

Foire aux questions _Souffle glaciaire_

Compilée par Mark L. Gottlieb, avec des contributions de Laurie Cheers, Jeff Jordan et Lee Sharpe

Document modifié pour la dernière fois le 14 juin 2006

Tournois Avant-premières nationales _Souffle glaciaire_ : 8-9 juillet 2006

Date de sortie officielle de l'extension _Souffle glaciaire_ : 21 juillet 06

L'extension _Souffle glaciaire_ sera autorisée pour les tournois en format Construit à partir du 20 août 2006.

Taille de l'extension : 155 cartes (60 courantes, 55 inhabituelles, 40 rares)

Cette FAQ est divisée en deux parties, chacune d'elles ayant un objet spécifique.

La première partie (NOTES GÉNÉRALES) explique les nouvelles mécaniques et les nouveaux concepts de l'extension. La seconde (NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES) répond aux questions les plus importantes posées par les joueurs au sujet de cartes spécifiques.

Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans la partie NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

Les cartes des extensions _Ère glaciaire_ et _Alliances_ réimprimées dans les decks à thème _Souffle glaciaire_ ne figurent pas dans cette FAQ.

NOTES GÉNÉRALES

Neigeux et le symbole de mana neigeux

Le super-type enneigé a été renommé « neigeux ». Toutes les cartes des extensions _Ère glaciaire_ et _Alliances_ qui utilisaient le terme « enneigé » reçoivent un texte mis à jour dans Oracle.

Druide de Boréal

{G}

Créature neigeuse : elfe et druide

1/1

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

* Tout comme « légendaire », le super-type neigeux peut apparaître sur n'importe quelle carte qui devient un permanent. Contrairement à « légendaire », « neigeux » n'a aucune signification ou règle spécifique associée.

* Certains terrains avec le super-type neigeux, comme la Forêt enneigée, ont aussi le super-type « de base ». Puisque ce sont des terrains de base, vous pouvez en ajouter autant que vous le désirez dans un deck Construit de n'importe quel format où l'extension _Souffle glaciaire_ est légale.

* Dans les tournois en format Limité, vous ne pouvez pas ajouter dans votre deck des terrains de base neigeux extérieurs à votre réserve de cartes. Vous pouvez seulement ajouter des terrains appelés Plaine, île, Marais, Montagne ou Forêt, comme d'habitude.

* Les effets qui ciblent les terrains non-base ne peuvent pas cibler les terrains neigeux.

L'extension `_Souffle glaciaire_` introduit un nouveau symbole de mana. Le symbole neigeux est indiqué par `{S}` et il ressemble à un flocon de neige. Il est uniquement utilisé dans les capacités, et pas dans le coût de mana des cartes.

Mort bridegivre

`{B}`

Créature neigeuse : squelette

1/1

`{S}` : Régénérez le Mort bridegivre. (`{S}` peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

* `{S}` dans un coût représente un mana générique, similaire au symbole `{1}` dans un coût. Il peut être payé avec un mana de n'importe quelle couleur, ou un mana incolore, tant que ce mana est produit par un permanent neigeux. Par exemple, `{S}` peut être payé avec un mana produit par un Marais enneigé ou un Druide de Boréal, entre autres. Il ne peut pas être payé avec du mana produit par des permanents non-neigeux tels qu'un Marais ou des Elfes de Llanowar.

* Quand vous payez `{S}`, il suffit que le permanent qui produit le mana ait le super-type neigeux au moment où ce mana est produit. Si c'est le cas, mais qu'il perd ensuite le super-type neigeux, ce mana peut toujours être utilisé pour payer `{S}`. À l'opposé, si ce n'est pas un permanent neigeux quand il produit le mana mais qu'il gagne ensuite le super-type neigeux, ce mana ne peut pas être utilisé pour payer `{S}`.

* `{S}` n'est pas une couleur, vous ne pouvez pas ajouter `{S}` à votre réserve, et le « mana neigeux » n'est pas un type de mana.

Entretien cumulatif

L'entretien cumulatif est une mécanique de jeu utilisée dans les blocs `_Ère glaciaire_` et `_Mirage_`.

Phantasme phobien

`{1}{B}{B}`

Créature : illusion

3/3

Vol, peur

Entretien cumulatif `{B}` (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Les règles de la capacité d'entretien cumulatif ont été modifiées pour clarifier le fonctionnement de certaines cartes de `_Souffle glaciaire_`. Les règles officielles de la capacité d'entretien cumulatif sont les suivantes :

502.13. Entretien cumulatif

502.13a L'entretien cumulatif est une capacité déclenchée qui impose un coût en augmentation à un permanent. « Entretien cumulatif [coût] » signifie « Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez ce permanent à moins que vous ne payiez [coût] pour chaque marqueur

« âge » sur lui. » Si [coût] a des choix qui lui sont associés, chaque choix est fait séparément pour chaque marqueur « âge », puis les coûts sont payés dans leur totalité, ou ils ne le sont pas du tout. Les paiements partiels ne sont pas autorisés.

Exemple : Une créature a « Entretien cumulatif {W} ou {U} » et deux marqueurs « âge » sur elle. Quand sa capacité se déclenche et qu'elle se résout, le contrôleur de la créature met un marqueur « âge » sur elle et peut ensuite payer {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U} ou {U}{U}{U} pour garder la créature en jeu.

502.13b Si un permanent a plusieurs occurrences d'entretien cumulatif, chacune d'elles se déclenche séparément. Cependant, les marqueurs « âge » ne sont pas liés à une capacité spécifique. Chaque capacité d'entretien cumulatif compte le nombre total de marqueurs « âge » sur le permanent au moment où cette capacité se résout.

Exemple : Une créature a deux occurrences d'« Entretien cumulatif -- Payez 1 point de vie. » La créature n'a pas de marqueur actuellement, mais les capacités d'entretien cumulatif se déclenchent. Quand la première capacité se résout, le contrôleur ajoute un marqueur et choisit ensuite de payer 1 point de vie. Quand la deuxième capacité se résout, le contrôleur ajoute un autre marqueur et choisit ensuite de payer 2 points de vie supplémentaires.

* Payer l'entretien cumulatif est toujours optionnel. S'il n'est pas payé, le permanent avec l'entretien cumulatif est sacrifié. Les paiements partiels d'entretien cumulatif ne sont pas possibles. Par exemple, si un permanent avec « Entretien cumulatif {1} » a trois marqueurs « âge » sur lui quand sa capacité d'entretien cumulatif se déclenche, il gagne un autre marqueur « âge » et ensuite, son contrôleur choisit de payer {4} ou de sacrifier le permanent.

* Parmi les exemples de choix associés aux coûts d'entretien cumulatif, on trouve le choix d'un adversaire, le choix d'une créature, le choix d'une couleur de mana, le choix d'un cimetière et le choix entre « pile » ou « face » quand vous devez jouer à pile ou face. Chaque choix associé à un paiement unique est effectué indépendamment. La totalité des choix doit être légale et payable.

