



Armada



Illustration : N.C. Wyeth, *Spanish Galleon in Chesapeake Bay*.

Un set de FC pour *Magic : l'Assemblée*, par Tybalt
Été 2006

⚓ Armada ⚓

Les règles

Armada est un ensemble de *fun cards* formant un set jouable pour *Magic : l'Assemblée*. Son symbole d'extension est le suivant :



La Grande mer

Comme son nom l'indique, *Armada* est consacré au thème de la mer et des navires. Cela entraîne plusieurs conséquences sur la logique générale du set. D'abord, les cartes du type « vaisseau » et des créatures liées à la mer ne sont pas cantonnées au bleu mais sont présentes dans toutes les couleurs, mais chacune aborde la mer selon sa logique propre. Ensuite, le bleu est légèrement avantagé en nombre de cartes par rapport aux autres couleurs. Par une sorte de compensation, le vert et le rouge, les deux couleurs ennemies du bleu dans le pentagone des couleurs, ont été dotées de cartes particulièrement agressives contre la couleur bleue.

Vaisseaux

Les navires et autres embarcations du set *Armada* ont presque tous le type « vaisseau ». Pourquoi « vaisseau » et pas « navire » ? Parce que « vaisseau » est la traduction française adoptée pour l'américain « ship » dans les vraies extensions de *Magic* : cela vous permet donc de compléter votre flotte en ajoutant les quelques vraies cartes de navires déjà existantes aux nombreux vaisseaux que contient *Armada*. De plus, tous les vaisseaux d'*Armada* ne sont pas des navires : certains sont des vaisseaux... volants, de même d'ailleurs que certaines des cartes de vaisseaux déjà existantes dans *Magic*.

Enchantements à union

Certains enchantements d'*Armada* se présentent un peu comme les rituels à Union du bloc Mirrodin, qui proposaient de choisir entre deux effets ou de payer un coût d'Union pour avoir droit aux deux effets à la fois. Les enchantements à union ont un effet qui agit au début de votre entretien. Mais à chaque nouvelle phase d'entretien, au lieu d'activer leur effet « de routine », vous pouvez décider, à la place, de les sacrifier pour activer un autre effet, un effet « bouquet final » en quelque sorte. Mieux, vous pouvez payer un coût de mana pour activer les deux effets à la fois : dans ce cas, l'effet « de routine » se résoud en premier, puis l'enchantement est sacrifié et le deuxième effet se déclenche.

Entretien

L'entretien n'est pas une nouvelle capacité mais un simple mot-clé pour une capacité déjà existante. « Entretien [coût] » signifie : « Au début de votre phase d'entretien, sacrifiez ce permanent à moins de payer [coût]. »

Rappel

Le Rappel est une capacité apparue pour la première fois dans l'extension *Tempête* et réutilisée ici. La phrase « Rappel [coût] » signifie : « Vous pouvez payer [coût] en tant que coût additionnel à ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au lieu de la mettre dans votre cimetière lors de sa résolution. »

Sentinelles

Les sentinelles sont des enchantements qui se changent en créatures lorsqu'un vaisseau arrive en jeu. Elles fonctionnent exactement comme les enchantements dormants de *L'Épopée d'Urza*.



L'univers

Un monde quelque part dans le multivers.

La Grande mer, un océan si vaste qu'il recouvre la majeure partie du monde, et d'où n'émergent que des bouquets d'îles et de rares continents. Autrefois dominée par la considérable puissance maritime de l'Atlantide, la Grande mer est redevenue le territoire des créatures marines, des vaisseaux fantômes et des pirates depuis que les dernières des Sept Cités, ultimes vestiges du continent englouti, ont été abandonnées par les ondins, ultimes descendants des Atlantes, deux siècles avant l'époque présente.

Téméria, petit royaume côtier gouverné d'une main ferme et sage par la reine Albe et ses conseillers de la Capitainerie. Les marins de Téméria s'adonnent en toute tranquillité à la pêche et au commerce, cabotant le long des côtes, ou, parfois, s'aventurant jusqu'aux îles les moins éloignées pour commercer avec leurs habitants. Les marins au long cours sont rares et respectés, mais la plupart s'adonnent tôt ou tard à la piraterie. Ils finissent au bout d'une corde ou disparaissent en mer pour ne plus jamais reparaître.

Les techniques de navigation sont imparfaites, imprécises, dangereuses, et rendent tout voyage distant long et périlleux. Du moins était-ce le cas jusqu'au moment de la première Marée Cendreuse. Les alchimistes ont analysé des échantillons de la curieuse substance déposée sur les plages par cette étrange marée noirâtre, et se sont rendus compte qu'elle décuplait les performances des premiers modèles de chaudières à vapeur, jusque là incapables de rivaliser avec les moyens de propulsion traditionnels. En moins de vingt ans, une véritable révolution technologique s'est emparée de Téméria : les nouveaux modèles de navires à vapeur se multiplient et supplantent la flotte traditionnelle en un temps record. L'engouement pour la navigation à vapeur et son combustible miracle, appelé noctesuie, est général.

Mais à présent, les incidents se multiplient en mer, l'inquiétude s'accroît de semaine en semaine, et les premiers doutes se font jour. D'où vient la noctesuie ? Quelle est sa nature réelle ? *Comment* fait-elle si bien fonctionner les chaudières, au juste ? Les alchimistes s'avouent incapables de répondre à ces questions... mais elles n'ont peut-être plus d'importance, parce qu'il est déjà trop tard.

Sam Grisbarbe, capitaine aguerri de la flotte royale témériane, est bien décidé à connaître le fin mot de cette affaire. Désobéissant aux ordres de la Capitainerie, qui confinent tous les navires dans les ports pour les tenir à l'abri du péril qui grandit au large, il quitte Blancastel à bord du galion *La Téméraire* et part en direction des endroits où se sont produits les premiers incidents. Il est guidé par des rumeurs macabres de navires pris de folie dévorant leurs passagers, d'épaves remontés du fond des mers avec des noyés pour équipage... La réponse à toutes les énigmes se trouverait-elle là où aucun marin ne va vivant, dans l'Abysse qui s'ouvre béant sous les coques des frères vaisseaux qui glissent à la surface, dans le domaine aveugle des bunyips et des léviathans ?

Ailleurs, naviguant lui aussi de rumeur en rumeur, un mage marin, Aryon, cherche lui aussi le secret des origines de la noctesuie. Il écume les mers en compagnie de ses disciples, logé dans une école de magie bâtie sur le dos d'une gigantesque baleine nommée Tiamat. La route d'Aryon et celle de Sam Grisbarbe ont toutes les chances de se croiser.

Plus loin, là où l'eau de la mer se mêle de feu et de pierre liquide, se dressent les Îles-de-Feu, un archipel réputé inhabitable, habité, pourtant, par un peuple de guerriers fiers, à qui les monstres de la Grande mer ne font pas plus peur que les éruptions des volcans sur lesquels ils ont dressé leurs yourtes. De quel côté sont-ils dans le conflit qui se prépare ? Du leur, bien sûr. Ou bien servent-ils le mystérieux chef de guerre qui vit depuis peu dans la cheminée du mont Cendrelave, l'un des plus grands volcans de l'archipel ?

Ailleurs encore, loin au nord, s'étendent les rivages d'un continent de légende, un paradis dont nul explorateur n'est jamais revenu. Dans la vaste forêt d'Ombredouce, pourtant, un homme s'est établi parmi les indigènes, un puissant sorcier du nom de Rhyzom, capable de créer des arbres gigantesques et peut-être même de voyager entre les mondes. Mais Rhyzom hait la mer et tous ceux qui y naviguent...

