

LIBÉRATEURS 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 : Juin 2005

ARTEFACT

Aiguille à sectionner 1 R
Artefact

Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive en jeu, nommez une carte. Les capacités activées de cette carte ne pourront pas être jouées à moins qu'elles ne soient des capacités de mana.

Cendres des déchus 2 R
Artefact

Au moment où les Cendres des déchus arrivent en jeu, choisissez un type de créature. Chaque carte de créature dans votre cimetière a le type de créature choisi en plus de ses autres types de créature.

Char des nuages soratami 5 U
Artefact

2: La créature ciblée que vous contrôlez a le vol jusqu'à la fin du tour. 2: Prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées ce tour-ci à et par la créature ciblée que vous contrôlez.

Horloge de sang 4 R
Artefact

Au début de l'entretien de chaque joueur, ce joueur renvoie un permanent qu'il contrôle dans la main de son propriétaire à moins qu'il ne paie 2 points de vie.

Manriki-gusari 2 U
Artefact - Equipement

La créature équipée gagne +1/+2 et a "T: Détruisez l'Équipement ciblé." 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.)

Netsuke de grue en ivoire 2 U
Artefact

Au début de votre entretien, si vous avez 7 cartes ou plus en main, vous gagnez 4 points de vie.

Netsuke de hibou en ébène 2 U
Artefact

Au début de l'entretien de chacun de vos adversaires, si ce joueur a 7 cartes ou plus en main, le Netsuke de hibou en ébène lui inflige 4 blessures.

O-naginata 1 U
Artefact - Equipement

L'O-naginata ne peut être attaché qu'à une créature ayant une force de 3 ou plus. La créature équipée gagne +3/+0 et a le piétinement. 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.)

Parchemins des origines 2 R
Artefact

2,T: Piochez une carte si vous avez 7 cartes ou plus dans votre main.

Vin de sang et de fer 3 R
Artefact

4: La créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, où X est la force de cette créature. Sacrifiez le Vin de sang et de fer à la fin du tour.

BLANC

Aubelame kitsune 4W C
Créature - Renard et Samouraï 2/3
Bushido 1 Quand l'Aubelame kitsune arrive en jeu, vous pouvez engager la créature ciblée.

Charge sur l'Araba 4W U
Éphémère - arcane

Balayage - Renvoyez n'importe quel nombre de plaines que vous contrôlez dans les mains de leur propriétaire. Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour pour chaque plaine renvoyée de cette manière.

Chevauche-phalène d'Araba 1W C
Créature - Humain et Samouraï 1/1
Vol Bushido 1

Descendant de Kiyomaro 1WW U
Créature - Humain et Soldat 2/3

Tant que vous avez plus de cartes en main que chacun de vos adversaires, le Descendant de Kiyomaro gagne +1/+2 et a "À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat, vous gagnez 3 points de vie.

Garde d'appartement 1W U
Créature - Humain et Samouraï 0/2
Bushido 2

Gardeveille des torii 4W C
Créature - Esprit 3/3
Vigilance Transmigration 4

Idéal perpétuel 5WW R
Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'enchantement et mettez-la en jeu. Épique (Pour le reste de la partie, vous ne pouvez pas jouer de sorts. Au début de chacun de vos entretiens, copiez ce sort à l'exception de sa capacité Épique. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.)

Intentions pures W R
Éphémère - arcane

À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous fait vous défausser des cartes ce tour-ci, renvoyez ces cartes depuis votre cimetière dans votre main. À chaque fois qu'un sort ou une capacité qu'un adversaire contrôle vous fait vous défausser des Intentions pures, renvoyez les Intentions pures depuis votre cimetière dans votre main à la fin du tour.

Intimidé par la sagesse W C
Enchanter Créature

La créature enchantée ne peut pas attaquer ou bloquer à moins que son contrôleur ne paie 1 pour chaque carte de votre main. (Ce coût est payé à la déclaration des attaquants ou des bloquants.)

Kataki, tribut de la guerre 1W R
Créature Légendaire - Esprit 2/1

Tous les artefacts ont "Au début de votre entretien, sacrifiez cet artefact à moins que vous ne payez 1."