* Certains permanents ont des capacités qui se déclenchent quand leur entretien cumulatif est payé. Ces capacités se déclenchent quand un paiement d'entretien complet est effectué. Elles ne se déclenchent pas une fois par paiement de coût individuel.

* Plusieurs cartes avec l'entretien cumulatif ont un effet basé sur le nombre de marqueurs qu'elles ont sur elles quand elles sont mises dans un cimetière depuis le jeu. Par exemple, le Nishoba arctique indique « Quand le Nishoba arctique est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous gagnez 2 points de vie pour chaque marqueur « âge » sur lui. » Cette capacité se déclenche quelle que soit la manière dont le Nishoba arctique est mis au cimetière depuis le jeu. Si vous ne payez pas son entretien cumulatif et que vous devez le sacrifier, il gagne d'abord un marqueur « âge », ce qui a un impact sur le nombre de points de vie que vous gagnez.

* Notez qu'il a été décidé de représenter l'évolution de l'entretien cumulatif par des marqueurs quand les « Règles de la Sixième édition » (et la version originale de la base de données des cartes Oracle) ont été publiées en 1999. L'extension Souffle glaciaire est la première depuis cette époque à contenir

des cartes avec l'entretien cumulatif, alors certains joueurs pourraient croire qu'il s'agit d'une modification de règles.

Recouvrement

Le recouvrement est une capacité déclenchée qui fonctionne depuis le cimetière.

Chuteglace

{2}{R}{R}

Rituel

Détruisez l'artefact ciblé ou le terrain ciblé.

Recouvrement {R}{R} (Quand une créature est mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer {R}{R}. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, retirez cette carte de la partie.)

Les règles officielles de la capacité de recouvrement sont les suivantes :

502.55. Recouvrement

502.55a Le recouvrement est une capacité déclenchée qui ne fonctionne que tant que la carte avec le recouvrement est dans le cimetière d'un joueur.

« Recouvrement [coût] » signifie « Quand une créature est mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer [coût]. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte dans votre main depuis votre cimetière. Sinon, retirez cette carte de la partie. »

* Vous n'avez qu'une chance d'utiliser la capacité de recouvrement d'une carte. Une fois qu'une carte avec le recouvrement est mise dans votre cimetière, toute créature mise dans votre cimetière depuis le jeu provoque le déclenchement de la capacité de recouvrement. Quand la capacité se résout, soit vous payez le coût de recouvrement et vous renvoyez la carte dans votre main, soit vous ne le payez pas et la carte est retirée de la partie.

* Si une créature avec le recouvrement est mise dans votre cimetière depuis le jeu, elle ne provoque pas le déclenchement de sa propre capacité de recouvrement. De même, si une autre créature est mise dans votre cimetière depuis le jeu en même temps qu'une carte avec le recouvrement, elle ne provoque pas le déclenchement de la capacité de recouvrement.

* Si plusieurs créatures sont mises dans votre cimetière depuis le jeu en même temps, la capacité de recouvrement d'une carte qui est déjà dans votre cimetière se déclenche autant de fois. Seule la première à se résoudre provoque le déplacement de la carte. Quand les autres déclenchements se résolvent, la carte n'est plus dans votre cimetière. Vous pouvez toujours payer le coût de recouvrement, mais rien d'autre ne se passe.

Remous

Le remous est une capacité déclenchée d'un sort qui fonctionne quand vous jouez ce sort.

Démence tumultueuse

{1}{B}

Rituel

Remous 4 (Quand vous jouez ce sort, vous pouvez révéler les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer n'importe quel nombre des cartes révélées ayant le même nom que ce sort sans payer leur coût de mana. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque.)

Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

Les règles officielles de la capacité de remous sont les suivantes :

502.56. Remous

502.56a Le remous est une capacité déclenchée qui fonctionne quand la carte avec le remous est sur la pile. « Remous N » signifie « Quand vous jouez ce sort, vous pouvez révéler les N cartes du dessus de votre bibliothèque ou, si vous avez moins de N cartes dans votre bibliothèque, vous pouvez révéler toutes les cartes de votre bibliothèque. Si vous révélez des cartes de votre bibliothèque de cette manière, vous pouvez jouer n'importe laquelle de ces cartes qui ont le même nom que ce sort sans payer leur coût de mana, puis mettre toutes les cartes révélées non jouées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre. »

502.56b Si un sort a plusieurs occurrences de remous, chacune d'elles se déclenche séparément.

* Quand vous jouez un sort avec le remous, la capacité de remous se résout avant le sort.

* Si vous choisissez de révéler des cartes, vous pouvez jouer n'importe quel nombre de cartes révélées ayant le même nom que le sort, ou aucune. Les cartes que vous ne jouez pas, y compris celles qui ont le même nom, sont mises au-dessous de votre bibliothèque, dans n'importe quel ordre.

* Pour chaque carte révélée que vous choisissez de jouer, suivez toutes les étapes habituelles de mise en jeu, même si vous n'avez pas à payer son coût de mana. Les coûts supplémentaires sont payés normalement. Toutes les cartes jouées de cette manière vont sur la pile au-dessus du sort d'origine, puis toutes les capacités qui se déclenchent quand vous jouez les nouveaux sorts (y compris leurs capacités de remous) vont sur la pile au-dessus d'eux.

* Après avoir joué le sort d'origine avec le remous, la capacité déclenchée du remous va sur la pile et vous recevez la priorité. Mais vous ne recevez pas la priorité après avoir joué un sort pendant la résolution d'une capacité de remous ; après la résolution de la capacité de remous, le joueur actif reçoit la priorité.

Aurochs

L'extension Souffle glaciaire contient un certain nombre de créatures avec Aurochs pour type de créature. Elles ont toutes des capacités qui font référence à d'autres aurochs.

Aurochs mâle

{1}{G}

Créature : aurochs

2/1

Piétinement

À chaque fois que l'Aurochs mâle attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre aurochs attaquant.

* Les capacités des aurochs concernent les autres créatures qui ont Aurochs comme type de créature, ce qui inclut (mais n'est pas limité à) la carte Aurochs de l'extension `_Ère glaciaire_`.

Martyrs

L'extension `_Souffle glaciaire_` introduit un cycle de martyrs. Chacun d'eux a une capacité dont le coût inclut de révéler des cartes de votre main.

Martyre aux cendres

{R}

Créature : humain et shamane

1/1

{2}, révéléz X cartes rouges depuis votre main, sacrifiez la Martyre aux cendres : La Martyre aux cendres inflige X blessures à chaque créature sans le vol.

* Chaque carte qui est révélée pour payer le coût reste révélée jusqu'à ce que la capacité quitte la pile.

* Une carte qui est déjà révélée pour un autre coût ou à cause d'un effet peut être révélée pour payer ce coût.

* Si une des cartes qui est révélée pour payer le coût quitte la main de son propriétaire avant la résolution de la capacité, elle cesse d'être révélée, mais la valeur de X n'est pas affectée.

Cartes à double lancement

Les cartes d'un cycle `_Souffle glaciaire_` vous permettent de retirer de la partie deux cartes d'une couleur spécifique de votre main à la place de payer leur coût de mana.

