

Betrayers of Kamigawa

TRÂTRES 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

Nombre de cartes : 165

Date de sortie : Février 2005

ARTEFACT

Autel du baku 2 R
Artefact

À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur l'Autel du baku. 2, T, Retirez un marqueur ki de l'Autel du baku: Mettez en jeu un jeton de créature incolore 1/1 esprit.

Ce qui fut pris 5 R
Artefact Légendaire

4, T: Mettez un marqueur divinité sur le permanent ciblé autre que Ce qui fut pris. Chaque permanent avec un marqueur divinité dessus est indestructible (Les effets commençant par « détruisez » et les blessures mortelles ne le détruisent pas.)

Galerie aux miroirs 5 R
Artefact

La "règle des légendes" ne s'applique pas.

Jitte d'Umezawa 2 R
Artefact légendaire -
Équipement

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures de combat, mettez deux marqueurs charge sur le Jitte d'Umezawa. Retirez un marqueur charge du Jitte d'Umezawa: Choisissez l'un - La créature équipée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour; ou la créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour; ou vous gagnez 2 points de vie. 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.)

Kanzashi orné 5 R
Artefact

2, T: L'adversaire ciblé retire de la partie la carte du dessus de sa bibliothèque. Vous pouvez jouer ce tour-ci cette carte comme si elle était dans votre main.

Massue de guerre de ronin 3 U
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +2/+1. À chaque fois qu'une créature arrive en jeu sous votre contrôle, attachez la Massue de guerre de ronin à cette créature. Équipement 5 (5: 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.)

Neko-te 3 R
Artefact - Equipement

À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à une créature, engagez cette créature. Tant que le Neko-Te est en jeu, cette créature ne se dégage pas pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. À chaque fois que la créature équipée inflige des blessures à un joueur, ce joueur perd 1 point de vie. 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.)

Orbe des rêves 3 R
Artefact

Les permanents arrivent en jeu engagés.

Poudre aveuglante 1 U
Artefact - Equipement

La créature équipée a "Débranche la Poudre aveuglante: Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées à cette créature ce tour-ci." 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.)

Shuko 1 U
Artefact

La créature équipée gagne +1/+0. Équipement 0 (0: 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.)

Shuriken 1 U
Artefact - Equipement

La créature équipée a "T, détachez le Shuriken: Le Shuriken inflige 2 blessures à la créature ciblée. Le contrôleur de cette créature acquiert le contrôle du Shuriken à moins qu'il ait été détaché d'un ninja." 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.)

Tora endormi 3 R
Artefact

2, défaussez-vous d'une carte d'esprit ou d'arcane: La Tora endormi devient jusqu'à la fin du tour une créature-artefact X/X, où X est le coût converti de mana de la carte défaussée

BLANC

Abolition Rigoureuse 2WW U
Ephémère

Retirez de la partie l'enchantement ciblé. Cherchez toutes les copies de cette carte dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur et retirez-les de la partie. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Baku crinecire 2W C
Créature - Esprit 2/2

À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur le Baku crinecire. 1, retirez X marqueurs ki du Baku crinecire: Engagez X créatures ciblées.

Banc étincelant XWW R
Éphémère - arcane

Vous pouvez retirer de la partie une carte blanche de votre main avec un coût converti de mana de X au lieu de payer le coût de mana du Banc étincelant. Les X prochaines blessures qu'une source de votre choix devrait infliger à vous ou à une créature que vous contrôlez sont infligées à la place à la créature ciblée ou au joueur ciblé.