A bon port 2*



Enchantement

Chaque fois qu'un vaisseau arrive en jeu, choisissez l'un — le joueur ciblé gagne 1 point de vie ; ou sacrifiez A bon port et le joueur ciblé gagne 2 points de vie par vaisseau en jeu. Vous pouvez payer * pour choisir les deux.

« On a beau dire, c'est toujours agréable de retrouver la ch... ahem, la terre ferme. »
— Yann Chanvrecoq, Souvenirs

— William Turner
Turner, Portsmouth, v.1841 - www.snfcorp.net

Canoë d'entraînement *



Créature : vaisseau

Chaque fois que le Canoë d'entraînement devient engagé, vous pouvez dégager le vaisseau ciblé.

« Quand on me demande quel est le premier navire sur lequel j'ai navigué, je réponds toujours : mon canoë. Il ne faut jamais avoir honte de ses débuts. »
— Sam Grisbarbe, capitaine témérien

— Gustave Caillebote
G. Caillebote - www.snfcorp.net

1/1

Caravelle témériane 4**



Créature : vaisseau

Vigilance

« Le navire idéal, bien plus puissant que nos vieilles galères, et pur des atteintes de la noctesuite. Pourquoi l'avoir abandonné au profit de ces maudits vapeurs ? »
— Sam Grisbarbe, capitaine témérien

— Matthieu de Plattemontagne
Matthieu de Plattemontagne, v.1650 - www.snfcorp.net

5/6

Celle qui attend 1*



Créature : humain

2**, retirez Celle qui attend de la partie : Renvoyez la carte de vaisseau ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

« La mariée attendit vingt ans le retour de son époux parti en mer, puis mourut de chagrin. Quelques minutes plus tard, la voile du navire réapparut à l'horizon. »
— Contes témériens

— Berthe Morisot
Vue du port à Lorient, 1869 - www.snfcorp.net

1/1

Croisière 1*



Enchantement

1 : La prochaine fois qu'un vaisseau de votre choix devrait vous infliger des blessures, prévenez ces blessures et gagnez autant de points de vie à la place.

Sur les palais flottants à vapeur construits pour la noblesse témériane, on ne connaissait ni tempêtes, ni pirates... ni les terribles métamorphoses que la noctesuite allait provoquer dans les chaudières.

— Robert Dudley
Robert Dudley, A bord du Great Eastern, 1865 - www.snfcorp.net

Fortuna marina **



Enchantement

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur le vaisseau ciblé ou sur la créature avec le vol ciblé.

« Le vent des dieux pousse toujours les nations vers leur destin particulier. Celui de Téméria l'attend sur la mer, tout simplement. »
— Albe la Grande, reine de Téméria

— Frans Francken
Fortuna marina, v.1615 - www.snfcorp.net

Galère d'apparat témériane 3**



Créature : vaisseau

Initiative

Les galères d'apparat, fleurons de la marine de Téméria, sont à l'image de son armée : élégantes, fières, impavides, impitoyables.

— Artiste inconnu
Anonyme, v. 1694 - www.snfcorp.net

4/4

Goëlette à vapeur témériane 2*



Créature : vaisseau

Piétinement

Malgré les protestations des traditionalistes, la marine témériane ne tarda pas à se convertir à la vapeur devant les performances des nouvelles goëlettes.

— Charles Leduc
C. Leduc, Le St-Michel III, détail - www.snfcorp.net

3/2

Invincible armada 2**



Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un — mettez en jeu un jeton de créature blanche 2/2 Vaisseau ; ou sacrifiez Invincible armada et mettez en jeu trois jetons de créatures blanches 2/2 Vaisseau. Vous pouvez payer ** pour choisir les deux.

"J'attendais cela depuis si longtemps..."
— Aryon, à Sam Grisbarbe

— Philippe-Jacques de Louterbourg
"Défuite de l'Armada espagnole, 5 août 1588" - www.snfcorp.net

La Splendide, galère amirale 4**



Créature légendaire : vaisseau et seigneur

Chaque fois que la Splendide devient engagée, engagez un autre vaisseau que vous contrôlez ou sacrifiez la Splendide.

Chaque fois qu'un vaisseau que vous contrôlez attaque, il gagne +1/+1 pour chaque autre vaisseau attaquant.

« Peu maniable, mais puissante. Puissante, mais peu maniable... Tout est dans la formulation. »
— Sam Grisbarbe, capitaine témérien

David Teniers

Don Juan d'Autriche, 1656 - www.smfcorp.net

5/5

La Téméraire, galion renégat 2**



Créature légendaire : vaisseau

2**, 2 : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de vaisseau. Mettez cette carte dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

« Ce n'est pas en restant à trembler dans nos villages que nous trouverons le moyen de vaincre les mortels. O ma reine, puisses-tu me pardonner ! Je pars, et mon équipage avec moi, mais jamais nous ne cesserons de servir Téméria. »
— Sam Grisbarbe, capitaine témérien

N.C. Wyeth

Spanish Galleon in Chesapeake Bay - www.smfcorp.net

3/4

Pêche sacrée 2**



Rituel

Révélez les cartes de votre bibliothèque jusqu'à révéler une carte de créature. Mettez cette créature en jeu engagée. Retirez toutes les autres cartes révélées de la partie.

« Et celui-là, dit le pêcheur, est-il sacré ?
— S'il est frétilant, répondit l'ange, il est sacré. »
— Contes témériens

Pieter Pietersz Lastman

L'ange et Tobias avec le poisson, 1625 - www.smfcorp.net

Sauvetage miraculeux 2*



Ephémère

Renvoyez en jeu sous le contrôle de leurs propriétaires tous les vaisseaux mis au cimetière ce tour-ci.

« Le navire était perdu. Soudain, juste à la proue, nous avons cru voir une forme lumineuse... et, en quelques instants, la tempête s'est calmée. »
— Aryon, stupéfait, à Sam Grisbarbe

Gaston Latouche

Es-voto - www.smfcorp.net

Sentinelle de Téméria 1*



Enchantement

Quand un vaisseau arrive en jeu sous le contrôle d'un autre joueur, si la Sentinelle de Téméria est un enchantement, elle devient une créature 2/2 Garde avec l'initiative.

Les cabanes sur pilotis des plages de Téméria ne sont pas toutes habitées par des pêcheurs sans défense.

Michael Whelan

© Michael Whelan - www.smfcorp.net

Trois-mâts témérien 3**



Créature : vaisseau

Vigilance

« Pourquoi croyez-vous que les galères d'apparat restent tellement à se faire admirer dans les ports ? C'est qu'elles sont complètement dépassées. La vraie marine de Téméria, c'est nous ! »
— Sam Grisbarbe, capitaine témérien

J.-B. Durand-Brager

J.-B. Durand-Brager, XIXe s. - www.smfcorp.net

3/3

Aéronef expérimentale 3



Créature : vaisseau et zeppelin

0 : Vol jusqu'à la fin du tour. Chaque fois que vous utilisez cette capacité, jouez à pile ou face. Si vous perdez, renvoyez l'Aéronef expérimentale dans votre main à la fin du tour.

« Si vous arrêtez de prier au lieu de manoeuvrer, on décollerait plus vite ! »
— Aryon, à son équipage

John Howe

© 2003 www.john-howe.com - www.smfcorp.net

2/4

Au bord du monde 3



Rituel

Pour chaque vaisseau en jeu que l'adversaire cible contrôle, jouez à pile ou face. Chaque fois que vous gagnez, retirez ce vaisseau de la partie.