Réquisition

{5}{U}{U}

Éphémère

Vous pouvez retirer de la partie deux cartes bleues de votre main à la place de payer le coût de mana de la Réquisition.

Acquérez le contrôle du sort non-créature ciblé. Vous pouvez lui choisir de nouvelles cibles. (Si ce sort est un artefact ou un enchantement, le permanent arrive en jeu sous votre contrôle.)

* Vous pouvez payer le coût alternatif à la place du coût de mana de la carte. Les coûts supplémentaires sont payés normalement.

* Payer le coût alternatif ne change pas le moment où vous pouvez jouer le sort. Un sort de créature joué de cette manière, par exemple, ne peut être joué que pendant votre phase principale, quand la pile est vide, comme à la normale.

* Si vous n'avez pas deux cartes de la bonne couleur dans votre main, vous ne pouvez pas choisir de jouer le sort en payant son coût alternatif.

* Vous ne pouvez pas retirer une carte de votre main pour payer son propre coût. Au moment où vous devriez payer les coûts, cette carte est sur la pile, et pas dans votre main.

« Slowtrips »

En souvenir du bloc Ère glaciaire, certaines cartes de Souffle glaciaire indiquent « Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour. » Ces cartes mettent en place une capacité déclenchée à retardement qui se déclenche au début du tour suivant. Peu importe de quel joueur c'est le tour.

Rage balduviane

{X}{R}

Éphémère

La créature attaquante ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

Valkyrie d'Adarkar

{4}{W}{W}

Créature neigeuse : ange

4/5

Vol, vigilance

{T} : Quand une créature ciblée autre que la Valkyrie d'Adarkar est mise dans un cimetière ce tour-ci, renvoyez en jeu cette carte sous votre contrôle.

* La capacité de la Valkyrie d'Adarkar peut cibler une créature-jeton, mais comme les créatures-jetons cessent d'exister quand elles quittent le jeu, elles ne reviennent pas en jeu.

Arcum Dagsson

{3}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

2/2

{T} : Le contrôleur de la créature-artefact ciblée la sacrifie. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre en jeu, puis mélanger sa bibliothèque.

* La capacité d'Arcum Dagsson cible une créature-artefact, pas son contrôleur.

* La capacité d'Arcum Dagsson peut cibler n'importe quel permanent qui est à la fois un artefact et une créature, y compris, par exemple, les Grizzlis quand la Treille de mycosynthèse est en jeu.

Gelveilleur balduvian

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

1/1

{U}, {T} : Le terrain neigeux ciblé devient une créature 2/2 bleue Élémental avec le vol. C'est toujours un terrain.

* L'effet du Gelveilleur balduvian n'a pas de durée. Le terrain neigeux est une créature tant que le terrain reste en jeu.

* Si un terrain affecté perd ensuite le super-type neigeux, l'effet du Gelveilleur balduvian ne se termine pas. Le terrain reste une créature.

Seigneur de guerre balduvian
{3}{R}

Créature : humain et barbare

3/2

{T} : Retirez la créature bloqueuse ciblée du combat. Les créatures qu'elle bloquait et qu'aucune autre créature ne bloquait pendant ce combat deviennent non-bloquées. Cette créature bloque ensuite une créature attaquante de votre choix. Ne jouez cette capacité que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.

* La capacité du Seigneur de guerre balduvian peut être jouée pendant le tour de n'importe quel joueur.

* On ne peut faire que des choix de blocage légaux. Par exemple, une créature sans le vol ne peut pas bloquer une créature avec le vol de cette manière. Ou, si la créature bloqueuse ciblée bloquait un Elfe moqueur, le Seigneur de guerre balduvian peut retirer le bloqueur du combat, mais il doit ensuite bloquer l'Elfe moqueur à nouveau.

* Si la créature ciblée ne peut pas bloquer légalement une créature attaquante à ce moment du jeu (par exemple, si elle n'a pas le vol et que la créature qu'elle bloquait a acquis le vol pendant l'étape de déclaration des bloqueurs), cette créature est simplement retirée du combat et elle ne bloque rien.

* La créature ciblée qui est retirée du combat peut ensuite bloquer la créature attaquante qu'elle bloquait au départ. Dans ce cas, cette créature ne sera plus non-bloquée.

* Si une créature attaquante devient non-bloquée de cette manière et qu'elle reste non-bloquée, elle inflige des blessures de combat au joueur défenseur. Les capacités qui indiquent « Quand cette créature attaque et n'est pas bloquée » ne se déclenchent pas.

* Si la créature ciblée a une capacité « Quand cette créature bloque », elle se déclenche quand la capacité du Seigneur de guerre balduvian se résout et que la créature bloque à nouveau.

* Si une créature attaquante a une capacité qui se déclenche « Quand cette créature devient bloquée », elle se déclenche quand une créature la bloque à cause de la capacité du Seigneur de guerre uniquement si elle était non-bloquée à ce moment.

* Si une créature attaquante a une capacité « Quand cette créature devient bloquée par [une créature] », elle se déclenche quand une créature la bloque à cause de la capacité du Seigneur de guerre.

* La créature attaquante devient non-bloquée uniquement si la créature ciblée était la seule qui la bloquait pendant ce combat, même si toutes les autres

créatures qui la bloquaient ne sont plus en jeu ou ne la bloquent plus (même celles retirées par les autres capacités du Seigneur de guerre balduvian).

Spectre du blizzard

{2}{U}{B}

Créature neigeuse : spectre

2/3

Vol

À chaque fois que le Spectre du blizzard inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez l'un – Ce joueur renvoie un permanent qu'il contrôle dans la main de son propriétaire ; ou ce joueur se défausse d'une carte.

* Vous choisissez le mode quand vous mettez la capacité déclenchée du Spectre du blizzard sur la pile.

* Si le premier mode du Spectre du blizzard est choisi, le joueur défenseur choisit le permanent à renvoyer en main quand la capacité se résout.

* Le deuxième mode du Spectre du blizzard peut être choisi même si la main du joueur défenseur est vide.

Tresse de feu

{1}{R}

Enchantement

Entretien cumulatif – Ajoutez {R} à votre réserve. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

* La Tresse de feu est une carte très inhabituelle. « Ajoutez {R} à votre réserve » est un coût. Cet enchantement ne fait rien à part augmenter les quantités de mana dans votre réserve pendant votre entretien. Tout mana ainsi généré qui n'est pas dépensé pendant votre phase de début (c'est à dire, pendant le reste de votre entretien et votre étape de pioche) provoque des brûlures de mana.

Saurien couveur

{2}{G}{G}

Créature : lézard

4/4

À la fin de chaque tour, chaque joueur acquiert le contrôle de tous les permanents non-jeton qu'il possède.

* Si un permanent est enchanté par une aura telle que la Confiscation quand la capacité du Saurien couveur se résout, le propriétaire du permanent enchanté en recouvre le contrôle. L'aura n'est pas retirée. Elle est toujours contrôlée par son propriétaire, mais son effet est annulé.