Cavalerie de Takeno Créature - Humain et Samourai et Archer	3W 1/1	C	À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, le Kami du shoji en lambeaux acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.	Samourai redevable Créature - Humain et Samourai	3W 2/3	U		
Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) T: La Cavalerie de Takeno inflige 1 blessure à l'Esprit attaquant ou bloqueur ciblé.			Kannushi au reliquaire vide Créature - Humain et Clerc	W 1/1	U	Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) À chaque fois qu'un samourai que vous contrôlez est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur le Samourai redevable.		
Coeur de lumière Enchanter Créature	2W	C	Kentaro, le chat grimaçant Créature légendaire - Humain et Samourai	1W 2/1	R	Verdict de Terashi Éphémère - arcane	1W	U
Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées par ou à la créature enchantée.			Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) Vous pouvez payer X au lieu de payer le coût en mana des sorts de samourai que vous jouez, où X est le coût converti de mana de ce sort.			Détruisez la créature attaquante ciblée avec une force de 3 ou moins.		
Emprise de Terashi Rituel - arcane	2W	C	Mains réparatrices Éphémère	W	C	Yomiji, celui qui clôt la voie Créature légendaire - Esprit	5WW 4/4	R
Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé. Vous gagnez un nombre de points de vie égal à son coût converti de mana.			Prévenez les prochaines 4 blessures qui devraient être infligées ce tour-ci à une cible, créature ou joueur.			À chaque fois qu'un permanent légendaire autre que Yomiji, celui qui clôt la voie est mis dans un cimetière depuis le jeu, renvoyez cette carte dans la main de son propriétaire.		
Enjambeur au clair de lune Créature - Esprit	3W 1/4	C	Miko queue-scindée Créature - Renard et Clerc	1W 1/1	C	Écuyer fidèle Créature Humain et Soldat	1WW 2/2	U
Sacrifiez l'Enjambeur au clair de lune: La créature ciblée acquiert la protection contre une couleur de votre choix 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.)			Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à une cible, créature ou joueur.			À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur l'Écuyer fidèle. À la fin du tour, s'il y a au moins deux marqueurs sur l'Écuyer fidèle, vous pouvez le retounez. [Flip] Kaiso, mémoire de loyauté Créature légendaire: Esprit Vol Retirez un marqueur ki de Kaiso, mémoire de loyauté: Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à la créature ciblée ce tour-ci. 3/4		
Frappe des cent ergots Éphémère - arcane	W	C	Oeil d'opale, yojimbo de konda Créature légendaire - Renard et Samourai	1WW 1/4	R	BLEU		
La créature ciblée gagne +1/+0 et a l'initiative jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcane - Engagez une créature blanche que vous contrôlez (Au moment où vous jouez une arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et engager une créature blanche que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)			Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.) T: La prochaine fois qu'une source de votre choix devrait vous infliger des blessures ce tour-ci, celles-ci sont infligées à Oeil d'opale, yojimbo de Konda à la place. 1W: Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à Oeil d'opale, yojimbo de Konda ce tour-ci.			Ailes fantomatiques Enchanter Créature	1U	C
Genju des champs Enchanter: Plaine	W	U	Oyobi, celle qui fend les cieux Créature légendaire - Esprit	6W 3/6	R	La créature enchantée acquiert le vol. Sacrifiez ces Ailes fantomatiques: renvoyez la créature enchantée dans la main de son propriétaire.		
2: La plaine enchantée devient, jusqu'à la fin du tour, une créature blanche 2/5 esprit avec "À chaque fois que cette créature inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie". Cette créature est toujours considérée comme un terrain. Quand la plaine enchantée est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer le Genju des champs depuis votre cimetière dans votre main.			Vol À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature blanche 3/3 esprit avec le vol.			Baku crinepique Créature - Esprit	4U 3/3	C
Hokori, buveur de poussière Créature légendaire - Esprit	2WW 2/2	R	Palliateur kitsune Créature - Renard et Clerc	2W 0/2	U	À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur le Baku crinepique. 1, T, retirez X marqueurs ki du Baku crinepique: Renvoyez dans la main de son propriétaire la créature ciblée avec un coût converti de mana de X ou moins.		
Les terrains ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs. Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur dégage un terrain qu'il contrôle.			T: Prévenez la prochaine 1 blessure qui devrait être infligée ce tour-ci à chaque créature et à chaque joueur.			Banc perturbateur Éphémère - arcane	XUU	C
Jour de la destinée Enchantement légendaire	3W	R	Patron des kitsune Créature légendaire - Esprit	4WW 5/6	R	Vous pouvez retirer de la partie une carte bleue de votre main avec un coût converti de mana de X au lieu de payer le coût de mana du Banc perturbateur. Contrecarez le sort ciblé si son coût converti de mana est X.		
Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.			Offrande de renard (Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un renard et en payant la différence du coût de mana entre cette carte et le renard sacrifié. Le coût de mana inclut les couleurs.) À chaque fois qu'une créature attaque, vous pouvez gagner 1 point de vie.			Chisei, coeur des océans Créature - Esprit	2UU 4/4	R
Jugement ultime Rituel		R	Petite boule de suif Créature - Esprit	1W 1/3	U	Vol Au début de votre entretien, sacrifiez Chisei, coeur des océans à moins que vous ne retiriez un marqueur d'un permanent que vous contrôlez.		
Retirez toutes les créatures de la partie.			À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement de créature, la révéler, et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.			Cérébrefaceur soratami Créature - Lunaréen et Sorcier	3U 1/4	U
Kami des morts honorés Créature - Esprit	5WW 3/5	U	Rune de garde de piété Enchanter Créature	1W	U	Vol 2, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: L'adversaire ciblé met les deux cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière.		
Vol À chaque fois que le Kami des morts honorés se voit infliger des blessures, vous gagnez autant de points de vie. 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.)			1W: La prochaine 1 blessure qui devrait être infligée à la créature enchantée est infligée à la place à une cible, créature ou joueur.			Demain, familial d'Azami Créature légendaire - Esprit	5U 1/5	R
Kami du faux espoir Créature - Esprit	W 1/1	C	Samourai argentorage Créature - Renard et Samourai	4WW 3/3	C	Si vous deviez piocher une carte, regardez les trois premières cartes de votre bibliothèque à la place. Mettez une de ces cartes dans votre main et le reste en dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.		
Sacrifiez le Kami du faux espoir: Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci.			Vous pouvez jouer le Samourai argentorage à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.)			Escouffeverre chatoyant Créature - Esprit	3U 2/3	C
Kami du shoji en lambeaux Créature - Esprit	4W 2/5	C						

