois que vous jouez un esprit ou une arcanne, le Kumo tisse-orbe a la Traversée des forêts jusqu'à la fin du tour.

**Leurre** R  
Enchanter Créature  
Toutes les créatures capables de bloquer la créature enchantée doivent le faire.

**Leurreur De La Tribu Matsu** 2G C  
Créature - Serpent et Guerrier 1/3  
2G: La créature ciblée bloque le Leurreur de la tribu Matsu ce tour-ci si possible. À chaque fois que le Leurreur de la tribu Matsu inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

**Meneuse Aux Feuilles Orochi** G C  
Créature - Serpent et Shamane 1/1  
G : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

**Messenger De Jukai** U C  
Créature - Humain et Moine 1/1  
Traversée des forêts.

**Myojin De La Toile De Vie** 6GGG R  
Créature légendaire - Esprit 8/8  
Le Myojin de la Toile de vie arrive en jeu avec un marqueur divinité sur lui si vous l'avez joué depuis votre main. Le Myojin de la Toile de vie est indestructible tant qu'il y a un marqueur divinité dessus. (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne la détruisent pas.) Retirez un marqueur divinité du Myojin de la Toile de vie: Mettez n'importe quel nombre de cartes de créatures de votre main en jeu.

**Nourrisseuse Orochi** 1G C  
Créature - Serpent et Shamane 1/2  
T: Ajoutez G à votre réserve.

**Ordre De La Cloche Sacrée** 3G C  
Créature - Humain et Moine 4/3

**Peau De Serpent** 2G C  
Enchanter Créature  
Vous pouvez jouer la Peau de Serpent à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. La créature enchantée gagne +1/+1. G : régénérez la créature enchantée.

**Pillarde De La Tribu Kashi** 3G U  
Créature - Serpent et Guerrier 3/2

À chaque fois que la Pillarde de la tribu Kashi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature. Elle ne se dégage pas durant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur. : Régénérez la Pillarde de la tribu Kashi.

**Portée Du Kodoma** 2G C  
Rituel - arcanne  
Cherchez jusqu'à deux terrains de base dans votre bibliothèque et révélez les. Mettez l'un d'entre eux en jeu engagé, et l'autre dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque.

**Puissance De Kodoma** G C  
Éphémère - arcanne  
La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcanne G (Au moment où vous jouez un sort d'arcanne, vous pouvez révéler cette carte depuis votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous le faites, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.).

**Ranger Orochi** 1G C  
Créature - Serpent et Guerrier 2/1  
À chaque fois que le Ranger orochi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageement de son contrôleur.

**Rythme du printemps** 2G R  
Enchantement  
À chaque fois qu'un joueur engage un terrain pour du mana, ce joueur ajoute un mana du même type à sa réserve.

**Répit Joyeux** 3G C  
Rituel - arcanne  
Vous gagnez 1 point de vie pour chaque terrain que vous contrôlez.

**Sashi, Fille De Seshiro** 2GG U  
Créature - Serpent et Shamane 1/3  
Les autres serpent que vous contrôlez gagnent +0/+1. Les shamanes que vous contrôlez ont 'T: Ajoutez GG à votre réserve.'

**Seshiro L'Oint** 4GG R  
Créature légendaire - Serpent et Moine 3/4  
Les autres serpents que vous contrôlez gagnent +2/+2. À chaque fois qu'un serpent que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piochez une carte.

**Shisato, La Chasserresse** 3G R  
Créature légendaire - Serpent et Guerrier 2/2  
Au début de votre entretien, sacrifiez un serpent. À chaque fois que Shisato, la chasserresse inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur passe sa prochaine étape de dégageement

**Sosuke, Fils De Seshiro** 2GG U  
Créature - Serpent et Guerrier 3/4  
Les autres serpent que vous contrôlez gagnent +1/+0. À chaque fois qu'un guerrier que vous contrôlez inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat.