Réquisition

{5}{U}{U}

Éphémère

Vous pouvez retirer de la partie deux cartes bleues de votre main à la place de payer le coût de mana de la Réquisition.

Acquérez le contrôle du sort non-créature ciblé. Vous pouvez lui choisir de nouvelles cibles. (Si ce sort est un artefact ou un enchantement, le permanent arrive en jeu sous votre contrôle.)

* Si vous acquérez le contrôle d'un sort d'éphémère ou de rituel avec la Réquisition, il va quand même dans le cimetière de son propriétaire quand il se résout.

* Après la résolution de la Réquisition, vous contrôlez le sort ciblé. Toute occurrence de « vous » dans le texte de ce sort fait à présent référence à vous, « un adversaire » fait référence à l'un de vos adversaires, et ainsi de suite. Le changement de contrôle se passe avant le choix des nouvelles cibles, ce qui veut dire que toutes les restrictions de cible telles qu'« adversaire ciblé » ou « la créature ciblée que vous contrôlez » font maintenant référence à vous, et non pas au contrôleur de départ du sort. Vous pouvez changer ces cibles pour qu'elles soient légales pour vous ou, si ce sont les seules cibles de ce sort, ce sort sera contrecarré lors de sa résolution parce qu'il a des cibles illégales. Quand le sort se résout, il n'affecte aucune des cibles illégales et vous prenez toutes les décisions associées à l'effet du sort.

* Vous pouvez changer n'importe laquelle des cibles du sort ciblé. Si vous changez une cible, vous devez choisir une cible légale pour le sort. Si vous ne pouvez pas le faire, vous devez garder la même cible (même si elle est devenue illégale).

* Si le sort ciblé a une capacité déclenchée qui le copie (par exemple, la duplication ou le déluge), les copies seront contrôlées par le joueur qui a joué ce sort.

Contrepoids

{U}{U}

Enchantement

À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a le même coût converti de mana que la carte révélée.

* Si un adversaire joue un sort avec X dans son coût de mana, le coût converti de mana de ce sort tient compte de la valeur de X de ce sort. Si vous révélez une carte avec X dans son coût de mana, X est égal à 0. Par exemple, si votre adversaire joue un Brasier avec X = 1, le Contrepoids contrecarre ce sort si vous révélez une carte avec un coût converti de mana de 2, mais il ne contrecarre pas ce sort si vous révélez votre propre Brasier.

* Si un adversaire joue la moitié d'une carte double (par exemple, Coup), et que vous révélez une carte double dont une moitié a le même coût converti de mana (par exemple, Coup/Fuite ou Tenir/Partir), le Contrepoids contrecarre le sort.

Couverture hivernale

{2}{W}

Enchantement neigeux

Entretien cumulatif {S} ({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

Si une créature devait infliger des blessures de combat, à vous et/ou à une ou plusieurs créatures que vous contrôlez, prévenez X de ces blessures, X étant le nombre de marqueurs « âge » sur la Couverture hivernale
{S} : Mettez un marqueur « âge » sur la Couverture hivernale.

* L'effet de remplacement de la Couverture hivernale prévient les blessures de combat que les créatures vous infligeraient, à vous et aux créatures attaquantes ou bloqueuses que vous contrôlez.

* Si plusieurs créatures devaient vous infliger, à vous et à vos créatures, des blessures de combat au même moment, l'effet prévient X blessures qui devraient être infligées par chacune d'elles. Cette prévention est appliquée créature par créature. Par exemple, si la Couverture hivernale a deux marqueurs « âge » et que vous êtes attaqué par une 1/1 et une 4/4 non-bloquées, cet effet prévient 2 des blessures de combat qui devraient être infligées par chacune d'elles. Toutes les blessures de la créature 1/1 sont prévenues, ainsi que 2 blessures de la créature 4/4 ce qui veut dire que vous subissez 2 blessures.

* Si une créature a la double initiative, la Couverture hivernale prévient X des blessures de combat qu'elle infligerait pendant chaque étape de blessures de combat.

* Si les blessures de combat d'une créature sont attribuées à plusieurs cibles (par exemple, si elle a le piétinement et qu'elle est bloquée par deux créatures, et que des blessures sont attribuées à chacune de ces créatures et à vous), vous décidez comment diviser les effets de prévention. Vous pouvez prévenir les blessures qui devraient être infligées à la première créature, la deuxième et/ou à vous, tant que la quantité totale des blessures de cette créature qui sont prévenues est X.

Profondeurs obscures

Terrain neigeux légendaire

Les Profondeurs obscures arrivent en jeu avec, sur elles, dix marqueurs « glace ».

{3} : Retirez un marqueur « glace » des Profondeurs obscures.

Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur « glace » sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, mettez en jeu un jeton de créature légendaire indestructible 20/20 noire Avatar avec le vol appelée Marit Lage.

* Les Profondeurs obscures sont un terrain sans capacité de mana.

* La dernière capacité des Profondeurs obscures est un déclenchement d'état. Il ne se déclenche pas à nouveau quand la capacité est sur la pile, mais si la capacité est contrecarrée et que les Profondeurs obscures sont encore en jeu sans marqueur « glace » sur elles, elle se déclenche à nouveau immédiatement.

Élémental du feu souterrain

{4}{B}{R}

Créature : élémental

4/4

{X}{X}{1} : Détruisez l'artefact ciblé ou la créature ciblée dont le coût converti de mana est X.

* Par exemple, pour que l'Élémental du feu souterrain détruise une créature avec un coût converti de mana de 4, cela coûterait $\{4\} + \{4\} + \{1\} = \{9\}$.

Araignée toilegivre

$\{2\}\{G\}$

Créature neigeuse : araignée

1/3

L'Araignée toilegivre peut bloquer comme si elle avait le vol.

À chaque fois que l'Araignée toilegivre bloque une créature avec le vol, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Araignée toilegivre à la fin du combat.

* Si l'Araignée toilegivre bloque une créature avec le vol qui est assez puissante pour la tuer, elle meurt avant de gagner le marqueur +1/+1.

* Si l'Araignée toilegivre parvient à bloquer plus d'une créature avec le vol pendant le même combat, sa capacité se déclenche plusieurs fois.

Fureur de la horde

$\{5\}\{R\}\{R\}$

Rituel

Vous pouvez retirer de la partie deux cartes rouges de votre main à la place de payer le coût de mana de la Fureur de la horde.

Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

* Si la Fureur de la horde ne se résout pas pendant une phase principale, pour une raison ou une autre, elle ne fait que dégager toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Aucune nouvelle phase n'est créée.

Fers algides

$\{W\}$

Enchantement neigeux : aura

Enchanter : créature

La créature enchantée ne peut pas bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être jouées.

$\{S\}$: La créature enchantée acquiert défenseur jusqu'à la fin du tour. ($\{S\}$ peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

* Les Fers algides n'empêchent pas le fonctionnement des capacités statiques ou des capacités déclenchées. Ils n'empêchent pas non plus la créature d'attaquer à moins que la créature enchantée gagne défenseur avant la déclaration des attaquants.