Kirin Céleste 2WW R
Créature Légendaire - Kirin et Esprit 3/3

Vol À chaque fois que jouez un sort d'arcane ou d'esprit, détruisez tous les permanents avec un cout converti de mana égal à celui de ce sort.

Kiyomaro, premier à tenir 3WW R
Créature légendaire - Esprit */*

Kiyomaro, premier à tenir a une force et une endurance chacune égale au nombre de cartes dans votre main. Si vous avez 4 cartes ou plus dans votre main, Kiyomaro, premier à tenir a la vigilance. À chaque fois que Kiyomaro, premier à tenir inflige des blessures, si vous avez 7 cartes ou plus en main, vous gagnez 7 points de vie.

Libres-cavaliers d'Eiganjo 3W U
Créature - Humain et Soldat 3/4

Vol Au début de votre entretien, renvoyez une créature blanche que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Main d'honneur	WW	U	1W: Le Tisseur de légendes kitsune gagne +0/+X jusqu'à la fin du tour, où X est égal au nombre de cartes dans votre main.	Gardien des parchemins de Minamo	1U	C			
Créature Samourai		2/2		Créature - Humain et Sorcier		2/3			
Bushido 1 Protection contre le noir			Traversée de Reito	1W	C	Défenseur (Cette créature ne peut pas attaquer). Votre taille de main maximum augmente de un.			
Michiko Konda, chercheuse de vérité	3W	R	Éphémère - arcane						
Créature légendaire - Humain et Conseiller		2/2	Balayage - Renvoyez n'importe quel nombre de plaines que vous contrôlez dans la main de leur propriétaire. La créature ciblée gagne +1/+1 pour chaque plaine renvoyée de cette manière.	Gardien des secrets	3U	U			
À chaque fois qu'une source contrôlée par un adversaire vous inflige des blessures, ce joueur sacrifie un permanent.			Visite spirituelle	W	C	Créature Esprit	2/2		
Nikko-Onna	2W	U	Éphémère - arcane			Tant que vous avez plus de cartes en main que chacun de vos adversaires, le Gardien des secrets gagne +2/+2 et a le vol.			
Créature - Esprit		2/2	Mettez en jeu un jeton de créature incolore 1/1 Esprit. Imprégnation d'arcane W	Idées délivrées	UU	C			
Quand le Nikko-Onna arrive en jeu, détruisez l'enchantement ciblé. À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez renvoyer le Nikko-Onna dans la main de son propriétaire.			Vénération	2WW	R	Rituel: Arcane			
Onde de choc d'AEther	3W	U	Enchantement			Piochez trois cartes. Défaussez-vous de trois cartes à la fin du tour.			
Ephémère			Les créatures avec une force de 2 ou moins ne peuvent pas vous attaquer.	Illusionniste lunaire	2U	C			
Choisissez l'un - Engagez tous les esprits; ou engagez toutes les créatures non-esprits.				Créature - Lunaréen et Sorcier		2/1			
Phalène à ailes de lune	1WW	C	BLEU	Vol 2, renvoyez un terrain que vous contrôlez dans la main de son propriétaire: Le type du terrain ciblé devient le type de terrain de base de votre choix jusqu'à la fin du tour.	Intelligence irrésistible	4UU	U		
Créature - Insecte		2/1	Attrapeur de rêves	U	C	Éphémère - arcane			
Vol W: Le Phalène à ailes de lune gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.			Créature - Esprit		1/1	Contrecarrez le sort de créature ciblé. Piochez un nombre de cartes égal au coût converti de mana de ce sort.			
Pluie de flèches	XW	U	À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez sacrifier l'Attrapeur de rêves. Si vous faites ainsi, piochez une carte.	Conseiller indéfectible	U	U			
Ephémère				Créature - Humain et conseiller		1/2			
La Pluie de flèches inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures attaquant ciblées.				Votre taille de main maximum augmente de deux. Au début de votre entretien, renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.					
Promesse du bunrei	2W	R	Couper les liens terrestres	U	C	Jumelance	UU	R	
Enchantement			Éphémère: Arcane			Ephémère			
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez est mise dans un cimetière depuis le jeu, sacrifiez la Promesse du bunrei. Si vous faites ainsi, mettez en jeu quatre jetons de créature incolore 1/1 esprit.			Renvoyez le permanent enchanté ciblé dans la main de son propriétaire.	Descendant de Soramaro	3U	C	Copiez le sort d'éphémère ou de rituel ciblé. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie.		
Présence du sage	2WW	U		Créature - Humain et Sorcier		2/3	Kaho, historienne de Minamo	2UU	R