« Le monde est plat ! Comme une pièce de monnaie ! Et fait pas bon s'approcher du bord, c'est moi qui vous l'dis... »
— Sam Grisbarbe, capitaine témérien

John Howe

© 2003 www.john-howe.com - www.smfcorp.net

Baleinier 3



Créature : vaisseau

Entretien ou

Chaque fois que le Baleinier bloque ou devient bloqué par une Baleine ou une créature avec une endurance plus forte que la sienne, il gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

« C'est la seule chose dont je me réjouis avec les effets secondaires de la noctesuite : ils ont réduit les navires baleiniers à l'impuissance. »
— Aryon, à Sam Grisbarbe

Library of Congress

Chasse à la baleine, XIXe s. - www.smfcorp.net

3/4

Conversion phantasmatique 2



Enchantement

♣ : Jusqu'à la fin du tour, le permanent blanc ciblé devient bleu et acquiert la traversée des îles. Jouez cet effet comme un rituel.
 * : Jusqu'à la fin du tour, le permanent bleu ciblé devient blanc et acquiert le vol. Jouez cet effet comme un rituel.

— Salvador Dalí
 © Salvador Dalí, Cygnets réfléchis en éléphants, détail - www.smfcorp.net

Cortège marin 3



Créature : vaisseau et ondin

Vos vaisseaux ont la traversée des îles. La force et l'endurance du Cortège marin sont égales au nombre d'îles en jeu.
 ♣♣ : Le terrain ciblé est une île en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.
Longtemps après la chute de leur empire, les survivants des Sept Cités règnent toujours sur la Grande mer, à leur façon.

— Raphaël
 La nymphe Galatée, 1512-14 - www.smfcorp.net

Déluge 3



Enchantement

Tous les terrains sont des îles en plus de leurs autres types.
 Au début de votre phase d'entretien, mettez un marqueur « pluie » sur le Déluge, puis le Déluge inflige à toutes les créatures non bleues et non-vaisseaux autant de blessures qu'il y a de marqueurs « pluie » sur lui. Lorsqu'il y a 7 marqueurs « pluie » sur le Déluge, détruisez-le à la fin du tour.

— Théodore Géricault
 Théodore Géricault, Scène du Déluge - www.smfcorp.net

Embarquement X



Enchanter : vaisseau

Engagez le vaisseau enchanté que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de ne pas le dégager pendant votre phase de dégagement.
 Tant que le vaisseau ciblé reste engagé, X créatures ciblées que vous contrôlez gagnent +0/+1 et acquièrent la traversée des îles.

— Keith Parkinson
 © 2006 Keith Parkinson - www.smfcorp.net

Flotille de pêche 3



Créature : vaisseau

♣ : Mettez un marqueur "filet" sur la créature bleue ciblée ayant l'un des types suivants : baleine, crabé, céphalide, éponge, étoile de mer, homaride, huître, méduse, narval, ondin, pieuvre, poisson, poulpe, requin, serpent ou tortue marine.
 Les créatures ayant un marqueur "filet" sur elles ne se dégagent pas pendant la phase de dégagement de leur propriétaire.

— Ludolf Backhuysen
 www.smfcorp.net

Gardien des îles tangerines 6



Créature : léviathan

Chaque fois qu'un vaisseau blessé ce tour-ci par le Gardien des îles tangerines est mis au cimetière, mettez un marqueur +2/+2 sur le Gardien des îles tangerines.
Il porte sur son front les navires embrochés par sa corne.

— Jean-Luc Masbou
 © Delcourt - www.smfcorp.net

Grand croquenef 4



Créature : serpent

Le Grand croquenef ne peut attaquer que si le joueur défenseur contrôle une île.
 Chaque fois que le Grand croquenef bloque ou devient bloqué par un vaisseau, il gagne +1/+2 jusqu'à la fin du tour.
Sur l'océan, un navire n'est qu'une coquille de noix. Malheureusement, les croquenefs raffolent de noix.

— John Howe
 © 2002 www.john-howe.com - www.smfcorp.net

Grande marée 2



Enchantement

Chaque fois qu'un sort ou une capacité contraint un joueur à renvoyer dans sa main une créature qu'il contrôle et qui a un coût converti de mana égal à X, ce joueur peut mettre en jeu depuis sa main une créature ayant un coût converti de mana inférieur ou égal à X sans payer son coût de mana.

— Katsuhika Hokusai
 © Katsuhika Hokusai - www.smfcorp.net

Jeune sirène curieuse 1



Créature : ondin

Joug des îles
 ♣, ♠ : l'adversaire ciblé vous révèle une carte de sa main au hasard.
Nombreux sont les jeunes ondins qui bravent les interdictions pour venir voir les ruines des Sept Cités, fascinés par les mystères de leur ancien domaine.

— Edmond Dulac
 E. Dulac - www.smfcorp.net

Montée des eaux 1

Ephémère ⚓

Jusqu'à la fin du tour, tous les terrains que le joueur ciblé contrôle sont des îles en plus de leurs autres types.

« Les navires accostent, puis la mer monte. Ne les laissez jamais approcher de vos côtes. Je vous aurai prévenues ! »
— Rhyzom, aux shamanes d'Ombredouce

— Le Maître de l'Echevinage
Enlumineur médiévale, Rouen, XVème s. - www.snfcorp.net

Naufragé solitaire 2

Créature : radeau et humain ⚓

☞, retirez de la partie le Naufragé solitaire : Regardez la carte du dessous de votre cimetière. Vous pouvez la mettre sur le dessus de votre cimetière.

Son esprit erre autant que son corps amaigri.

— N. C. Wyeth
The Fourth Man - www.snfcorp.net

1/2

Paiement du tribut 3

Rituel ⚓

Acquérez le contrôle de tous les terrains dégagés que le joueur ciblé contrôle. A la fin du tour, dégagez ces terrains. Leur propriétaire en acquiert le contrôle.

« Pitié, seigneur, c'est tout ce qui nous restait ! »

— N.C. Wyeth
The Story of Tin, 1940 - www.snfcorp.net

Rébellion à bord 1

Enchantement : aura ⚓

Enchanter : vaisseau
Vous acquérez le contrôle du vaisseau enchanté.

« Et là on l'amène sur le pont en pyjama et Howard lui fait : "Je vous conseille de coopérer, capitaine." Ah, c'était l'bon temps... »
— Yann Chanvrecou, Souvenirs

— N. C. Wyeth
Illa. pour The Bounty Trilogy, 1940 - www.snfcorp.net

Sentinelle selon Aryon 1

Enchantement ⚓

Quand un vaisseau arrive en jeu sous le contrôle d'un autre joueur, si la Sentinelle selon Aryon est un enchantement, elle devient une créature 2/2 Drakôn avec le vol.

Aryon n'avait pas encore réalisé sa grande armada volante, mais il pourrait toujours compter sur les drakôns.

— John Howe
© John Howe www.john-howe.com - www.snfcorp.net

Survivante des Sept Cités 2

Créature : ondin ⚓

Traversée des îles
Lorsque la Survivante des Sept Cités est mise dans un cimetière quelconque depuis le jeu, choisissez un joueur. Tant que la Survivante des Sept Cités est dans un cimetière, ce joueur joue avec sa main révélée.

Où qu'elles se trouvent à présent, elles n'ont pas oublié leur Atlantide natale.

— Yoshitaka Amano
© Yoshitaka Amano - www.snfcorp.net

2/3

Tiamat, l'île-baleine 4

Créature légendaire : baleine ⚓

Toutes les îles sont des créatures bleues 3/3 Baleine qui sont toujours des terrains.

☞, retirez de la partie Tiamat, l'île-baleine : Ajoutez 1 à votre réserve pour chaque créature bleue en jeu.