Fourreur gobelin

$\{1\}\{R\}$

Créature : gobelin et guerrier

2/2

Prévenez toutes les blessures que le Fourreur gobelin devrait infliger aux créatures neigeuses.

* Si le Fourreur gobelin assigne des blessures de combat à une créature neigeuse, ou si un sort ou capacité qui ferait que le Fourreur gobelin inflige

des blessures à une créature neigeuse est joué, et que le Fourreur gobelin quitte le jeu avant la résolution des blessures, les blessures ne sont pas prévenues.

Grand esprit de pierre

{4}{R}{R}

Créature : élémental et esprit

4/4

Le Grand esprit de pierre ne peut pas être bloqué par les créatures avec le vol.

{2}{R} : Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée gagne +0/+2 et acquiert

« {R} : Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. »

* Les créatures qui peuvent bloquer comme si elles avaient le vol ne peuvent pas bloquer le Grand esprit de pierre.

* Une fois que la capacité activée du Grand esprit de pierre a été jouée, la créature affectée acquiert une capacité activée que seul le contrôleur de cette créature peut jouer.

Haakon, plaie de Stromgald

{1}{B}{B}

Créature légendaire : zombie et chevalier

3/3

Vous pouvez jouer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis une autre zone.

Tant que Haakon est en jeu, vous pouvez jouer des cartes de chevalier depuis votre cimetière.

Quand Haakon est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous perdez 2 points de vie.

* Haakon ne peut pas être joué depuis votre main. Il ne peut pas être joué depuis une autre zone que votre cimetière, même si un effet comme celui du Détournement de sort ou de l'Urne de la muse vous permettrait autrement de le faire.

* Tant que Haakon est dans votre cimetière, vous pouvez le jouer. Ceci suit les règles et le déroulement normal de mise en jeu d'un sort de créature ; la seule différence, c'est la zone depuis laquelle Haakon est joué. Le sort va sur la pile. Vous devez payer le coût de mana de Haakon et tous les coûts supplémentaires applicables. C'est aussi le cas des cartes de chevalier que vous jouez depuis votre cimetière pendant que Haakon est en jeu.

Héraut de Leshrac

{6}{B}

Créature : avatar

2/4

Vol

Entretien cumulatif – Acquérez le contrôle d'un terrain que vous ne contrôlez pas.

Le Héraut de Leshrac gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas.

Quand le Héraut de Leshrac quitte le jeu, chaque joueur acquiert le contrôle de chaque terrain qu'il possède et que vous contrôlez.

* Quand la capacité d'entretien cumulatif du Héraut de Leshrac se résout, si le nombre de ses marqueurs « âge » dépasse le nombre de terrains qui sont en jeu et que vous ne contrôlez pas, vous ne pouvez pas payer son coût d'entretien cumulatif et vous devez le sacrifier.

* Vous devez choisir un terrain différent que vous ne contrôlez pas pour chaque marqueur « âge » sur le héraut de Leshrac. Sinon, vous seriez obligé d'acquérir le contrôle d'un terrain que vous contrôlez *déjà* pendant que vous payez le coût et vous seriez contraint d'annuler.

* La capacité de départ du jeu du Héraut de Leshrac affecte tous les terrains que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas, pas seulement ceux dont vous avez acquis le contrôle avec le Héraut de Leshrac. Par exemple, si vous aviez acquis le contrôle d'un terrain de l'adversaire avec l'Annexion, son propriétaire recouvre le contrôle de ce terrain. L'Annexion y resta attachée, mais son effet est annulé.

Fin de l'hibernation

{4}{G}

Enchantement

Entretien cumulatif {1}

À chaque fois que vous payez l'entretien cumulatif de la Fin de l'hibernation, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueurs « âge » sur la Fin de l'hibernation et la mettre en jeu. Si vous faites ainsi, mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Le coût converti de mana de la créature que vous trouvez doit être exactement identique au nombre de marqueurs « âge » sur la Fin de l'hibernation.

Sceptre du bouffon

{3}

Artefact

Quand le Sceptre du bouffon arrive en jeu, retirez de la partie, face cachée, les cinq cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez regarder ces cartes tant qu'elles restent retirées de la partie.

{2}, {T}, mettez une carte retirée de la partie par le Sceptre du bouffon dans le cimetière de son propriétaire : Contrecarrez le sort ciblé s'il a le même nom que cette carte.

* Vous pouvez voir les cartes qui sont retirées de la partie par le Sceptre du bouffon, mais personne d'autre ne peut les voir.

* Comme les cartes qui sont retirées de la partie ne sont pas cachées en ce qui vous concerne, vous pouvez choisir laquelle vous mettez dans le cimetière de son propriétaire quand vous activez la deuxième capacité.

* Quand la deuxième capacité du Sceptre du bouffon est activée, n'importe laquelle des cartes retirées peut être mise dans le cimetière de son propriétaire, que la carte et le sort aient le même nom ou pas. S'ils n'ont pas le même nom, l'effet ne fait rien. Le contrôleur du sort et le propriétaire de la carte mis au cimetière de cette manière peuvent être différents.

* Si la moitié d'une carte double est jouée (par exemple Coup), et que vous mettez une de ces cartes doubles dans le cimetière de son propriétaire avec le Sceptre du bouffon (par exemple, Coup/Fuite), le sort est contrecarré.

Grognard jötun

{1}{W}

Créature : géant et soldat

4/4

Entretien cumulatif – Mettez deux cartes d'un cimetière unique au-dessous de la bibliothèque de leur propriétaire. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

* Quand vous payez l'entretien cumulatif du Grognard jötun, vous pouvez choisir un cimetière différent pour chaque marqueur « âge ». Par exemple, s'il a trois marqueurs « âge » sur lui, vous pouvez mettre quatre cartes de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque et deux cartes du cimetière de votre adversaire au-dessous de sa bibliothèque. Cependant, vous ne pouvez pas mettre cinq cartes de votre cimetière au-dessous de votre bibliothèque et une carte du cimetière de votre adversaire au-dessous de sa bibliothèque.

Ranger de l'Ordre du genévrier

{3}{G}{W}

Créature : humain et chevalier

2/4

À chaque fois qu'une autre créature arrive en jeu sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'Ordre du genévrier.

* La créature n'arrive pas en jeu avec un marqueur +1/+1 sur elle. Elle arrive en jeu, puis la capacité se déclenche. Si cette créature ou le Ranger de l'Ordre du genévrier quitte le jeu avant la résolution de la capacité, la créature restante gagne quand même un marqueur +1/+1.

Minotaure karpluséan

{2}{R}{R}

Créature : minotaure et guerrier

3/3

Entretien cumulatif – Jouez à pile ou face.

À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

À chaque fois que vous perdez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur, choisie par un adversaire.

* Les règles du pile ou face ont changé dans Magic. Désormais, vous gagnez ou vous perdez à pile ou face uniquement si *vous* avez lancé la pièce. Si votre adversaire perd à pile ou face, cela ne signifie plus que vous gagnez à pile ou face. Les seuls pile ou face qui ont un gagnant ou un perdant sont ceux qui sont provoqués par des cartes qui indiquent « gagnez » ou « perdez ».