Rituel				1U: Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, où X est le nombre de cartes dans votre main, puis remettez-les dans l'ordre de votre choix.			Créature légendaire - Humain et Sorcier		2/2
Vous gagnez 2 points de vie pour chaque carte dans votre main.				Domination éternelle	7UUU	R	Quand Kaho, historienne de Minamo arrive en jeu, cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à trois cartes d'éphémères et retirez-les de la partie. Puis mélangez votre bibliothèque. X,T: Vous pouvez jouer une carte retirée de la partie avec Kaho, historienne de Minamo avec un coût converti de mana de X sans payer son coût de mana.		
Queue-de-runes, ascendant kitsune	2W	R		Rituel			Kami du croissant de lune	UU	R
Créature légendaire - Renard et Moine		2/2		Cherchez dans la bibliothèque de l'adversaire ciblé une carte d'artefact, de créature, d'enchantement ou de terrain. Mettez cette carte en jeu sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque. Épique (Pour le reste de la partie, vous ne pouvez pas jouer de sort. Au début de chacun de vos entretiens, copiez ce sort à l'exception de sa capacité Épique. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.)			Créature légendaire - Esprit		1/3
Si vous avez 30 points de vie ou plus, retournez Queue-de-runes, ascendant kitsune [flip] Essence de Queue-de-runes Enchantement légendaire Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées aux créatures que vous contrôlez.				Erayo, ascendante soratami	1U	R	Au début de la phase de pioche de chaque joueur, ce joueur pioche une carte.		
Rebouteux kitsune	2W	C		Créature légendaire - Lunaréen et Moine		1/1	Kiri-onna	4U	U
Créature - Renard et Clerc		0/3		Vol À chaque fois que le quatrième sort d'un tour est joué, retournez Erayo, ascendante soratami. [flip] Essence d'Erayo Enchantement légendaire À chaque fois qu'un adversaire joue un sort pour la première fois dans un tour, contrecarrez ce sort.			Créature - Esprit		2/2
T: Prévenez les 3 prochaines blessures qui devraient être infligées à la créature ciblée ce tour-ci. Ne jouez cette capacité que si vous avez plus de cartes en main que chacun de vos adversaires.				Frontières changeantes	3U	U	Quand Kiri-onna arrive en jeu, renvoyez la créature ciblée dans la main de son propriétaire. À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez renvoyer Kiri-onna dans la main de son propriétaire.		
Rideau de lumière	1W	C		Éphémère: Arcane			Kirin aux sabots de nuage	3UU	R
Ephémère				Échangez le contrôle des deux terrains ciblés. Imprégnation d'arcane 3U (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.)			Créature légendaire - Esprit et Kirin		4/4
La créature attaquante non-bloquée ciblée devient bloquée. Piochez une carte.				Garde nimbé de fantômes	1U	U	Vol À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez faire que le joueur ciblé mette les X cartes du dessus de sa bibliothèque dans son cimetière, où X est le coût converti de mana de ce sort.		
Rédemptrice limbée de fantômes	W	U		Créature - Esprit		1/1	Libéré du réel	2U	C
Créature - Esprit		1/1		3U, T: Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye 2. Transfert - 3U, Défaussez-vous de cette carte: Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye 4.			Enchanter Créature		
W, T: Vous gagnez 2 points de vie. Transfert - 1W, Défaussez-vous de la Rédemptrice limbée de fantômes: Vous gagnez 4 points de vie.							U: Engagez la créature enchantée. U: Dégagez la créature enchantée.		
Shinen de la lumière stellaire	2W	C		Meishin, la cage cérébrale	4UUU	R	Meishin, la cage cérébrale	4UUU	R
Créature - Esprit		2/1		Enchantement légendaire			Les créatures gagnent -X/-0, où X est le nombre de cartes dans votre main.		
Initiative Transfert - 1W, Défaussez-vous du Shinen de la lumière stellaire: La créature ciblée acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.				Murmures de l'au-delà	2U	C	Éphémère: Arcane		
Tisseur de légendes kitsune	1W	C		Révélés les 3 premières cartes de votre bibliothèque. Un adversaire en choisit une. Mettez cette carte dans votre cimetière et le reste dans votre main.					
Créature - Renard et Clerc		2/1							

