Croc-de-givre d'Ohran	{3}{G}{G}
Créature neigeuse : serpent	R
Les créatures attaquantes que vous contrôlez c contact mortel.	ont le
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.	
	2/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Croc-de-givre d'Ohran	{3}{G}{G}
Créature neigeuse : serpent	R
Les créatures attaquantes que vous contrôlez o contact mortel.	nt le
À chaque fois qu'une créature que vous contrôle des blessures de combat à un joueur, piochez u	
,	
	2/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

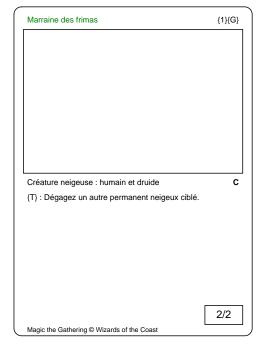
Croc-de-givre d'Ohran	{3}{G}{G}	
Créature neigeuse : serpent	R	
Les créatures attaquantes que vous contrôlez on contact mortel.	t le	
contact mortel. À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige		
des blessures de combat à un joueur, piochez un	-	
	2/6	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		

C Cror-de-divise d'Ohran	3VGVG\
Croc-de-givre d'Ohran	3){G){G}
Créature neigeuse : serpent	R
Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.	e
À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez ir	nflige
des blessures de combat à un joueur, piochez une	carte.
	2/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guivre des coniféres	{4}{G}		Guivre des coniféres	{4}{G}
Créature neigeuse : guivre	U		Créature neigeuse : guivre	U
Piétinement			Piétinement	
{3}{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X	iusau'à la fin		{3}{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X ju	ısnıı'à la fin
du tour, X étant le nombre de permanents neig			du tour, X étant le nombre de permanents neige	
vous contrôlez.	,		vous contrôlez.	
	4/4			4/4
	4/4			4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		'	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Guivre des conifères	{4}{G}
Créature neigeuse : guivre	U
Piétinement {3}{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	4/4

Créature neigeuse : guivre Piétinement {3}{G} : La Guivre des conifères gagne +X/+X jusc du tour, X étant le nombre de permanents neigeux vous contrôlez.	
Piétinement (3}{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X jusc du tour, X étant le nombre de permanents neigeux	
Piétinement [3]{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X jusc du tour, X étant le nombre de permanents neigeux	
Piétinement [3]{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X jusc du tour, X étant le nombre de permanents neigeux	
Piétinement [3]{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X jusc du tour, X étant le nombre de permanents neigeux	
Piétinement [3]{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X jusc du tour, X étant le nombre de permanents neigeux	
{3}{G}: La Guivre des conifères gagne +X/+X jusc du tour, X étant le nombre de permanents neigeux	U



Lamegivre gobelin	{2}{R}
Créature neigeuse : gobelin et guerrier	С
{T}: La créature ciblée ne peut pas bloquer ce	
{S}: Le Lamegivre gobelin acquiert la célérité du tour. ({S} peut être payé avec un mana d'ui	
neigeuse.)	io oddioc
	2/2
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Guide alpin	{2}{R}
Créature neigeuse : humain et éclaireur Quand le Guide alpin arrive sur le champ de bataille pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte o montagne, mettre cette carte sur le champ de bataill engagée, puis mélanger. Le Guide alpin attaque à chaque combat si possible. Quand le Guide alpin quitte le bataille, sacrifiez une montagne.	le e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3

Lamegivre gobelin	{2}{R}
Créature neigeuse : gobelin et guerri	er C
{T}: La créature ciblée ne peut pas b {S}: Le Lamegivre gobelin acquiert la du tour. {{S} peut être payé avec un n neigeuse.)	a célérité jusqu'à la fin
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lamegivre gobelin	{2}{R}
Créature neigeuse : gobelin et guerrier	С
{T}: La créature ciblée ne peut pas bloquer ce to	
{S}: Le Lamegivre gobelin acquiert la célérité ju du tour. ({S} peut être payé avec un mana d'une	•
neigeuse.)	Source
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
magic the cathering & FFIZalds of the Coast	

Yeti en chasse	{2}{R}{R}
Créature neigeuse : yeti	U
Quand le Yeti en chasse arrive sur le champ d	
est sur le champ de bataille, 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. N'activez que lorsque vous pourri	
rituel.	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Lamegivre gobelin	{2}{R}
Créature neigeuse : gobelin et guerrier	С
{T}: La créature ciblée ne peut pas bloquer	-
{S} : Le Lamegivre gobelin acquiert la céléri	té jusqu'à la fin
du tour. ({S} peut être payé avec un mana d neigeuse.)	l'une source
neigeuse.)	
	2/2