« Il manque l'école de magie sur son dos, mais en gros, c'est bien elle. »
— Aryon

— Honorius Philoponus
Voyage de St Brendan, Linz, 1621 - www.snfcorp.net

0/8

Vague scélérate 3

Créature : changeforme ⚓

Chaque fois qu'un vaisseau arrive en jeu, la Vague scélérate devient une copie de ce vaisseau et conserve cette capacité (cet effet ne s'arrête pas à la fin du tour)

☞ : Engagez ou dégagez le vaisseau dont la Vague scélérate est la copie.

Les rumeurs d'apparitions de vaisseaux fantômes au large ne sont pas toutes dénuées de fondement.

— René Magritte
© Magritte, Le Séducteur - www.snfcorp.net

0/1

Vague vivante X

Créature : élémental ⚓

Ne dépensez que du mana bleu pour X. La Vague vivante arrive en jeu avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

2, retirez un marqueur +1/+1 de la Vague vivante : Mettez un marqueur +1/+1 sur la créature bleue ciblée.

Les premières vagues magiques sillonnaient les mers des siècles avant les premiers navires.

— Max Beeger
d'après V-J Adin, Phantasies maritimes - www.snfcorp.net

0/0

Cimetière d'épaves 3

Enchantement

Chaque fois qu'un vaisseau est mis au cimetière depuis le jeu, vous pouvez mettre en jeu un jeton de créature noire vaisseau et zombie 4/1 nommée Epave avec Défenseur et « **☠** » : cette créature perd Défenseur jusqu'à la fin du tour.

— Gaumont Buena Vista International
© Gaumont Buena Vista International - www.sfnfcop.net

Echouage

Ephémère

Rappel 2 (Vous pouvez payer 2 supplémentaires en jouant ce sort. Si vous faites ainsi, mettez-le dans votre main et non dans votre cimetière. Cela fait partie de l'effet du sort.)
Détruisez le vaisseau ciblé. Mettez en jeu sous le contrôle de son propriétaire X jetons de créature blanche humain 0/1 Naufragé, X étant égal à l'endurance du vaisseau détruit.

— Joseph Verriet
Joseph Verriet, Naufrage, détail, 1759 - www.sfnfcop.net

Habitant de l'Abysses 6

Créature : léviathan

Vous pouvez retirer de la partie les neuf cartes du dessous de votre cimetière au lieu de payer le coût d'invocation de l'Habitant de l'Abysses. Retirez de la partie les deux cartes du dessous de votre cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 sur l'Habitant de l'Abysses.
Les nuages de noctesuite crachés par les volcans de l'Abysses n'empêchent pas toute vie... du moins pas cette vie.

— Aleksa Gajic
© A. Gajic, Le Fleau des Dieux - www.sfnfcop.net

9/7

Les gros poissons mangent les petits 2

Enchantement : aura

Enchanter : créature
Chaque fois que la créature enchantée inflige des blessures de combat à une créature ayant une endurance plus faible qu'elle, détruisez cette créature à la fin du combat et mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée.
Et je l'aime beaucoup, avec du citron...

— Briegleb l'Ancien
Les gros poissons mangent les petits, 1960 - www.sfnfcop.net

Les rats quittent le navire 3

Rituel

Le joueur ciblé se défait d'une carte de sa main par vaisseau en jeu.
Les passagers préféreraient presque toujours fuir les navires plutôt que de combattre les horribles entités de noctesuite enracinées dans les chaudières.

— Turner
Turner, Le naufrage, 1805 - www.sfnfcop.net

Marée cendreuse 2

Enchantement

Au lieu de payer le coût de mana d'une créature, vous pouvez retirer de la partie X cartes du dessous de votre cimetière, où X est égal au coût converti de mana de cette créature.
Tout commença lorsque les marées cendreuse déposèrent sur les plages de Téméria la noctesuite remontée de l'Abysses.

— Jean-Desire-Gustave Courbet
Trombe marine, 1870 - www.sfnfcop.net

Matelot cadavérique 1

Créature : zombie et matelot

Peur
☠ : Régénerez le Matelot cadavérique.
Ils ont vu l'Abysses et n'en sont pas revenus vivants. Hélas, ils sont revenus quand même.

— Gaumont Buena Vista International
© Gaumont Buena Vista International - www.sfnfcop.net

1/1

Mortenef 2

Créature : vaisseau et zombie

Peur, entretien
« La chaudière réclamait toujours plus de noctesuite. Nous n'avions pas vu ce qui était en train de... d'y pousser. Une nuit le bateau a chaviré en plein calme plat, et nous nous sommes retrouvés à l'eau. La chose nous avait chassés. »
— Témoignages de naufragés témériens

— Jacek Yerka
© Jacek Yerka - www.sfnfcop.net

3/3

Nef des Trépassés 4

Créature légendaire : vaisseau

Vol
Chaque fois qu'une créature que vous contrôlez devrait être mise au cimetière, vous pouvez la retirer de la partie à la place. Si vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur la Nef des Trépassés. Au début de votre phase d'entretien, perdez 1 point de vie par marqueur +1/+1 sur la Nef des Trépassés.

— Studmak
© Studmak - www.sfnfcop.net

5/5

Radeau des Sans-Espoir 1 ☠☠

Créature : radeau ⚓

Chaque fois qu'un vaisseau est mis au cimetière depuis le jeu, mettez un marqueur +1/+1 sur le Radeau des Sans-Espoir.

Chaque fois qu'un vaisseau arrive en jeu, son contrôleur acquiert le contrôle du Radeau des Sans-Espoir.

Theodore Gergault
T. Gergault, 1819 - www.sfnfcop.net

0/1

Remorqueur à noctesuite 2 ☠☠

Créature : vaisseau ⚓

Piétinement, entretien ☠

Si le Remorqueur à noctesuite devrait infliger des blessures mortelles à un vaisseau en combat sans être lui-même mis au cimetière, vous pouvez choisir de ne lui faire infliger aucune blessure de combat ce tour-ci. Si vous faites ainsi, vous acquérez le contrôle de ce vaisseau. Ce vaisseau acquiert le piétinement et « Entretien : ☠ ».

Turner
Turner, The Fighting Temeraire, 1839 - www.sfnfcop.net

3/2

Sentinelle de l'Abysses 1 ☠

Enchantement ⚓

Quand un vaisseau arrive en jeu sous le contrôle d'un autre joueur, si la Sentinelle de l'Abysses est un enchantement, elle devient une créature 3/1 Bunyip avec la Peur.

Les Bunyips, phoques monstrueux des Abysses, sont attirés par les remous des navires fendant les flots loin au-dessus d'eux.

Samwise
© 1998 Wizards Entertainment - www.sfnfcop.net

Steamer à noctesuite 3 ☠☠

Créature : vaisseau et zombie ⚓

Piétinement, entretien ☠

Les machinistes témériens utilisèrent sans précaution la noctesuite comme combustible pour les navires à vapeur. Lorsqu'ils découvrirent ses effets à long terme, il était trop tard.

Victor Hugo
Victor Hugo, 1800 - www.sfnfcop.net

5/5

Supplice de la planche ☠

Enchantement : aura ⚓

Enchanter : créature

La prochaine fois que la créature enchantée devient engagée, son contrôleur la sacrifie.

Les aventures des pirates sont amusantes à lire, moins à vivre.

Howard Pyle
Gravure de H. Pyle - www.sfnfcop.net

Tempête 1 ☠☠☠

Rituel ⚓

Détruisez tous les vaisseaux. Chaque adversaire peut payer *☠ pour prévenir cet effet sur un vaisseau ciblé qu'il contrôle. Un joueur ne peut dépenser plus de *☠☠ de cette manière.