Vous misez le nombre de points de vie de votre choix. Dans l'ordre du tour, chaque joueur peut miser plus de points de vie que la plus haute enchère. L'enchère s'arrête quand plus aucun joueur ne mise. Le plus gros enchérisseur perd autant de point de vie que sa mise et pioche quatre cartes.

Serf de Kuro 1B C
Créature - Rat et Samouraï 1/1
Bushido 1 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.) 1B: Régénérez le Serf de Kuro.

Shinen du froid de la peur 4B C
Créature - Esprit 3/2
Le Shinen du froid de la peur ne peut pas bloquer. Transfert - 1B, Défaussez-vous de cette carte: La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

Tourment sans fin 4BB R
Rituel
Cherchez X cartes dans la bibliothèque du joueur ciblé et retirez-les de la partie, où X est égal au nombre de carte que vous avez en main. Puis ce joueur mélange sa bibliothèque. Épique (Pour le reste de la partie, vous ne pouvez pas jouer de sort. Au début de chacun de vos entretiens, copiez ce sort à l'exception de sa capacité Épique. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.)

ROUGE

Adamaro, Premier à Désirer 1RR R
Créature Légendaire - Esprit */*
La force et l'endurance d' Adamaro, premier à désirer sont chacune égale au nombre de cartes dans la main de votre adversaire ayant le plus de cartes en main.

Braises Tourbillonnantes 3R C
Rituel - arcane
Les Braises tourbillonnantes infligent à une cible, créature ou joueur, un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre main.

Chemin Des Flammes De La Colère 2R C
Éphémère - arcane
Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Descente Du Sokenzan 2R C
Éphémère - arcane
Balayage - Renvoyez un nombre quelconque de montagnes que vous contrôlez dans les mains de leurs propriétaires. La Descente du Sokenzan inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au double du nombre de montagnes renvoyées de cette manière.

Deuxième Rite Selon Hidetsugu 3R R
Éphémère
Si le joueur ciblé a exactement 10 points de vie, le Second rite selon Hidetsugu lui inflige 10 blessures.

Désagrégation Du Dedans 2RR U
Rituel - arcane
Détruisez le terrain ou l'artefact ciblé.

Entrée En Lice R C
Éphémère - arcane
La créature ciblée attaque ce tour si possible. Imprégnation d'arcane R.

Feu Intérieur 3R C
Rituel
Ajoutez R à votre réserve pour chaque carte dans votre main.

Flamme Captive 2R U
Enchantement

R: La créature ciblée gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Flammes inextinguibles 4RR R
Rituel
Retirez de la partie les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous retiriez une carte non-terrain. Les Flammes inextinguibles infligent, à une cible, créature ou joueur un nombre de blessures égal au coût converti de mana de cette carte., Épique (Pour le reste de la partie, vous ne pouvez pas jouer de sort. Au début de chacun de vos entretiens, copiez ce sort à l'exception de sa capacité Épique. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.)

Homura, Ascendant Humain 4RR R
Créature légendaire - Humain et Moine 4/4
Homura, Human Ascendant ne peut pas bloquer. Quand Homura est mis dans un cimetière depuis le jeu, renvoyez-le en jeu inversé. — Essence d'Homura Enchantement légendaire Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2, ont le Vol et «R: Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.».