Vol À chaque fois que l'Escouffeverre chatoyant devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois dans un tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité.

Escouffeverre jaillissant 4UU U
Créature - Esprit 4/4
Vol À chaque fois que l'Escouffeverre jaillissant devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois dans un tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité.

Fils d'infidélité 1UU R
Enchanter Créature
Les Fils d'infidélité ne peuvent enchanter qu'une créature avec un coût converti de mana de 2 ou moins. Vous contrôlez la créature enchantée.

Genju des cascades U U
Enchanter : Île
2: L'île enchantée devient une créature bleue 3/2 esprit avec le vol jusqu'à la fin du tour. Cette créature est toujours considérée comme un terrain. Quand l'île enchantée est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer le Genju des cascades depuis votre cimetière dans votre main.

Higure. le vent immobile 3UU R
Créature - Humain et ninja 3/4
Ninjutsu 2UU (2UU, Renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature en jeu depuis votre main engagée et attaquante.) Quand Higure, le vent immobile inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de ninja, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque. 2: Le ninja ciblé est imbloquable ce tour-ci.

Ingérence selon Minamo 2UU C
Éphémère
Contrecarrez le sort ciblé. Le contrôleur de ce sort révèle sa main puis se défausse de chaque carte avec le même nom qu'une carte imprégnée sur ce sort.

Jushi novice 1UU U
Créature - Humain et Sorcier 2/2
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur le Jushi novice. À la fin du tour, s'il y a au moins deux marqueurs ki sur le Jushi novice, vous pouvez le retourner. [Flip] ?Jaraku l'intrus Créature légendaire : Esprit Retirez un marqueur ki de Jaraku l'intrus: Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye 2.

Kaijin au toucher évaporant 1U U
Créature - Esprit 0/3
Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer.) À chaque fois que le Kaijin au toucher évaporant bloque une créature, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire à la fin du combat.

Kami de larme U C
Créature - Esprit 1/1
Sacrifiez le Kami de larme: Engagez ou dégagez la créature ciblée.

Kira. grand fleur de verre 1UU R
Créature légendaire - Esprit 2/2
Vol Les créatures que vous contrôlez ont "À chaque fois que cette créature devient la cible d'un sort ou d'une capacité pour la première fois dans un tour, contrecarrez ce sort ou cette capacité."

Marcheuse des voies secrètes 2U U
Créature - Humain et ninja 1/2

Ninjutsu 1U (1U, renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature en jeu depuis votre main engagée et attaquante.) Quand la Marcheuse des voies secrètes inflige des blessures de combat à un joueur, regardez la main de ce joueur. 1U: Renvoyez le ninja ciblé que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Ne jouez cette capacité que pendant votre tour.

Ninja des heures noires 3U C
Créature - Humain et ninja 2/2
Ninjutsu 1U (1U, renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature en jeu depuis votre main engagée et attaquante.) À chaque fois que le Ninja des heures noires inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Oppression Rigoureuse 2UU U
Éphémère
Contrecarrez le sort de rituel ou d'éphémère ciblé. Cherchez toutes les copies de cette carte dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur et retirez-les de la partie. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Patron de la lune 5UU R
Créature légendaire - Esprit 5/4
Offrande de lunaréen (Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un lunaréen et en payant la différence du coût de mana entre cette carte et le lunaréen sacrifié. Le coût de mana inclut les couleurs.) Vol 1: Mettez en jeu engagés jusqu'à deux terrains de votre main.

Pleur de vue de Minamo 1U U
Créature - Humain et Sorcier 1/2
X, T: La créature ciblée avec une force de X ou moins est imbloquable ce tour-ci.

Porteuse des crues 1U C
Créature - Leviathan 1/2
Vol 2, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Engagez le terrain ciblé.

Pouvoir des étoiles 8UU R
Rituel - arcane
Chaque joueur mélange sa main, son cimetière et les permanents qu'il possède dans sa bibliothèque, puis pioche sept cartes. Le total de points de vie de chaque joueur devient 7.