Victor Hugo
Victor Hugo, v.1800 - www.sfnfcop.net

Aéronef des Îles-de-Feu 3 ☠☠☠

Créature : vaisseau et zeppelin ⚓

Vol, célérité

Arygn cessa de considérer les habitants des Îles-de-Feu, comme des barbares lorsqu'il se rendit compte qu'ils maîtrisaient une technologie que lui-même avait passé des années à mettre au point en vain.

Didier Graffet
D. Graffet, Bateau volant - www.sfnfcop.net

5/4

Canonnade 1 ☠

Rituel ⚓

La Canonnade inflige un nombre de blessures égal au nombre de vaisseaux que vous contrôlez réparties entre n'importe quel nombre de créatures ciblées.

Dans un ordre parfait, la flotte témériane s'aligna face aux mortenefs. Tous les navires donnèrent du canon à la même seconde. « Comme à l'exercice », songea Sam Grisbarbe.

Ludolf Backhuysen
La mer au Helder, v.1650-1700 - www.sfnfcop.net

Dragon des rivages 2 ☠

Créature : dragon ⚓

« Bien sûr, ils ne volent pas. Bien sûr, ils ne crachent pas le feu. Mais, que voulez-vous que je vous dise ? Je n'aime pas leur sourire, c'est tout. »
— Sam Grisbarbe, capitaine témérien

Tim Hildebrandt
© Tim Hildebrandt - www.sfnfcop.net

3/3

Ecueil surgissant

4 2 2 2



Créature : mur



Flash, défenseur

Vous pouvez sacrifier trois montagnes au lieu de payer le coût d'invocation de l'Ecueil surgissant.

Sacrifiez une montagne : L'Ecueil surgissant perd défenseur jusqu'à la fin du tour.

On aurait dit qu'il n'était pas là l'instant d'avant. Et on aurait eu raison.

5/6

N. C. Wyeth

The Storm on the Firth of Clyde, 1921 - www.smfcorp.net

Esquif des temps anciens

2



Créature : vaisseau



Protection contre le bleu

L'Esquif des temps anciens arrive en jeu avec deux marqueurs +1/+1 sur lui.

Chaque fois que l'Esquif attaque ou bloque, retirez un marqueur +1/+1 de l'Esquif à la fin du tour.

C'est dans les vieux vaisseaux qu'on forge les meilleurs marins.

0/0

Roman du duc Lyon de Bourges

Olivier de Brixios en mer, XVIIe s. - www.smfcorp.net

Explorateurs des Îles-de-Feu

2 2 2



Créature : vaisseau et guerrier



Chaque fois qu'un vaisseau arrive en jeu sous votre contrôle, vous pouvez lui faire infliger un nombre de blessures égal à sa force à la créature sans le vol ciblée.

Aux Îles-de-Feu, on apprend très jeune à donner des coups d'épée dans l'eau.

3/2

Frank Brunner

© Frank Brunner, Elke - www.smfcorp.net

Foudre marine

2



Ephémère



La Foudre marine inflige 2 blessures à la créature ciblée ou 3 blessures au vaisseau ciblé.

« Pour la dernière fois, ce mât n'est PAS un paratonnerre ! »

— Aryon, au dieu des mers

Albert Cuyp

Orage dans l'estuaire du Holland'Ép, XVIIe - www.smfcorp.net

Gardiens de Cendrelave

3 2 2



Créature : dragon



Protection contre le bleu

Les Gardiens de Cendrelave peuvent bloquer les créatures ayant la traversée des terrains et les créatures imblocables comme si elles n'avaient pas ces capacités.

« Nous étions convaincus que ce n'étaient que de gigantesques statues sculptées dans la lave éteinte... jusqu'au moment où l'une d'elle a baillé. »

— Rapport d'un éclaireur téméric ayant approché les Îles-de-Feu

4/3

John Howe

© 2001 www.john-howe.com - www.smfcorp.net

Jeu de pirate

1 2



Rituel



Jouez à pile ou face avec l'adversaire ciblé. Si vous gagnez, retirez de la partie la créature ciblée que cet adversaire contrôle.

« Il n'y a pas de pire crime au monde que d'abandonner un homme sur un îlot désert. »

— Rhyzom, Arpenteur

Howard Pyle

H. Pyle, Marooned - www.smfcorp.net

Le feu à bord

2 2 2



Rituel



Le feu à bord inflige 3 blessures au vaisseau ciblé. Si ce vaisseau est mis au cimetière à la suite de ces blessures, Le feu à bord inflige ensuite 4 blessures au second vaisseau ciblé. Si ce vaisseau est mis au cimetière à la suite de ces blessures, Le feu à bord inflige ensuite 5 blessures au troisième vaisseau ciblé.

Luny Thomas

Luny Thomas, 1798 - www.smfcorp.net

Mer de lave

2 2



Enchantement



Chaque fois qu'un vaisseau arrive en jeu sous le contrôle d'un adversaire, la Mer de lave inflige 2 blessures à ce vaisseau.

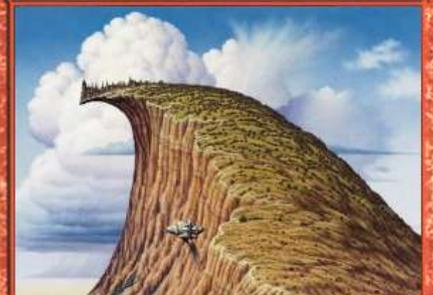
Aux Îles-de-Feu, la mer est de lave, les plages de cendre, les monstres ignifugés et le bikini-cottes-de-maille de rigueur.

Keith Parkinson

© Keith Parkinson - www.smfcorp.net

Mer pétrifiée

2 2



Enchantement



Toutes les îles deviennent des montagnes de base.

Entretien cumulatif

« Ceux qui prétendent que les continents flottent sur les mers sont exactement à l'opposé de la vérité. »

— Fulgra Langue-de-feu, mage de force

Jacek Yerka

© Jacek Yerka - www.smfcorp.net

Pas de quartiers 2

Ephémère ⚓

Détruisez tous les vaisseaux ayant subi des blessures ce tour-ci.

« Ça oui, Jack le Diable était un fameux pirate... tué par un de ces maudits galions téméraires, hélas. Howard était de son équipage, vous savez ? »
— Yamm Chanvrecou, Souvenirs

— J.L.G Ferris
Duel entre Borbe-Noire et le lieutenant Maynard - www.smfcorp.net

Pirates des jours d'orage 3 2

Créature : vaisseau ⚓

Célérité
« Ils viennent des Îles-de-Feu, là où la mer est si chaude qu'elle consume les coques de nos navires. Ils savent naviguer sur la lave et les dragons marins ne leur font pas peur. Si vous les apercevez en mer, fuyez ! » — Un matelot téméraire

— John Howe
© 2003 www.john-howe.com - www.smfcorp.net 3/3

Sentinelle de la mer de lave 1 2

Enchantement ⚓

Quand un vaisseau arrive en jeu sous le contrôle d'un autre joueur, si la Sentinelle de la mer de lave est un enchantement, elle devient une créature 2/2 Serpent avec : « ⚡ : +1/+0 jusqu'à la fin du tour ».

Ecaille de lave, pupille de feu.

— Keith Parkinson
© Keith Parkinson - www.smfcorp.net

Arche de Noé 4

Créature légendaire : vaisseau ⚓

Protection contre le bleu
Lorsque l'Arche de Noé arrive en jeu, retirez du jeu les autres créatures que vous contrôlez. L'Arche de Noé a une endurance égale à la somme des durances de ces créatures, et peut bloquer autant de créatures que de créatures ainsi retirées du jeu.
Sacrifiez l'Arche de Noé : remettez en jeu sous votre contrôle les cartes retirées du jeu.