Iizuka L'impitoyable 3RR R
Créature légendaire - Humain et Samouraï 3/3
Bushido 2, 2R, Sacrifiez un samouraï: Les samouraïs que vous contrôlez acquièrent la Double Initiative jusqu'à la fin du tour.

Irréguliers De Godo R U
Créature - Humain et Guerrier 1/1
R: Les Irréguliers de Godo infligent 1 blessure à la créature ciblée qui les bloque.

Jiwari, La Terre Incendiée 3RR R
Créature Légendaire - Esprit 3/3
XR: Jiwari, la terre incendiée inflige X blessures à la créature ciblée sans le Vol. Transfert - XRRR, défaussez-vous de Jiwari, la terre incendiée: Jiwari, la terre incendiée inflige X blessures à chaque créature sans le Vol.

Kirin Du Feu Du Ciel 2RR R
Créature Légendaire - Kirin et Esprit 3/3
Vol à chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez prendre le contrôle de la créature ciblée avec un coût converti de mana égal à celui de ce sort jusqu'à la fin du tour.

Lamesort Du Sokenzan 4R C
Créature - Ogre et Samouraï et Shamane 2/3
Bushido 1, 1R: Le Lamesort du Sokenzan gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de cartes dans votre main.

Maître-recruteur Akki 2R C
Créature - Gobelin et Shamane 2/2
T: La créature ciblée acquiert la Célérité jusqu'à la fin du tour.

Oni Des Lieux Sauvages 5R U
Créature - Démon et Esprit 6/5
Célérité, Au début de votre entretien, renvoyez une créature rouge que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Pensées De Ruine 2RR R
Rituel
Chaque joueur sacrifie un terrain pour chaque carte dans votre main.

Pillard Nimbé De Fantômes 2R U
Créature - Esprit 2/1
2R: Le Pillard nimbé de fantômes inflige 2 blessures à la créature ciblée., Transfert - 3R, défaussez-vous du Pillard nimbé de fantômes: le Pillard nimbé de fantômes inflige 4 blessures à la créature ciblée.

Ralliement De La Horde 5R R
Rituel

Retirez de la partie les trois premières cartes de votre bibliothèque. Si la dernière carte révélée n'est pas un terrain, répétez le processus, jusqu'à ce que la dernière carte révélée soit un terrain. Mettez en jeu un jeton de créature rouge 1/1 Guerrier pour chaque carte non-terrain révélée de cette manière.

Regard D'Adamaro 2RR U
Éphémère - arcane
Le Regard d'Adamaro inflige au joueur ciblé un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans sa main.

Renégat Du Sokenzan 2R U
Créature - Ogre et Samouraï et Mercenaire 3/3
Bushido 1., Au début de votre entretien, si un joueur a plus de cartes en main que les autres, le joueur avec le plus de cartes en main prend le contrôle du Renégat du Sokenzan.

Ronin Gardien Des Cavernes 5R C
Créature - Humain et Samouraï 4/3
Bushido 2 (Quand cette créature bloque ou est bloquée, elle gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.).

Scintillecroc R C
Créature - Esprit 1/1
Célérité, À la fin du tour, renvoyez le Scintillecroc dans la main de son propriétaire.

Shinen Du Feu De La Fureur 2R C
Créature - Esprit 2/1
Célérité Transfert - R, Défaussez-vous du Shinen du feu de la fureur: La créature ciblée acquiert la Célérité jusqu'à la fin du tour.

Sous-fifre Akki 1R C
Créature - Gobelin et Guerrier 2/1
Tant que vous avez sept cartes ou plus dans votre main, le Sous-fifre akki gagne +2/+1 et a l'Initiative.

Yuki-Onna 3R U
Créature - Esprit 3/1
Quand la Yuki-onna arrive en jeu, détruisez l'artefact ciblé., À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez renvoyer la Yuki-onna dans la main de son propriétaire.

Zubera à L'oeil Brûlant 2RR U
Créature - Zubera et Esprit 3/3
Quand le Zubera à l'oeil brûlant est mis dans un cimetière depuis le jeu, s'il a reçu plus de 4 blessures ce tour-ci, le Zubera à l'oeil brûlant inflige 3 blessures à la créature ou au joueur ciblé.