Rets du jour et de la nuit 2U C
Éphémère - arcane
Engagez ou dégagez le permanent ciblé, puis engagez ou dégagez un autre permanent ciblé.

Rubans du Reikai 4U C
Rituel - arcane
Piochez une carte pour chaque esprit que vous contrôlez.

Shinobi brumelame 2U C
Créature - Humain et ninja 1/1
Ninjutsu 1U (1U, renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature en jeu depuis votre main engagée et attaquante.) À chaque fois que le Shinobi brumelame inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez renvoyer dans la main de son propriétaire la créature ciblée que ce joueur contrôle.

Source de conscience 1U U
Éphémère - arcane
Le joueur ciblé mélange dans sa bibliothèque jusqu'à quatre cartes ciblées dans son cimetière.

Voile de mystère C
Éphémère - arcane

La créature ciblée est imbloquable et ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités ce tour-ci. Imprégnation d'arcane - renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire (Au moment où vous jouez une arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et renvoyer une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

À l'état onirique 3UU R
Rituel
Renvoyez tous les artefacts et enchantements dans les mains de leurs propriétaires.

Écouter les brumes 3UU U
Rituel - arcane
Mettez la carte du dessus de votre bibliothèque dans votre cimetière, puis piochez autant de cartes que le coût converti de mana de cette carte.

NOIR

Appel au sang 4B C
Éphémère - arcane
En tant que coût supplémentaire pour jouer l'Appel au sang, sacrifiez une créature. La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour, où X est la force de la créature sacrifiée.

Baku crinecrâne 3BB C
Créature - Esprit 2/1
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur le Baku crinecrâne. 1, T, retirez X marqueurs ki du Baku crinecrâne: La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Banc maladif XBB R
Éphémère - arcane
Vous pouvez retirer de la partie une carte noire de votre main avec un coût converti de mana de X au lieu de payer le coût de mana du Banc maladif. La créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour.

Bénédiction de sangsues 2B C
Enchanter Créature
Vous pouvez jouer les Bénédictions des sangsues à tout moment où vous pourriez jouer un éphémère. Au début de votre entretien, vous perdez un point de vie. 0: Régénérez la créature enchantée.

Chuchotements d'Horobi 1BB C
Éphémère - arcane
Si vous contrôlez un marais, détruisez la créature non-noire ciblée. Imprégnation d'arcane - Retirez de la partie quatre cartes de votre cimetière (Au moment où vous jouez une arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et retirer de la partie quatre cartes de votre cimetière. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Décès du héros 1B R
Éphémère
Détruisez la créature légendaire ciblée.

Gardien des ombres nezumi B U
Créature - Rat et guerrier 1/1
Sacrifiez le Gardien des ombres nezumi: Détruisez le ninja ciblé.

Genju des maremnes B U
Enchanter : Marais
2: Le marais enchanté devient, jusqu'à la fin du tour, une créature noire 2/2 esprit avec "B: Cette créature gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour." Cette créature est toujours considérée comme un terrain. Quand le marais enchanté est mis dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des maremnes depuis votre cimetière dans votre main.

Gros bras 1BB U
Créature - Humain et Guerrier 2/2
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur le Gros bras. À la fin du tour, s'il y a au moins deux marqueurs sur le Gros bras, vous pouvez le retourner. [Flip] Estafleur Créature légendaire : Esprit Retirez un marqueur ki de l'Estafleur: La créature ciblée acquiert la peur jusqu'à la fin du tour. 4/4

Kami des pus 5BB U
Créature - Esprit 3/3
B, sacrifiez le Kami des pus: Détruisez la créature non-noire ciblée. 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.)

Kyoki. éclipse de la raison 4BB R
Créature légendaire - Démon et Esprit 6/4
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, l'adversaire ciblé retire de la partie une carte de sa main.

Lance psychique B C
Rituel
Le joueur ciblé révèle sa main. Choisissez-y une carte d'esprit ou d'arcane. Ce joueur se défausse de cette carte.

Maraudeur ogre 1BB U
Créature - Ogre et Guerrier 3/1
À chaque fois que le Maraudeur ogre attaque, il ne peut pas être bloqué ce tour-ci à moins que le joueur défenseur ne sacrifie une créature.

Marque des oni 2B U
Enchanter Créature
Vous contrôlez la créature enchantée. À la fin du tour, si vous ne contrôlez pas de démons, sacrifiez la Marque de l'oni.

Oursin de bile B C
Créature - Esprit 1/1
Sacrifiez l'Oursin de bile: Le joueur ciblé perd 1 point de vie.