* Si un sort ou une capacité utilise une partie de pile ou face pour déterminer ce qui se passe avec un résultat pile ou un résultat face, le

joueur qui lance la pièce n'annonce pas « pile » ou « face ». Ces lancers n'ont ni gagnant, ni perdant.

* Quand la capacité d'entretien cumulatif du Minotaure karpluséan se résout, soit vous lancez un nombre de pièces égal au nombre de marqueurs « âge » sur lui, soit vous le sacrifiez. Une fois que vous commencez le lancer de pièce(s), vous ne pouvez plus vous arrêter. Vous devez continuer jusqu'à avoir joué tous vos piles ou faces. Si vous lancez la pièce, vous annoncez pile ou face pour chaque lancement. À chaque fois que vous avez raison, la deuxième capacité du Minotaure se déclenche. À chaque fois que vous vous trompez, la troisième capacité du Minotaure se déclenche. Les déclenchements attendent que vous ayez terminé de lancer les pièces. Ils vont ensuite tous sur la pile dans l'ordre que vous désirez. Chacun peut avoir une cible différente.

* Les deux dernières capacités du Minotaure se déclenchent à chaque fois que vous gagnez ou que vous perdez un pile ou face. Par exemple, si vous jouez la Suture dans le temps, une des capacités du Minotaure se déclenche.

Serpent d'éclairs

{X}{R}

Créature : élémental et serpent

2/1

Piétinement, célérité

Le Serpent d'éclairs arrive en jeu avec, sur lui, X marqueurs +1/+0.

À la fin du tour, sacrifiez le Serpent d'éclairs.

* Si le Serpent d'éclairs arrive en jeu sans que X soit payé parce qu'un effet l'a mis en jeu ou vous laisse le jouer sans payer son coût de mana, X est égal à 0.

Orage d'éclairs

{1}{R}{R}

Éphémère

L'Orage d'éclairs inflige X blessures à une cible, créature ou joueur, X étant 3 plus le nombre de marqueurs « charge » sur lui.

Défaussez-vous d'une carte de terrain : Mettez deux marqueurs « charge » sur l'Orage d'éclairs. Vous pouvez lui choisir une nouvelle cible. N'importe quel joueur peut jouer cette capacité, mais uniquement si l'Orage d'éclairs est sur la pile.

* L'Orage d'éclairs a une capacité activée qui peut être jouée uniquement quand le sort est sur la pile. N'importe quel joueur peut jouer cette capacité. Quand la capacité est jouée, elle va sur la pile au-dessus de l'Orage d'éclairs. Quand la capacité se résout, le sort d'Orage d'éclairs est affecté.

* Quand vous jouez l'Orage d'éclairs, vous avez immédiatement une chance de jouer sa capacité car vous avez la priorité. Si vous ne le faites pas, et que tous les autres joueurs passent, le sort se résout. Vous ne recevrez plus la priorité -- et vous n'aurez plus d'autre chance de jouer sa capacité -- à moins que quelqu'un d'autre ne joue la capacité activée de l'Orage d'éclairs ou un autre sort ou capacité.

* Après qu'une occurrence de la capacité déclenchée de l'Orage d'éclairs a été résolue, le joueur actif (pas le contrôleur de l'Orage d'éclairs) reçoit la priorité.

* Quand la capacité activée de l'Orage d'éclairs se résout, s'il n'y a pas d'autre cible légale à choisir pour le sort d'Orage d'éclairs, vous devez garder la même cible, même si elle est maintenant illégale.

* Quand l'Orage d'éclairs quitte la pile, ses marqueurs « charge » disparaissent.

Lovisa Froid Regard

{3}{R}{R}

Créature légendaire : humain et seigneur

3/3

Les barbares, guerriers et berserkers gagnent +2/+2 et ont la célérité.

* Chaque créature qui a au moins un de ces sous-types gagne +2/+2 grâce à la capacité de Lovisa Froid Regard, quel que soit le nombre de ces sous-types qu'elle possède. Par exemple, un Ultimus changebrume 3/3 deviendrait 5/5, pas 9/9.

Noyau magmatique

{2}{R}{R}

Enchantement

Entretien cumulatif {1} (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

À la fin de votre tour, le Noyau magmatique inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant le nombre de marqueurs « âge » sur lui.

* Les blessures sont réparties quand la capacité du Noyau magmatique se déclenche. Augmenter ou réduire le nombre de marqueurs « âge » sur le Noyau magmatique après le déclenchement de la capacité mais avant qu'elle se résolve n'a aucun effet sur la quantité de blessures qui sont infligées.

* Si le Noyau magmatique n'a pas de marqueur « âge » sur lui, le seul nombre de cibles que la capacité peut avoir est zéro.

* Si le Noyau magmatique a au moins un marqueur « âge » sur lui, le nombre de cibles doit être un au minimum et X au maximum. Chaque cible doit se voir attribuer au moins 1 blessure.

* L'effet du Noyau magmatique est obligatoire. À la fin de votre tour, si les seules créatures en jeu sont les vôtres, vous devez faire que le Noyau magmatique inflige des blessures à au moins l'une d'elles.

Guivre panglaciaire

{5}{G}{G}

Créature : guivre

9/5

Piétinement

Tant que vous cherchez dans votre bibliothèque, vous pouvez jouer la Guivre panglaciaire depuis votre bibliothèque.

* La capacité de la Guivre panglaciaire ne fonctionne que si vous cherchez dans votre propre bibliothèque. L'effet qui vous a forcé à chercher doit annoncer « cherchez » et « bibliothèque », et vous devez regarder dans votre bibliothèque pour qu'elle fonctionne. (Exemples d'effets qui vous permettent de jouer la Guivre panglaciaire : Croissance luxuriante, Dons non-donnés. Exemples d'effets qui ne vous le permettent pas : Subornation, Hibou savant.)

* Jouer la Guivre panglaciaire pendant que vous cherchez dans votre bibliothèque utilise les règles normales de mise en jeu d'un sort de créature, à l'exception du déroulement (jouer la Guivre de cette manière se passe toujours pendant la résolution d'un autre sort ou capacité) et de la zone depuis laquelle la Guivre est jouée. Le sort va sur la pile. Vous devez payer le coût de mana de la Guivre et tous les coûts supplémentaires, ce qui veut dire que vous pouvez jouer des capacités de mana quand vous jouez la Guivre pendant que vous cherchez dans votre bibliothèque.

* Après avoir joué la Guivre panglaciaire, vous reprenez l'effet de recherche là où vous l'avez laissé. Quand l'effet de recherche finit de se résoudre, le joueur actif acquiert la priorité avec la Guivre panglaciaire sur la pile. Toute capacité qui s'est déclenchée quand le sort a été joué est à présent mise sur la pile.

* Si vous avez suffisamment de mana, vous pouvez jouer plusieurs Guivres panglaciaires pendant un effet de recherche unique.