Éclair Sauvage 3RRR U
Rituel
Mettez en jeu trois jetons de créature rouge 3/1 Élémental avec la Célérité. Retirez-les de la partie à la fin du tour.

VERT

A la recherche de l'horizon 3G U
Rituel
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à 3 cartes de terrain de base, révéléz-les, et mettez-les dans votre main. Puis mélangez votre bibliothèque.

Arashi, le ciel déchiré 3GG R
Créature Légendaire - Esprit 5/5
XG,T: Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à la créature avec le vol ciblée. Transfert - XGG, Défaussez-vous de cette carte: Arashi, le ciel déchiré inflige X blessures à chaque créature avec le vol.

Ayumi, la dernière visiteuse 3GG R
Créature Légendaire - Esprit 7/3
Traversée des terrains légendaires

Calme intérieur, force extérieure 2G C Éphémère : Arcane La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, où X est le nombre de cartes dans votre main.	Kannushi promise G C Créature - Humain et Druides 1/1 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.)	Sekki, le guide des saisons arrive en jeu avec 8 marqueurs +1/+1 sur lui. Si Sekki, le guide des saisons devait recevoir des blessures, prévenez celle-ci, enlevez autant de marqueurs +1/+1 de Sekki, le guide des saisons, et mettez en jeu autant de jetons de créature incolore 1/1 esprit. Sacrifiez 8 esprits : Renvoyez Sekki, le guide des saisons depuis votre cimetière en jeu.
Canopée dense 1G U Enchantement Les créatures avec le vol ne peuvent pas bloquer les créatures sans le vol.	Kirin de générosité 5GG R Créature Légendaire - Esprit et Kirin 4/4 Vol À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez gagner autant de points de vie que le coût converti de mana de ce sort.	Shinen du rugissement de la vie 1G C Créature - Esprit 1/2 Toutes les créatures pouvant bloquer le Shinen du rugissement de la vie le font. Transfert - 2GG, Défaussez-vous de cette carte: Toutes les créatures capables de bloquer la créature ciblée ce tour-ci le font.
Chant le plus ancien de Dosan 4G C Rituel Vous gagnez 6 points de vie. Piochez une carte.	Masumaro, premier à vivre 3GGG R Créature Légendaire - Esprit */* Masumaro, premier à vivre a une force et une endurance égale à deux fois le nombre de cartes que vous avez en main.	Vignes déchiquiteuses 1GG C Éphémère : Arcane Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé dont le coût de mana est inférieur ou égal au nombre de cartes que vous avez en main. Piochez une carte.
Chasseuse de la tribu Matsu 2GG C Créature - Serpent et Guerrier 2/2 et Archer À chaque fois que le Chasseuse 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 dégageant de son contrôleur. G: Le Chasseuse de la tribu Matsu peut bloquer comme s'il avait le vol jusqu'à la fin du tour.	Nourrisseuse nimbée de fantômes 2G U Créature - Esprit 2/1 2G,T: La créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Transfert - 3G, Défaussez-vous de cette carte: La créature ciblée gagne +4/+4 jusqu'à la fin du tour.	Éclairéuse de la tribu Sakura G C Créature - Serpent et Shamane 1/1 et Éclairéuse T: Vous pouvez mettre en jeu une carte de terrain depuis votre main.
Descendant de Masumaro 2G U Créature - Humain et Moine 1/1 Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le Descendant de Masumaro pour chaque carte que vous avez en main, puis retirez un marqueur +1/+1 du Descendant de Masumaro pour chaque carte dans la main de l'adversaire ciblé.	Nuée interminable 5GGG R Rituel Mettez en jeu un jeton de créature verte 1/1 serpent pour chaque carte que vous avez en main. Épique (Pour le reste de la partie, vous ne pouvez pas jouer de sort. Au début de chacun de vos entretiens, copiez ce sort à l'exception de sa capacité Épique. Vous pouvez choisir une nouvelle cible pour cette copie.)	Élite de la tribu Kashi 1GG U Créature Serpent et Guerrier 2/3 Les serpents légendaires que vous contrôlez ne peuvent être la cible de sorts ou de capacités. À chaque fois que l'Élite de la tribu Kashi inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature, elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégageant de son contrôleur.