Patron des nezumi 5BB R
Créature légendaire - Esprit 6/6
Offrande de rat (Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un rat et en payant la différence du coût de mana entre cette carte et le rat sacrifié. Le coût de mana inclut les couleurs.) À chaque fois qu'un permanent est mis dans le cimetière d'un adversaire, ce joueur perd 1 point de vie.

Plaie de Numai 3B U
Créature - Démon et Esprit 4/4
Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie si vous ne contrôlez pas d'ogre.

Profanateur de crâne 1B C
Créature - Rat et Ninja 2/1
Ninjutsu B (B, renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature en jeu depuis votre main engagée et attaquante.) À chaque fois que le Profanateur de crâne inflige des blessures de combat à un joueur, retirez de la partie jusqu'à deux cartes ciblées dans le cimetière de ce joueur.

Saigneur de Takenuma 2B C
Créature - Ogre et shamane 3/3
À chaque fois que le Saigneur de Takenuma attaque ou bloque, vous perdez un point de vie si vous ne contrôlez pas de démon.

Shinobi du gang Okiba 3BB C
Créature - Rat et Ninja 3/2

Ninjutsu 3B (3B, renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature en jeu depuis votre main engagée et attaquante.) Quand le Shinobi du gang Okiba inflige des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse de deux cartes de sa main.

Shirei, pourvoyeur de Shizo 4B R
Créature légendaire - Esprit 2/2
À chaque fois qu'une créature avec une force de 1 ou moins est mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer en jeu sous votre contrôle cette carte de créature à la fin du tour, si Shirei, pourvoyeur de Shizo est toujours en jeu.

Souillure rampante 5B C
Créature - Esprit 2/2
Peur 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.)

Toshiro Umezawa 1BB R
Créature légendaire - Humain et Samourai 2/2
Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) À chaque fois qu'une créature qu'un adversaire contrôle est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez jouer la carte d'éphémère ciblée depuis votre cimetière. Si cette carte devait être mise dans un cimetière ce tour-ci, retirez-la de la partie à la place.

Tranche-gorge 4B U
Créature - Rat et Ninja 2/2
Ninjutsu 2B (2B, renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature en jeu depuis votre main engagée et attaquante.) À chaque fois que le Tranche-gorge inflige des blessures de combat à un joueur, détruisez la créature non-noire ciblée que ce joueur contrôle.

Trois tragédies 3BB U
Rituel - arcane
Le joueur ciblé se défausse de trois cartes de sa main.

Vengeance selon Goryo 1B R
Éphémère - arcane
Mettez en jeu la carte de créature légendaire ciblée dans votre cimetière. Cette créature a la célérité jusqu'à la fin du tour. Retirez cette créature de la partie à la fin du tour. Imprégnation d'arcane 2B (Au moment où vous jouez une arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Yeux d'encre, servante des oni 4BB R
Créature légendaire - Rat et Ninja 5/4
Ninjutsu 3BB (3BB, renvoyez un attaquant non-bloqué que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Mettez cette créature en jeu depuis votre main engagée et attaquante.) À chaque fois que Yeux d'encre, servante des oni inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez mettre en jeu sous votre contrôle la carte de créature ciblée dans le cimetière de ce joueur. 1B: Régénérez Yeux d'encre, servante des oni.

Yukora, le prisonnier 2BB R
Créature légendaire - Démon et Esprit 5/5
Quand Yukora, le prisonnier quitte le jeu, sacrifiez toutes les créatures non-ogre que vous contrôlez.

Éradication Rigoureuse 2BB U
Rituel

Retirez de la partie la créature non-noire ciblée. Cherchez toutes les copies de cette carte dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur et retirez-les de la partie. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Éveil de la tombe XB C
Rituel
Renvoyez depuis votre cimetière en jeu la carte de créature ciblée avec un coût converti de mana de X ou moins.

ROUGE

Baku crinelame 1R C
Créature - Esprit 1/1
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur le Baku crinelame. 1, retirez X marqueurs ki du Baku crinelame: Pour chaque marqueur retiré, le Baku crinelame gagne +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Banc brûlant XRR R
Éphémère: Arcane
Vous pouvez retirer de la partie une carte rouge de votre main avec un coût converti de mana de X au lieu de payer le coût de mana du Banc brûlant. La créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Bandit rusé 1RR U
Créature - Humain et Guerrier 2/2
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur le Bandit rusé. À la fin du tour, s'il y a au moins deux marqueurs ki sur le Bandit rusé, vous pouvez le retourner. [Flip] Azamuki, traîtrise incarnée Créature légendaire: Esprit Retirez un marqueur ki d'Azamuki, traîtrise incarnée: Acquérez le contrôle de la créature ciblée jusqu'à la fin du tour. 5/2

Barbelures d'aura 2R U
Éphémère: Arcane
Chaque enchantement inflige 2 blessures à son contrôleur, puis chaque enchantement de créature inflige 2 blessures à la créature qu'il enchante.