— Edward Hicks
Edward Hicks, 1846 - www.smfcorp.net 0/X

Bateau atelier 1

Créature : vaisseau ⚓

⚡, sacrifiez le Bateau atelier : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt. Mettez cette carte dans votre main. Mélangez ensuite votre bibliothèque.
« C'est ainsi que nous l'avons vu la première fois, semblable à un naufragé sur un radeau, plongé dans la contemplation de la forêt. Nous avons su alors qu'il ne nous ferait aucun mal. »
— Palme, éclaircir d'Ombredouce

— Claude Monet
Le bateau atelier, 1876 - www.smfcorp.net 1/1

Cavaliers du littoral 3

Créature : humain et cavalier ⚓

Initiative, protection contre le bleu
« Leurs chevaux paradant sur les plages entretiennent la magie qui protège Ombredouce. »
— Noroo Bouclefeu et Llanya Peau-de-miel, soeurs shamanes

— Paul Gauguin
Gauguin, Cavaliers sur la plage, détail, 1902 - www.smfcorp.net 2/3

Cheval d'Ombredouce 1

Créature : cheval ⚓

⚡ : Ajoutez ♣ à votre réserve. Chaque fois que vous utilisez cette capacité, vous pouvez engager l'île ciblée. Si vous faites ainsi, ajoutez ♣ supplémentaire à votre réserve.
Leur sauvagerie innocente est la véritable magie d'Ombredouce.

— Paul Gauguin
Paul Gauguin, Le cheval blanc, 1989 - www.smfcorp.net 1/1

Disciple de Rhyzom 2

Créature : humain et disciple ⚓

Chaque fois qu'un vaisseau ou une créature avec le vol arrive en jeu sous le contrôle d'un autre joueur, dégagez le Disciple de Rhyzom.
⚡ : Ajoutez ♣ à votre réserve.
« Mon enseignement se résume en deux mots. Soyez prêts. » — Rhyzom, Arpenteur

— N.C. Wyeth
Illus. pour "The Bounty Trilogy", 1940 - www.smfcorp.net 1/2

Efrit de la mangrove 3

Créature : efrit et ondin ⚓

Tant que l'Efrit de la mangrove est dégagé, il a la protection contre le bleu et le noir.
Vous pouvez choisir de ne pas dégager l'Efrit de la mangrove pendant votre phase de dégagement.
⚡ : Vos autres créatures ont la protection contre le bleu et le noir aussi longtemps que l'Efrit de la mangrove reste engagé.

— Yoshitaka Amano
© Yoshitaka Amano - www.smfcorp.net 4/5

Engloutissement selon Rhyzom 1  



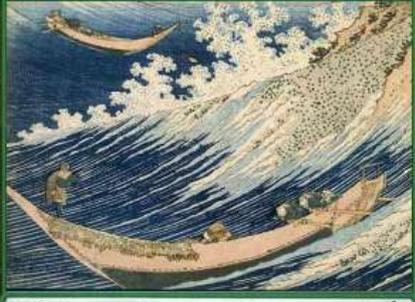
Rituel 

Détruisez l'île ciblée, puis cherchez dans votre bibliothèque une carte de forêt de base. Mettez cette carte en jeu engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

« Plantez une île au fond des mers et arrosez beaucoup : vous obtenez un continent recouvert d'arbres. Bien sûr, d'habitude, cela prend davantage que quelques secondes. »
— Rhyzom, Arpenteur

— Michael Whelan
© 1996 Michael Whelan - www.smfcorp.net

Esquif rhyzomien  



Créature : vaisseau 

 : Engagez l'île ciblée.

« Rhyzom est à notre connaissance le seul homme à avoir construit une flotte dans le but de combattre l'océan. »
— Rapports des explorateurs atlantes

— Katsuhika Hokusai
Katsuhika Hokusai - www.smfcorp.net

2/2

Faire relâche 



Ephémère 

Rappel 2  (Vous pouvez payer 2  supplémentaires quand vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez-le dans votre main et non dans votre cimetière. Cela fait partie de l'effet du sort.)
Régénérez tous les vaisseaux en jeu.

— Gaumont Buena Vista International
© Gaumont Buena Vista International - www.smfcorp.net

Gardiennne d'Ombredouce 3   



Créature : humain et shaman 

Les chiens ont la vigilance.

3,   : Mettez en jeu un jeton de créature verte, blanche et rouge 1/1 Chien appelée Chien orange avec « Cette créature peut bloquer comme si elle avait le vol ».

« Cet admirable mélange de sérieux et de fantaisie, de sérénité et de vigilance, est ce que les mages ont appris de plus précieux. »
— Rhyzom, Arpenteur

— Paul Gauguin
Araéres, 1892 - www.smfcorp.net

2/3

Guivre surgissante 2    



Créature : guivre 

Piétinement
Vous pouvez sacrifier trois forêts au lieu de payer le coût d'invocation de la Guivre surgissante.

« J'ai fait beaucoup d'efforts pour adapter les gardiennes d'Ombredouce à la vie marine. Ces guivres ont de la sève de Rhyzopode dans les veines, vous savez. »
— Rhyzom, Arpenteur

— Tim Hildebrandt
© Tim Hildebrandt - www.smfcorp.net

6/6

Luxuriance selon Rhyzom 2 



Enchanter : terrain 

En tant que coût supplémentaire pour jouer la Luxuriance selon Rhyzom, renvoyez une forêt que vous contrôlez dans la main de son propriétaire.

Chaque fois que le terrain enchanté est engagé pour en tirer du mana, il produit    supplémentaires.

« Mes Rhyzopodes sont aux baobabs ce que les baobabs sont aux brins d'herbe. »
— Rhyzom, Arpenteur

— Stephan Martiniere
© Stephan Martiniere - www.smfcorp.net

Mémoire de la sève 1 



Ephémère 

Le vaisseau ciblé est une forêt de base.

Rappel 1   

Dans le sud d'Ombredouce, la forêt est faite des navires envoyés explorer Ombredouce, ramenés par Rhyzom à leur forme première.

— Claude Monet
Jardin à Bordighera, impression au matin - www.smfcorp.net

Paradis terrestre 2   



Enchantement 

Toutes les créatures ont : «   : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

Pour les étrangers dont les navires s'échouent à la lisière de la forêt, Ombredouce est un enfer. Pour les rares survivants adonis à l'intérieur des terres, c'est un paradis.

— Paul Gauguin
Mahana no atua, 1894 - www.smfcorp.net

Pillage pour pillage 2 



Enchantement : aura 

Enchanter : créature
Chaque fois que la créature enchantée attaque et n'est pas bloquée, son contrôleur peut choisir de ne lui faire infliger aucune blessure de combat. S'il fait ainsi, le joueur défenseur puise tout le mana de ses terrains et sa réserve est vidée. Après le combat, le contrôleur de la créature enchantée ajoute une quantité égale de  à sa réserve.

...aussi avides que curieux.

— N. C. Wyeth
www.smfcorp.net

Sentinelle rhyzomienne 1

Enchantement

Quand un vaisseau arrive en jeu sous le contrôle d'un autre joueur, si la Sentinelle rhyzomienne est un enchantement, elle devient une créature 2/3 Rhyzoptérox qui peut bloquer comme si elle avait le vol.
Leurs ailes sont courtes mais leurs serres sont longues.