Ensemencement de la terre 2GG R Enchantement À chaque fois qu'un terrain arrive en jeu, son contrôleur met en jeu un jeton de créature verte 1/1 serpent.	Peau en mue 2G U Enchantement Renvoyez la Peau en mue dans la main de son propriétaire: Régénérez la créature ciblée.	
Garde de nuit d'Okina 4G C Créature - Humain et Moine 4/3 Tant que vous avez plus de cartes en main que chacun de vos adversaires, le Garde de nuit d'Okina gagne +3/+3.	Pin ancestral de Jukai 2G C Créature - Esprit 2/1 À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez révéler les 3 cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez les cartes de terrain révélées de cette manière dans votre main et les cartes restantes en-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix. Transmigration 2 (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 2 ou moins depuis votre cimetière dans votre main.)	GOLD
Haru-onna 3G U Créature - Esprit 2/1 Quand Haru-onna arrive en jeu, piochez une carte. À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez renvoyer Haru-onna dans la main de son propriétaire.	Reki, l'Histoire de Kamigawa 2G R Créature légendaire - Humain et Shamane 1/2 À chaque fois que vous jouez un sort légendaire, piochez une carte.	Iname Unifié 8BBGG R Créature légendaire - Esprit 8/8 Quand Iname unifié arrive en jeu, si vous l'avez joué depuis votre main, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'esprit, mettre cette carte en jeu, puis mélanger votre bibliothèque., Quand Iname unifié est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous pouvez le retirer de la partie. Si vous le faites, renvoyez en jeu la carte d'esprit ciblée de votre cimetière.
Kami de crosse 4G C Créature - Esprit 3/3 À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, régénérez le Kami de crosse	Ruée de serows 2GG U Créature - Bête 5/4 Piétinement Au début de votre entretien, renvoyez une créature verte que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.	TERRAIN
Kami de ronces 3GG U Créature - Esprit 3/3 À chaque fois que vous jouez un sort d'esprit ou d'arcane, vous pouvez mettre un marqueur +1/+1 sur la créature ciblée.	Sasaya, ascendant orochi 1GG R Créature légendaire - Serpent et Moine 2/3 Révélez votre main: Si vous avez 7 cartes de terrain ou plus, retournez Sasaya, ascendant orochi. [flip] Essence de Sasaya Enchantement légendaire À chaque fois qu'un terrain que vous contrôlez est engagé pour du mana, ajoutez un mana du même type pour chaque autre terrain du même nom que vous contrôlez à votre réserve de mana.	Mikokoro, Centre de la mer R Terrain Légendaire T: Ajoutez 1 à votre réserve. 2,T: Chaque joueur pioche une carte.
Kami de terre nocturne 4GG C Créature - Esprit 6/4 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.)	Sekki, le guide des saisons 5GGG R Créature légendaire - Esprit 0/0	Miren, le puits gémissant R Terrain Légendaire T: Ajoutez 1 à votre réserve. 3,T, sacrifiez une créature: Vous gagnez un nombre de points de vie égal à l'endurance de la créature sacrifiée.
Kami du jardin entretenu 3G U Créature - Esprit 4/4 Au début de votre entretien, sacrifiez le Kami du jardin entretenu à moins que vous ne payiez G. 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.)		Oboro, le palais dans les nuages R Terrain Légendaire T: Ajoutez U à votre réserve. 1: Renvoyez Oboro, le palais dans les nuages dans la main de son propriétaire.
		Tombe d'Urami R Terrain Légendaire T: Ajoutez B à votre réserve. La Tombe d'Urami vous inflige 1 blessure si vous ne contrôlez pas d'ogre. 2BB, T, sacrifiez tous les terrains que vous contrôlez: Mettez en jeu un jeton de créature légendaire noire 5/5 démon et esprit avec le vol et nommé Urami.