Berger de blizzard akki 1R C
Créature - Gobelin et Shamane 1/1
Quand le Berger de blizzard akki est mis dans un cimetière depuis le jeu, chaque joueur sacrifie un terrain.

Broyer la terre R C
Rituel: Arcane
Chaque joueur sacrifie un permanent.

Bénédictio selon Kumano 2R C
Enchanter Créature
Vous pouvez jouer la Bénédiction selon Kumano à tout moment ou vous pourriez jouer un éphémère. Si une créature blessée ce tour-ci par la créature enchantée devait être mise dans un cimetière, retirez-la de la partie à la place.

Changement d'allégeance 6R R
Rituel
Vous et l'adversaire ciblé acquérez chacun jusqu'à la fin du tour le contrôle de toutes les créatures que l'autre contrôle. Dégagez ces créatures. Elles acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

Cohorte gobeline R C
Créature - Gobelin et Guerrier 2/2
La Cohorte gobeline ne peut pas attaquer à moins que vous n'ayez joué un sort de créature ce tour-ci.

Conflit de réalités 3R R
Enchantement

Tous les esprits ont "Quand cette créature arrive en jeu, vous pouvez faire qu'elle inflige 3 blessures à la créature non-esprit ciblée." Toutes les créatures non-esprit ont "Quand cette créature arrive en jeu, vous pouvez faire qu'elle inflige 3 blessures à l'esprit ciblé."

Dans la toile de la guerre 3RR R
Enchantement

À chaque fois qu'une créature arrive en jeu sous votre contrôle, elle gagne +2/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Flammes de la main de sang 2R U
Éphémère

Les Flammes de la main de sang infligent 4 blessures au joueur ciblé. Ces blessures ne peuvent pas être prévenues. Si ce joueur devait gagner des points de vie ce tour-ci, ce joueur ne gagne aucun point de vie à la place.

Fumiko la manante 2RR R
Créature légendaire - Humain et Samourai 3/2

Fumiko la manante a bushido X, où X est le nombre de créatures attaquant (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.) Les créatures que vos adversaires contrôlent attaquent chaque tour si possible.

Gardien de la porte de Shinka 2R C
Créature - Ogre et Guerrier 3/2

À chaque fois que le Gardien de la porte de Shinka reçoit des blessures, il vous inflige autant de blessures.

Gelbionte R C
Créature - Esprit 1/1
Sacrifiez le Gelbionte: Le Gelbionte inflige 1 blessure à la créature ciblée.

Genju des cimes R U
Enchanter: Montagne

2: La montagne enchantée devient une créature rouge 6/1 esprit jusqu'à la fin du tour. Cette créature est toujours considérée comme un terrain. Quand la montagne enchantée est mise dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju des cimes depuis votre cimetière dans votre main.

Hidetsugu le malfaisant 3RR R
Créature légendaire - Ogre et Shamane 4/3

T: Hidetsugu le malfaisant inflige à chaque joueur un nombre de blessures égal à la moitié du total de point de vie de ce joueur, arrondi au nombre inférieur.

Ire de Kaminari 3R C
Éphémère - arcane

L'Ire de Kaminari inflige autant de blessures que le nombre de cartes d'arcane dans votre cimetière à une cible, créature ou joueur.

Ishi-Ishi, tireur d'élite akki 1R R
Créature légendaire - Gobelin et Guerrier 1/1

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort d'esprit ou d'arcane, Ishi-Ishi, tireur d'élite akki inflige 2 blessures à ce joueur.

Mannichi, le rêve fiévreux 2R R
Créature légendaire - Esprit 1/2
1R: Echangez jusqu'à la fin du tour la force et l'endurance de chaque créature.

Monstruosité cendreuse 5RR U
Créature - Esprit 7/4
Célérité Le Monstruosité cendreuse attaque chaque tour si possible.

Ogre du gel 3RR C
Créature - Ogre et Guerrier 5/3

Ogre reclus 3R U
Créature - Ogre et Guerrier 5/4

À chaque fois qu'un joueur joue un sort, engagez l'Ogre reclus.

Patron des akki 4RR R
Créature légendaire - Esprit 5/5

Offrande de goblin (Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un goblin et en payant la différence du coût de mana entre cette carte et le goblin sacrifié. Le coût de mana inclut les couleurs.) À chaque fois que le Patron des akki attaque, les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Pillard akki 1R U
Créature - Gobelin et Guerrier 2/1

À chaque fois qu'un terrain est mis dans un cimetière depuis le jeu, le Pillard akki gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Première volée 1R C
Éphémère - arcane

Le Première volée inflige 1 blessure à la créature ciblée et 1 blessure à son contrôleur.