Michael Whelan
 © Michael Whelan - www.smfcorp.net

Shamanes d'Ombredouce 1

Créature : humain et shaman

☞ : La force de la créature ciblée avec le vol ou avec "vaisseau" dans son type est réduite à 0 jusqu'à la fin du tour.
« Les intérêts de Rhyzom ne sont pas les nôtres, mais nous avons appris à défendre la tranquillité de notre domaine. »
 — Noroo Bouclefeu et Llanya Peau-de-miel, sœurs shamanes

Paul Gauguin
 P. Gauguin, Les contes barbares, 1902 - www.smfcorp.net

1/2

Terre en vue 2

Rituel

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à X cartes de terrains de base, où X est le nombre de vaisseaux en jeu sous votre contrôle, révélez-les, mettez-les dans votre main, et mélangez ensuite votre bibliothèque.
Aussi curieux qu'avidés...

Didier Graffet
 © Didier Graffet, Guildes - www.smfcorp.net

Carpe des Îles-de-Feu

Créature : poisson

Quand la Carpe des Îles-de-Feu devrait être mise dans un cimetière quelconque, retirez-la de la partie et mettez en jeu sous votre contrôle un jeton de créature rouge 3/3 Dragon avec le Vol.
C'est avec une telle force! Que la carpe remonte les courants! Ou'un jour elle se transformera en dragon! Et atteindra les nuages. — Hiroshige

Hiroshige
 © Hiroshige, trad. Bryan Holtie - www.smfcorp.net

1/1

Celui qui se nourrit d'absences 3

Créature légendaire : humain

La force et l'endurance de Celui qui se nourrit d'absences sont égales au nombre de cartes de vaisseaux dans tous les cimetières.
Ancien capitaine, il vit dans le souvenir de ce qu'il a perdu sur les mers.

Florence Magnin
 © Florence Magnin - www.smfcorp.net

.../...

Celui qui tutoie l'Ombre 3

Créature légendaire : humain et zombie

La force et l'endurance de Celui qui tutoie l'Ombre sont égales au nombre total de cartes retirées de la partie (cela inclut les cartes retirées temporairement de la partie).
Ancien mage condamné par ses pairs, il tombe immobile dans l'Abysses, plongeur d'éternité. Sa vengeance sera distante mais implacable.

Yoshitaka Amano
 © Yoshitaka Amano - www.smfcorp.net

.../...

Corailin des Îles-de-Feu 3

Créature : ondin et sorcier

♦ : Protection contre le rouge jusqu'à la fin du tour.
 ♠ : Protection contre le bleu jusqu'à la fin du tour.
 ☞ : Ajoutez ♦ ou ♠ à votre réserve.
La faune sous-marine des Îles-de-Feu n'en est pas à un paradoxe près.

Romain de Tirtoff
 Romain de Tirtoff, dit Erte - www.smfcorp.net

2/2

Coulée de Cendrelave

Rituel

La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, où X est égal au nombre total de cartes retirées de la partie (cela inclut les cartes retirées temporairement de la partie).
 Rappel ♦♦♦

Cette nuit-là, le mont Cendrelave cracha dans la Grande Mer une lave mêlée de noctesuite, et les poissons des alentours connurent d'étranges métamorphoses.

Manchu
 © Manchu, pour Ciel & Espace - www.smfcorp.net

Jeune vivenef 3

Créature : vaisseau et humain

Vigilance, initiative, entretien ♦♠
 Tous vos vaisseaux acquièrent la vigilance et l'initiative.
« Vos mages et nos charpentiers avaient décidément beaucoup de choses à se dire. »
 — Sam Grisbarbe, à Aryon

John Howe
 © 2003 John Howe - www.smfcorp.net

4/4

Pic des aérostiers 3

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez l'un — le vaisseau ciblé que vous contrôlez acquiert le vol jusqu'à la fin du tour ; ou sacrifiez le vaisseau avec le vol ciblé que vous contrôlez pour lui faire infliger un nombre de blessures égal à son endurance à une cible, créature ou joueur. Vous pouvez payer 1 pour choisir les deux.

Didier Graffet
© Didier Graffet - www.sfnfcop.net

Rhyzonef 3

Créature-artefact : vaisseau et arbre

Célérité, protection contre le noir, protection contre les vaisseaux
La Rhyzonef est un artefact en plus de ses autres types.
« Un jour, ce maudit Voyageur vaincra son hydrophobie. Un jour, il nous aidera. Vous verrez... si les mortenefs ne nous ont pas tous tués avant. »
— Aryon, à la reine Albe

Stephan Martinière
© 2005 S. Martinière - www.sfnfcop.net

5/3

Seigneur de Cendrelave 2

Créature : démon et seigneur

X, X, X, X : Mettez les X cartes du dessous de votre bibliothèque au dessous de votre cimetière.
X, X, retirez de la partie les X cartes du dessous de votre cimetière : La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.
On dit que certains barbares des Îles-de-Feu servent une entité des Abysses logée dans les entrailles du volcan de Cendrelave.

Michael Whelan
© M. Whelan, Eric - www.sfnfcop.net

3/3

Syndrome de Cendrelave

Enchantement : aura

Enchanter : permanent
Le permanent enchanté est noir et rouge et a : « Entretien X ou X »
X, X : Déplacez le Syndrome de Cendrelave sur la créature ciblée.
Le navire-zeppelin survolait la surface pâteuse d'une mer couverte de cendrelave. Soudain, Aryon aperçut une masse noire, dont le dos portait encore les restes d'un bâtiment de fortune. Il blêmit. « T'aman... ? »

Yoshitaka Amano
© Yoshitaka Amano - www.sfnfcop.net

Thalassocratie

Enchantement

Entretien 1, X, X, X
Vos vaisseaux sont indestructibles.
Tous les sorts de vaisseaux lancés par des adversaires coûtent 2 supplémentaires à jouer.
« Nos ancêtres atlantes ont régné sur la mer, et nous serons incapables de les venger ? »
— Albe la Grande, reine de Témèna

Martin Heemskerck
Le Pharos d'Alexandrie - www.sfnfcop.net

Vivenef échouée 2

Créature : vaisseau et humain

Défenseur
X, X : La Vivenef échouée perd défenseur et acquiert l'initiative définitivement. Ne jouez cette capacité qu'une fois.
X, X : La Vivenef échouée perd défenseur et acquiert la peur définitivement. Ne jouez cette capacité qu'une fois.
Son destin dépendra de son réparateur.

John Howe
© J. Howe www.john-howe.com - www.sfnfcop.net

3/3

Conque marine 3

Artefact : équipement

Équipement 2
La créature équipée a : « Chaque fois que cette créature devient engagée, vous pouvez payer 1 pour dégager une créature ciblée autre que cette créature. »
A marée haute, elles appellent la marée basse. A marée basse, elles appellent la marée haute. Elles sont la preuve que même les marins peuvent attraper le mal de mer.

Peter Paul Rubens
Union de la terre et de l'eau, détail - www.sfnfcop.net

Epaves des vaisseaux-mondes 6

Artefact

Quand les Epaves des vaisseaux-mondes arrivent en jeu, piochez n'importe quel nombre de cartes en partant du dessous de votre bibliothèque et retirez-les de la partie sans les regarder.
X, sacrifiez un vaisseau : Prenez au hasard deux cartes retirées de la partie de cette façon. Mettez ces cartes dans votre main.

Didier Graffet
© Didier Graffet - www.sfnfcop.net

Feu grégeois 2

Artefact : équipement

Équipement 2
La créature équipée a : « Chaque fois que cette créature inflige des dégâts en combat à un vaisseau, détruisez ce vaisseau à la fin du combat. »
Les marins des Îles-de-Feu gardent jalousement le secret du feu grégeois. Une légende dit que lorsqu'il sera divulgué, la fin du monde sera proche.