* Une Guivre panglaciaire que vous jouez pendant que vous cherchez dans votre bibliothèque ne peut pas être trouvée par l'effet de recherche.

Engloutâmes phyrexian

{3}

Créature-artefact neigeuse : construction

8/8

Entretien cumulatif – Sacrifiez une créature. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

* Quand la capacité d'entretien cumulatif de l'Engloutâmes phyrexian se résout, soit vous devez sacrifier une créature différente pour chaque marqueur « âge » sur l'Engloutâmes phyrexian, soit vous devez le sacrifier. Vous pouvez aussi le sacrifier pour payer une partie de son propre entretien cumulatif.

Hibou plumegivre

{5}{U}{U}

Créature neigeuse : oiseau

/

Vol

La force et l'endurance du Hibou plumegivre sont chacune égale au nombre de permanents neigeux en jeu.

{1}{S} : Mettez un marqueur « glace » sur le permanent ciblé.

Les permanents avec des marqueurs « glace » sur eux sont neigeux.

* La dernière capacité du Hibou plumegivre affecte tous les permanents avec des marqueurs « glace », qu'il ait mis les marqueurs « glace » sur eux ou non.

Aurochs cornegivre

{4}{G}

Créature neigeuse : aurochs

3/3

Piétinement

À chaque fois que l'Aurochs cornegivre attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre aurochs attaquant.

{2}{S} : La créature ciblée bloque la créature ciblée ce tour-ci si possible.

({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

* Si la première créature ciblée par l'Aurochs cornegivre ne peut pas bloquer la deuxième créature ciblée (par exemple, parce que la deuxième créature a le vol et que la première ne l'a pas, ou parce que les deux créatures sont contrôlées par le même joueur), la capacité ne fait rien et la première créature est libre de bloquer la créature que son contrôleur choisit, ou de ne bloquer aucune créature.

Dragon à écailles de givre

{5}{R}{R}

Créature neigeuse : dragon

5/5

Vol

{2}{S} : Engagez la créature ciblée et mettez un marqueur « glace » sur elle.

({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

Les créatures avec des marqueurs « glace » sur elles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

* La dernière capacité du Dragon à écailles de givre affecte tous les permanents avec des marqueurs « glace », qu'il ait mis les marqueurs « glace » sur eux ou non.

Carcasse de Ronom

{4}{G}

Créature : bête

5/6

Protection contre le neigeux

Entretien cumulatif {1} (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

* La Carcasse de Ronom ne peut pas être ciblée par les sorts neigeux (bien qu'il n'y ait pas d'éphémères ou de rituels neigeux) ou les capacités des sources neigeuses, elle ne peut pas être enchantée par les auras neigeuses ou équipée par les équipements neigeux (même s'il n'y en a pas), elle ne peut pas être bloquée par les créatures neigeuses et toutes les blessures qui lui seraient infligées par des sources neigeuses sont prévenues.

Strates de scrutation

Terrain neigeux

{T} : Ajoutez {1} à votre réserve.

{1} {S}, {T} : Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si cette carte est neigeuse, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. ({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

* Si la carte n'est pas neigeuse, vous ne pouvez pas la révéler. Si la carte est neigeuse, vous n'êtes pas obligé de la révéler. Une carte non-révlée reste au-dessus de votre bibliothèque.

Forme du wytigo

{3}{G}{G}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : créature

Quand la Forme du wytigo arrive en jeu, mettez six marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée si elle a attaqué ou bloqué depuis votre dernier entretien. Sinon, retirez-lui un marqueur +1/+1.

* Si la Forme du wytigo quitte le jeu mais que la créature ne le quitte pas, les marqueurs +1/+1 restent sur la créature.

Ancien protecteur

{1}{G}

Créature : sylvain

5/5

Piétinement

Entretien cumulatif – Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature qu'un adversaire contrôle. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

* Si aucun adversaire ne contrôle de créature, vous ne pouvez pas payer l'entretien et vous devez sacrifier l'Ancien protecteur.

* Vous pouvez choisir une créature différente pour placer chaque marqueur, mais vous pouvez aussi choisir plusieurs fois la même créature. Les créatures ne doivent pas obligatoirement être contrôlées par le même adversaire.

* Les créatures qui ne peuvent pas être la cible de capacités peuvent recevoir des marqueurs +1/+1 de la capacité d'entretien cumulatif de l'Ancien protecteur parce qu'elle ne les cible pas. C'est vrai aussi pour les créatures qui ont la protection contre le vert ou la protection contre n'importe quelle caractéristique de l'Ancien protecteur.

Sonner le cor

{2}{G}

Rituel

Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 verte Loup avec « Cette créature gagne +1/+1 pour chaque carte appelée Sonner le cor dans chaque cimetièr. »

* Si Sonner le cor se résout alors que tous les cimetières sont vides, un jeton 1/1 est d'abord créé, puis la carte Sonner le cor est mise dans votre cimetièr, ce qui transforme le jeton en 2/2. Même si le jeton est temporairement 1/1, les effets basés sur l'état ne sont pas vérifiés avant que

la carte Sonner le cor utilisée pour créer le jeton ne soit dans un cimetière. Par exemple, si la Trahison de la nuit des âmes est en jeu, le Loup sera temporairement 0/0. Quand les effets basés sur l'état seront vérifiés, il sera 1/1, et il restera donc en jeu.

Yeti en chasse

{2}{R}{R}

Créature neigeuse : yeti

3/3

Quand le Yeti en chasse arrive en jeu, s'il est en jeu, il inflige à la créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal à sa force et cette créature inflige au Yeti en chasse un nombre de blessures égal à sa force.

{2}{S} : Renvoyez le Yeti en chasse dans la main de son propriétaire. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel. ({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

* Si le Yeti en chasse ou la créature ciblée n'est plus en jeu quand la capacité déclenchée d'arrivée en jeu se résout, la capacité ne fait rien.

Survivante de l'Inapparence

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

2/1

Entretien cumulatif {2} (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

{T} : Piochez deux cartes, puis mettez une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque.

* Si vous ne piochez pas de carte parce que toutes les pioches ont été remplacées (par dragage, par exemple), vous devez quand même mettre une carte de votre main au-dessus de votre bibliothèque.

Tamanoa

{R}{G}{W}

Créature : esprit

2/4

À chaque fois qu'une source non-créature que vous contrôlez inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

* Une « source non-créature » est une source qui n'a pas le type créature. Si une carte de créature qui n'est pas en jeu inflige des blessures (par exemple, un Incinérateur gemmepaume recyclé), la capacité de Tamanoa ne se déclenche pas.

* La capacité de Tamanoa se déclenche quel que soit le receveur des blessures : un autre joueur, une créature, ou même vous. Si une source non-créature que vous contrôlez vous inflige des blessures qui font baisser votre total de points de vie à 0 ou moins, vous perdez la partie avant la résolution de la capacité de Tamanoa.

Flux thermique

{U}

Éphémère

Choisissez l'un – Le permanent non-neigeux ciblé devient neigeux jusqu'à la fin du tour ; ou le permanent neigeux ciblé n'est pas neigeux jusqu'à la fin du tour.

Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

* Le Flux thermique ajoute ou retire le super-type neigeux à un permanent. Ajouter ou retirer un super-type n'affecte pas les autres types, super-types ou sous-types de ce permanent.

Pierre psalmodique

{5}

Artefact légendaire

Les sorts que vous contrôlez ont remous 4. (À chaque fois que vous jouez un sort, vous pouvez révéler les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer n'importe quel nombre des cartes révélées ayant le même nom que ce sort sans payer leurs coûts de mana. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque.)

* Si vous jouez un sort qui a déjà le remous (comme la Flamme tumultueuse, qui a remous 4) pendant que la Pierre psalmodique est en jeu, les deux capacités de remous se déclenchent séparément. En supposant que vous choisissiez de faire toutes les actions « vous pouvez », quand la première occurrence de remous se résout, vous révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque, vous jouez toutes les Flammes tumultueuses et vous mettez le restant des cartes au-dessous de votre bibliothèque. Toute nouvelle Flamme tumultueuse est sur la pile au-dessus des autres occurrences de remous, alors elles se résolvent ensuite. Chacune d'elle a aussi deux occurrences de remous, qui se déclenchent séparément, et le processus continue jusqu'à ce que les capacités de remous ne révèlent plus de Flammes tumultueuses.

* Si vous jouez la moitié d'une carte double (par exemple, Coup) et que vous révélez une autre de ces cartes doubles quand la capacité de remous se résout (par exemple Coup/Fuite), vous pouvez jouer la moitié de cette carte double de votre choix (Coup ou Fuite) sans payer son coût de mana.

Chevalier céleste de Tresserhorn

{5}{B}{B}

Créature : zombie et chevalier

5/3

Vol

Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées au Chevalier céleste de Tresserhorn par les créatures avec l'initiative.

* Les blessures qui devraient être infligées au Chevalier céleste de Tresserhorn par les créatures avec la double initiative sont infligées normalement.

* Toutes les blessures (pas seulement les blessures de combat et pas seulement les blessures d'initiative) qui devraient être infligées au Chevalier céleste de Tresserhorn par des créatures avec l'initiative sont prévenues.

* Les blessures qui devraient être infligées au Chevalier céleste de Tresserhorn par une créature qui acquiert l'initiative pendant que ses blessures de combat sont sur la pile sont prévenues.

* Les blessures de combat d'une créature qui n'est plus en jeu qui devraient être infligées au Chevalier céleste de Tresserhorn sont prévenues si cette créature avait l'initiative quand elle a quitté le jeu.

Disparition dans la mémoire

{2}{W}{U}

Éphémère

Retirez la créature ciblée de la partie. Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature. Au début de votre prochain entretien, renvoyez cette carte en jeu sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'un nombre de cartes égal à son endurance.

* La Disparition dans la mémoire s'intéresse à la force de la créature juste avant qu'elle ne quitte le jeu et à son endurance, juste après qu'elle est renvoyée en jeu. Par exemple, si vous ciblez une Hydroponée vigéenne avec deux marqueurs +1/+1 sur elle, vous piochez 2 cartes, puis quand l'Hydroponée revient en jeu avec cinq marqueurs +1/+1 sur elle, vous vous défaussez de cinq cartes.

* Si la créature retirée de la partie avec la Disparition dans la mémoire n'est jamais renvoyée en jeu (par exemple, parce qu'elle était une créature-jeton), vous ne vous défaussez d'aucune carte.

* Si la créature retirée de la partie par la Disparition dans la mémoire n'est pas une carte de créature (par exemple, si c'était une Brabant de guerre gruul animée), cette carte est renvoyée en jeu, mais elle ne sera plus une créature. Comme la carte renvoyée en jeu n'a pas d'endurance, vous ne vous défaussez d'aucune carte.

Sphinx vexatoire

{1}{U}{U}

Créature : sphinx

4/4

Vol

Entretien cumulatif – Défaussez-vous d'une carte. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

Quand le Sphinx vexatoire est mis dans un cimetière depuis le jeu, piochez une carte pour chaque marqueur « âge » sur lui.

* Si le Sphinx vexatoire a plus que marqueurs « âge » sur lui que vous n'avez de cartes dans votre main, vous ne pouvez pas payer l'entretien et vous devez le sacrifier.

Gueule du néant

{4}{B}{B}

Créature : horreur

4/5

Piétinement

Si une autre créature devait être mise dans un cimetière depuis le jeu, retirez-la de la partie à la place.
Mettez une carte retirée de la partie par la Gueule du néant dans le cimetière de son propriétaire : La Gueule du néant gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

* Si la Gueule du néant et une autre créature devaient être mises au cimetière depuis le jeu en même temps, la Gueule du néant est mise dans votre cimetière et l'autre créature est retirée de la partie.

Mur d'échardes

{1}{W}

Créature neigeuse : mur

1/8

Défenseur, vol

Entretien cumulatif – Un adversaire gagne 1 point de vie. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur « âge » sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payiez son coût d'entretien pour chaque marqueur « âge » sur lui.)

* Quand vous payez l'entretien cumulatif du Mur d'échardes, vous pouvez choisir un adversaire différent pour chaque marqueur « âge », ou vous pouvez choisir plusieurs fois le même adversaire.

Sanglier laineux

{2}{W}{W}

Créature : bête

7/7

Le Sanglier laineux arrive en jeu avec, sur lui, trois marqueurs « glace ». Tant que le Sanglier laineux a un marqueur « glace » sur lui, il a défenseur et toutes les blessures de combat qu'il infligerait sont prévenues. À chaque fois que le Sanglier laineux bloque, retirez un marqueur « glace » du Sanglier laineux.

* Avoir un marqueur « glace » sur le Sanglier laineux ne prévient pas les blessures qui pourraient lui être infligées.

* La troisième fois que le Sanglier laineux bloque, son dernier marqueur « glace » est retiré, ce qui signifie que les blessures de combat qu'il inflige pendant ce combat ne sont pas prévenues.

Zombie liquéfieur

{3}{B}

Créature neigeuse : zombie

2/3

Traversée des terrains neigeux

{S} : Régénérez le Zombie liquéfieur. ({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

* Le Zombie liquéfieur ne peut pas être bloqué tant que le joueur défenseur contrôle un terrain neigeux.

Zur l'enchanteur

{1}{W}{U}{B}

Créature légendaire : humain et sorcier

1/4

Vol

À chaque fois que Zur l'enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement ayant un coût converti de mana de 3 ou moins et la mettre en jeu. Si vous faites ainsi, mélangez ensuite votre bibliothèque.

* Si vous utilisez la capacité déclenchée de Zur l'enchanteur pour chercher une aura, elle sera mise en jeu, attachée à un permanent approprié. Elle ne cible pas ce permanent. S'il n'existe aucun permanent approprié auquel elle peut s'attacher, cette aura ne peut pas être mise en jeu et elle reste dans votre bibliothèque.

Toutes les marques sont la propriété de Wizards of the Coast, Inc. aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2006 Wizards.