Ronin cavalier des falaises 3RR U
Créature - Humain et Samourai 2/2

Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) À chaque fois que le Ronin cavalier des falaises attaque, vous pouvez faire qu'il inflige 1 blessure à chaque créature que le joueur défenseur contrôle.

Salage rigoureux 2RR U
Rituel

Retirez de la partie le terrain non-basique ciblé. Cherchez toutes les copies de cette carte dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur et retirez-les de la partie. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Surenflamment 3R U
Éphémère - arcane

Chaque fois que le permanent ciblé devrait infliger des blessures à une créature ou à un joueur ce tour-ci, il inflige le double de blessures à cette créature ou à ce joueur à la place. Imprégnation d'arcane 2RR (Au moment où vous jouez une arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Torrent de pierres 3R C
Éphémère - arcane

Le Torrent de pierres inflige 4 blessures à la créature ciblée. Imprégnation d'arcane - Sacrifiez deux montagnes (Au moment où vous jouez une arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et sacrifier deux montagnes. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

VERT

Annonciateur du printemps 4G C
Créature - Esprit 2/1

Protection contre les créatures non-esprit. 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.)

Baku crinefleure 1G C
Créature - Esprit 1/2

À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur le Baku crinefleure. 1, retirez X marqueurs ki du Baku crinefleure: Ajoutez X mana de n'importe quelle couleur de votre choix à votre réserve.

Banc nourricier XGG R
Éphémère - arcane

Vous pouvez retirer de la partie une carte verte de votre main avec un coût converti de mana de X, au lieu de payer le coût de mana du Banc nourricier. Gagnez X points de vie.

Carcasse écailleuse 5G C
Créature - Esprit 4/4

À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, la Carcasse écailleuse gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Corps de Jukai 7GG U
Créature - Esprit 8/5

Piétinement Transmigration 8 (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 8 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

Croissance incontrôlée 2G U
Éphémère - arcane

La créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour. Si cette créature est un esprit, elle acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.

Don de vie 2G R
Enchantement

À chaque fois qu'un terrain arrive en jeu, vous pouvez gagner un point de vie.

Déferlement revitalisant 1G C
Éphémère - arcane

Vous gagnez 3 points de vie. Imprégnation d'arcane 1G (Au moment où vous jouez une arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et payer son coût d'imprégnation. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Démantèlement rigoureux 2GG U
Rituel

Retirez de la partie l'artefact ciblé. Cherchez toutes les copies de cette carte dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son contrôleur et retirez-les de la partie. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque.

Déraciner 3G C
Rituel - arcane

Mettez le terrain ciblé sur le dessus de la bibliothèque de son propriétaire.

Enfant d'épines G C
Créature - Esprit 1/1

Sacrifiez l'Enfant d'épines: La créature ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Fileur de vie 3G U
Créature - Esprit 3/3

T, sacrifiez trois esprits: Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'esprit légendaire et mettez cette carte en jeu. Puis mélangez votre bibliothèque.

Franc-tireur de la tribu Matsu 1G C
Créature - Serpent et Guerrier 1/1

T: le Franc-tireur de la tribu Matsu inflige 1 blessure à la créature ciblée avec le vol. À chaque fois que le Franc-tireur de la tribu Matsu inflige des blessures à une créature, engagez cette créature et celle-ci ne se dégage pas durant la prochaine étape de dégageant de son contrôleur.

Garami à branche fourchue 3GG U
Créature - Esprit 4/4

Transmigration 4, transmigration 4 (Quand cette créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer depuis votre cimetière dans votre main jusqu'à deux cartes d'esprit ciblées avec un coût converti de mana de 4 ou moins.)

Genju des cèdres G U
Enchanter: Forêt

2: La forêt enchantée devient une créature verte 4/4 esprit jusqu'à la fin du tour. Cette créature est toujours considérée comme un terrain. Quand la forêt enchantée est mise dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez renvoyer le Genju des cèdres depuis votre cimetière dans votre main.

Habitant du terreau 1G U
Créature - Esprit 2/2
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre en jeu engagée une carte de terrain de votre main.

Isao, bushi éclairé 2G R
Créature légendaire - Humain et Samouraï 2/1
Isao, bushi éclairé ne peut pas être contrecarré. Bushido 2 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.) 2: Régénérez le samouraï ciblé.

Iwamori du poing ouvert 2GG R
Créature légendaire - Humain et Moine 5/5
Piétinement. Quand Iwamori du poing ouvert arrive en jeu, chaque autre adversaire peut mettre en jeu depuis sa main une carte de créature légendaire.