**Temps Du Besoin** 1G U  
Rituel  
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature légendaire, révélez-la et mettez-la dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque.

**Volonté De La Nature** 2GG R  
Enchantement  
À chaque fois qu'une ou plusieurs créatures que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire, engagez tous les terrains que cet adversaire contrôle et dégagez tous les terrains que vous contrôlez.

**Vénéable Kumo** 4G C  
Créature - Esprit 2/3

Le Vénérable kumo peut bloquer comme s'il avait le Vol. Transmigration 4 (Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer la carte d'esprit ciblée avec un coût converti de mana de 4 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.).

**Zubera à la langue baveuse** 1G C  
Créature - Zubera et Esprit 1/2  
Quand le Zubera à la langue baveuse est mis dans un cimetière depuis le jeu, mettez en jeu un jeton 1/1 incolore Esprit pour chaque Zubera mis dans un cimetière depuis le jeu ce tour-ci.

## TERRAIN

**Boseiju, celui qui abrite tout** R  
Terrain Légendaire

Boseiju, celui qui abrite tout arrive en jeu engagé. T, Payez 2 points de vie: Ajoutez 1 à votre réserve. Si ce mana est dépensé pour payer un sort d'éphémère ou de rituel, ce sort ne peut pas être contrecarré par des sorts ou des capacités.

**Caverne voilée d'eau** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez U ou B à votre réserve. La Caverne voilée d'eau ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

**Cerisaie interdite** R  
Terrain  
T: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur à votre réserve. A chaque fois que vous engagez la Cerisaie interdite pour du mana, mettez un jeton de créature 1/1 incolore Esprit en jeu sous le contrôle de l'adversaire ciblé.

**Château Eiganjo** R  
Terrain Légendaire  
T: Ajoutez W à votre réserve. W, T: Prévenez les 2 prochaines blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à la créature légendaire ciblée.

**Cimetière aux lanternes** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve de mana. T: Ajoutez B ou R à votre réserve. Le Cimetière aux lanternes ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

**Contrefort de Crêtepin** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez R ou G à votre réserve. Les Contreforts de Crêtepin ne se dégagent pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

**Forêt** C  
Terrain

**Ile** C  
Terrain

**Jardin tranquille** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez W ou G à votre réserve. Le Jardin tranquille ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

**Lac de Crêtenuage** U  
Terrain  
T: Ajoutez 1 à votre réserve. T: Ajoutez W ou U à votre réserve. Le Lac de Crêtenuage ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement.

**Marais** C  
Terrain

**Minamo, école de la cascade** R  
Terrain Légendaire

T: Ajoutez U à votre réserve. U, T: Dégagez le permanent légendaire ciblé.

**Montagne** C  
Terrain

**Okina, Temple des ancêtres** R  
Terrain Légendaire  
T: Ajoutez G à votre réserve. G, T: La créature légendaire ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

**Plain** C  
Terrain

**Salle du seigneur bandit** R  
Terrain

La Salle du seigneur bandit arrive en jeu engagée. T, payez 3 points de vie: Ajoutez 1 à votre réserve de mana. Si ce mana est utilisé pour payer un sort de créature, alors cette créature aura la célérité.

**Shinka, forteresse sanglante** R  
Terrain Légendaire  
T: Ajoutez R à votre réserve de mana. R, T: La créature légendaire ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

**Shizo, la réserve de la mort** R  
Terrain Légendaire  
T: Ajoutez B à votre réserve. B, T: La créature légendaire ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour.

**Untaidake, gardien des nuées** R  
Terrain Légendaire  
Untaidake, gardien des nuées arrive en jeu engagé. T, Payez 2 points de vie: Ajoutez 2 à votre réserve. Ne dépensez ce mana que pour jouer des sorts légendaires.

Retrouvez de nombreuses informations sur *Magic the Gathering* et les Guerriers de Kamigawa sur le site de la Secte des Magiciens Fous :

[www.smfcorp.net](http://www.smfcorp.net)