Manuscrit des Skylitzes
Grinoire conservé à Madrid - www.sfnfcop.net

Grément du sorcier

1



Artefact : équipement



Équipement 1

La créature enchantée est un vaisseau en plus de ses autres types.

« La voile ne fait pas le navire. Sauf exception ménagée par nos soins. »
— Aryon

Salvador Dali
© Salvador Dali - www.smfcorp.net

L'Engloutisseur

6



Artefact légendaire



Quand L'Engloutisseur arrive en jeu, détruisez tous les terrains et tous les vaisseaux.

Tant que L'Engloutisseur est en jeu, les sorts de vaisseaux ne peuvent pas être joués.

☉ : Retirez L'Engloutisseur de la partie. N'importe quel joueur peut jouer cette capacité.

Yoshitaka Amano
© Yoshitaka Amano - www.smfcorp.net

Talisman en forme d'ancre

3



Artefact



Vos vaisseaux gagnent +1/+1.

Sacrifiez le Talisman en forme d'ancre : Régénérez le vaisseau ciblé.

Même au coeur des pires tempêtes et des plus féroces abordages, il rappelle aux capitaines de vaisseaux qu'un port les attend quelque part.

Palais de Topkapi
Palais de Topkapi, Istanbul, trésor - www.smfcorp.net

Bourg côtier de Blancastel



Terrain



Tous vos vaisseaux ont le piétinement et « Entretien : ☉ ».

☉ : Ajoutez 1 à votre réserve.

☉, ☉ : Ajoutez * à votre réserve.

*, ☉ : Ajoutez ☉ à votre réserve.

Blancastel, jadis joyau de la côte témérienne, peinte en noir par la noctesnie des navires à vapeur.

Victor Hugo
Victor Hugo, Vieux Guernesey - www.smfcorp.net

Chantier naval



Terrain



☉ : Ajoutez 1 à votre réserve.

3, ☉ : Mettez en jeu sous votre contrôle un jeton de créature incolore 2/2 Vaisseau. Le Chantier naval ne se dégage pas pendant votre prochaine phase de dégagement.

Pascal de la Rose
P. de la Rose, chantier naval, 1708 - www.smfcorp.net

Falaise des Îles-de-Feu



Terrain



Tous vos vaisseaux ont « ☉ : +1/-1 jusqu'à la fin du tour. »

☉ : Ajoutez 1 à votre réserve.

♣, ☉ : Ajoutez ♣ à votre réserve.

♣, ☉ : Ajoutez ♣ à votre réserve.

Les Îles-de-Feu flottent sur une mer impossible faite d'eau et de lave mélangées.

Photo site de la Réunion
© Site de la Réunion - www.smfcorp.net

Guet de Rhyzom



Terrain légendaire



☉ : Mettez un marqueur « temps » sur le Guet de Rhyzom.

☉, retirez tous les marqueurs « temps » du Guet de Rhyzom et sacrifiez-le : A chaque marqueur « temps » retiré de cette façon, ajoutez ♣, * ou 1 à votre réserve, ou bien le Guet de Rhyzom inflige 1 blessure à la créature ciblée.

Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage. Du moins pendant les préparatifs.

Rodney Matthews
© R. Matthews, The Moth and the Moon, 1987 - www.smfcorp.net

La Grande mer



Terrain légendaire



La Grande mer arrive en jeu engagée.

☉, perdez 1 point de vie : Ajoutez ♣♣ à votre réserve.

« Elle prend autant qu'elle donne. Mais nous avons toujours été des commerçants. »
— Albe la Grande, reine de Téméria

Ted Nasmith
© Ted Nasmith, The Silmarillion - www.smfcorp.net

Palais spectral atlante



Terrain légendaire



☉, renvoyez un vaisseau que vous contrôlez dans la main de son propriétaire : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve.

Tant que le Palais spectral atlante est dans votre cimetière, vos terrains ont : « ☉, sacrifiez ce terrain : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix à votre réserve. »

Les Atlantes savaient que même le pire des cataclysmes est parfois un triomphe.

John Howe
© J. Howe - www.john-howe.com - www.smfcorp.net

Port témérien



Terrain



Tous les vaisseaux que vous contrôlez gagnent +0/+1.

☞ : Ajoutez 1 à votre réserve.

*, ☞ : Ajoutez ♠ à votre réserve.

♠, ☞ : Ajoutez * à votre réserve.

Havre de paix et de commerce, bâti entre plaine et mer.

Joseph Vernet
Joseph Vernet, 1751 - www.snifcorp.net

Ruines des Sept Cités



Terrain



Tous vos vaisseaux ont « ☞ : Dégagez le vaisseau ciblé. »

☞ : Ajoutez 1 à votre réserve.

♠, ☞ : Ajoutez ♠ à votre réserve.

♠, ☞ : Ajoutez ♠ à votre réserve.

L'Atlantide a toujours été au fond des mers. Ses palais, en revanche, n'étaient pas recouverts par les algues jadis.

Alexandre Benois
Alexandre Benois, 1930 - www.snifcorp.net

Volcan sous-marin



Terrain



Tous les vaisseaux que vous contrôlez gagnent +1/+0.

☞ : Ajoutez 1 à votre réserve.

♠, ☞ : Ajoutez ♠ à votre réserve.

♠, ☞ : Ajoutez ♠ à votre réserve.

Leurs cheminées crachent une épaisse fumée noire, chargée de noctesuite.

Photo Ifremer
© Ifremer - www.snifcorp.net

Plaine



Terrain de base : plaine



Henri Rivière
Henri Rivière - www.snifcorp.net

Plaine



Terrain de base : plaine



Henri Rivière
Henri Rivière - www.snifcorp.net

Plaine



Terrain de base : plaine



Henri Rivière
Henri Rivière - www.snifcorp.net

Plaine



Terrain de base : plaine



Henri Rivière
Henri Rivière - www.snifcorp.net

Île



Terrain de base : île



Henri Rivière
Henri Rivière - www.snifcorp.net

Île



Terrain de base : île



Henri Rivière
Henri Rivière - www.snifcorp.net

Île

Terrain de base : île

Henri Riviere
Henri Riviere - www.sinfcorp.net

Île

Terrain de base : île

Henri Riviere
Henri Riviere - www.sinfcorp.net

Marais

Terrain de base : marais

C. D. Friedrich
C. D. Friedrich - www.sinfcorp.net

Marais

Terrain de base : marais

Aert van der Neer
Paysage au clair de lune, 1617 - www.sinfcorp.net

Marais

Terrain de base : marais

Jacek Yerka
© Jacek Yerka - www.sinfcorp.net

Marais

Terrain de base : marais

Jacek Yerka
© Jacek Yerka - www.sinfcorp.net

Montagne

Terrain de base : montagne

Henri Riviere
Henri Riviere - www.sinfcorp.net

Montagne

Terrain de base : montagne

Henri Riviere
Henri Riviere - www.sinfcorp.net

Montagne

Terrain de base : montagne

William Turner
Turner, Vesuvius in Eruption, 1817 - www.sinfcorp.net



Magic : l'Assemblée et tous les symboles rattachés sont des marques déposées et protégées par Wizards of the Coast. Les cartes du set *Armada* ne sont pas de vraies cartes *Magic* et elles ne sauraient être présentées comme telles. Ce sont des *fun cards* conçues dans un but purement ludique et non lucratif.

Les illustrations de ces cartes sont la propriété de leurs auteurs respectifs. Si l'auteur ne souhaite pas tolérer leur usage présent, elles seront retirées aussitôt.

L'univers, les lieux, personnages et événements du set *Armada* sont la propriété de Tybalt, 2006.