Kami de racine-piège G C
Défenseur - Esprit 0/*
Défenseur (cette créature ne peut pas attaquer.) L'endurance du Kami de racine-piège est égale au nombre de forêts en jeu. Le Kami de racine-piège peut bloquer comme s'il avait le vol.

Kodama de l'Arbre central 4G R
Créature légendaire - Esprit */*
La force et l'endurance du Kodama de l'Arbre central sont chacune égale au nombre d'esprits que vous contrôlez. Kodama de l'Arbre central a Transmigration X, où X est égal au nombre d'esprits que vous contrôlez (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 X ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)

Marque de Sakiko 1G U
Enchanter Créature
La créature enchantée a "À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, ajoutez autant de mana vert à votre réserve. Ce mana n'inflige pas de brûlures de mana. Jusqu'à la fin du tour, ce mana ne se vide pas de votre réserve à la fin des phases."

Masse noueuse 1GG C
Créature - Esprit 3/3

Meneuse du printemps des Sakura 3G C
Créature - Serpent et Shamane 2/4
Au début de votre entretien, ajoutez G à votre réserve. Ce mana n'inflige pas de brûlures de mana. Jusqu'à la fin du tour, ce mana ne se vide pas de votre réserve à la fin des phases.

Patron des orochi 6GG R
Créature légendaire - Esprit 7/7
Offrande de serpent (Vous pouvez jouer cette carte à n'importe quel moment où vous pourriez jouer un éphémère en sacrifiant un serpent et en payant la différence du coût de mana entre cette carte et le serpent sacrifié. Le coût de mana inclut les couleurs.) T: Dégagez toutes les forêts et toutes les créatures vertes. Ne jouez cette capacité qu'une fois par tour.

Recrutement de Sosuke 2G U
Rituel
Mettez en jeu deux jetons de créatures vertes 1/1 serpent. À chaque fois qu'un serpent non-jeton arrive en jeu sous votre contrôle, vous pouvez renvoyer le Recrutement de Sosuke depuis votre cimetière dans votre main.

Rugissement de Jukai 2G C
Éphémère - arcane
Si vous contrôlez une forêt, chaque créature bloquée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Imprégnation d'arcane - Un adversaire gagne 5 points de vie (Au moment où vous jouez une arcane, vous pouvez révéler cette carte de votre main et faire qu'un adversaire gagne 5 points de vie. Si vous faites ainsi, ajoutez les effets de cette carte à ce sort.)

Sakiko, mère de l'été 4GG R
Créature légendaire - Serpent et Shamane 3/3
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, ajoutez autant de mana vert à votre réserve. Ce mana n'inflige pas de brûlures de mana. Jusqu'à la fin du tour, ce mana ne se vide pas de votre réserve à la fin des phases.

Shizuko, meneuse de l'automne 1GG R
Créature - Serpent et Shamane 2/3

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur ajoute GGG à sa réserve de mana. Ce mana n'inflige pas de brûlures de mana. Jusqu'à la fin du tour, ce mana ne se vide pas de la réserve de ce joueur à la fin des phases.

Souvenirs enchâssés XG R
Rituel
Révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez les cartes de créatures révélées de cette manière dans votre main et les autres en dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Élève budoka 1GG U
Créature - Humain et Moine 2/2
À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur ki sur l'Élève budoka. À la fin du tour, si il y a au moins deux marqueurs ki sur l'Élève budoka, vous pouvez le retourner. [Flip]?Ichiga, celui qui renverse les chênes Créature légendaire: Esprit Piétinement Retirez un marqueur ki d'?Ichiga, celui qui renverse les chênes: La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

GOLD

Genju du royaume WUBRG R
Enchanter Enchantement
2: Le terrain enchanté devient, jusqu'à la fin du tour, une créature légendaire 8/12 esprit avec le piétinement. Cette créature est toujours considérée comme un terrain. Quand le terrain enchanté est mis dans un cimetière, vous pouvez renvoyer le Genju du royaume depuis votre cimetière dans votre main.

TERRAIN

Oeil divin, porte du Reikai U
Terrain Légendaire
T: Ajoutez 1 à votre réserve. Quand l'Oeil divin, porte du Reikai est mis dans un cimetière depuis le jeu, mettez en jeu un jeton de créature incolore 1/1 esprit.

Pont de glace de Tendo R
Terrain
Le Pont de glace de Tendo arrive en jeu avec un marqueur charge sur lui. T: Ajoutez 1 à votre réserve. T, Retirez un marqueur charge du Pont de glace de Tendo: Ajoutez un mana de n'importe quelle couleur à votre réserve.

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

www.smfcorp.net