Yeti en chasse	{2}{R}{R}
Créature neigeuse : yeti	U
Quand le Yeti en chasse arrive si	•
est sur le champ de bataille, il inf qu'un adversaire contrôle un nom	-
sa force et cette créature inflige a	•
nombre de blessures égal à sa fo	
{2}{S} : Renvoyez le Yeti en chas propriétaire. N'activez que lorsqu	
rituel.	o vous pourriez laricor un
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the C	coast

Yeti en chasse	{2}{R}{R}
Créature neigeuse : yeti	U
•	
•	se un
•	n de son
	lancer un
ntuer.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/3
	Créature neigeuse : yeti Quand le Yeti en chasse arrive sur le champ de est sur le champ de bataille, il inflige à la créatur qu'un adversaire contrôle un nombre de blessure sa force et cette créature inflige au Yeti en chass nombre de blessures égal à sa force. {2}{S}: Renvoyez le Yeti en chasse dans la mair propriétaire. N'activez que lorsque vous pourriez rituel.

Cancrix des icebergs	{1}{U
Créature neigeuse : crabe	C
À chaque fois qu'un autre permanent champ de bataille sous votre contrôle, qu'un joueur ciblé meule deux cartes.	-
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Yeti en chasse	{2}{R}{R}
Créature neigeuse : yeti	U
Quand le Yeti en chasse arrive sur	
est sur le champ de bataille, il inflig qu'un adversaire contrôle un nomb	•
sa force et cette créature inflige au	•
nombre de blessures égal à sa forc	
{2}{S}: Renvoyez le Yeti en chasse propriétaire. N'activez que lorsque	
rituel.	vous pournez lancer un
	0/0
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast

Cancrix des icebergs	{1}{U}
Créature neigeuse : crabe	С
À chaque fois qu'un autre permanent neigeux ar	
champ de bataille sous votre contrôle, vous pour qu'un joueur ciblé meule deux cartes.	ez faire
qu'an jouour aisie moure douit cartos.	
	0/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cancrix des icebergs	{1}{U}		Reine des glaces	{2}{U}
Créature neigeuse : crabe	c		Créature : humain et noble et sorcier	c
À chaque fois qu'un autre permanent neige champ de bataille sous votre contrôle, vou qu'un joueur ciblé meule deux cartes.			À chaque fois que la Reine ds glaces i de combat à une créature, engagez ce se dégage pas pendant la prochaine é de son contrôleur.	ette créature. Elle ne
			Fureur de l'hiver {1}{\\dagger} <i>Rituel : aventure</i>	U}
Manir the Gatherinn @ Wizards of the Coast	0/4		Engagez la créature ciblée. Elle ne se la prochaine étape de dégagement de exilez cette carte. Vous pouvez lancer depuis l'exil.)	son contrôleur. (Puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Cancrix des icebergs	{1}{U}
	Créature neigeuse : crabe	С
	À chaque fois qu'un autre permanent neigeux arrive	
	champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez qu'un joueur ciblé meule deux cartes.	laire
	_	
		0/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature neigeuse : sylvin	L
Piétinement	
La force et l'endurance de l'Abominable sylvin	
chacune égales au nombre de permanents ne vous contrôlez.	igeux que
Quand l'Abominable sylvin arrive sur le champ	
engagez une créature ciblée qu'un adversaire Cette créature ne se dégage pas pendant la pi	
étape de dégagement de son contrôleur.	

Créature neigeuse : sylvin U Créature neigeuse : sylvin	
Piétinement Piétinement	
La force et l'endurance de l'Abominable sylvin sont La force et l'endurance de l'Abomin	•
chacune égales au nombre de permanents neigeux que chacune égales au nombre de per vous contrôlez. chacune égales au nombre de per vous contrôlez.	rmanents neigeux que
Quand l'Abominable sylvin arrive sur le champ de bataille, Quand l'Abominable sylvin arrive s	sur le champ de bataille,
engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. engagez une créature ciblée qu'un	n adversaire contrôle.
Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine Cette créature ne se dégage pas p	pendant la prochaine
étape de dégagement de son contrôleur. étape de dégagement de son contr	trôleur.
/	*/*
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	past

Abominable sylvin	{2}{G}{U}
Créature neigeuse : sylvin	U
Piétinement	
La force et l'endurance de l'Abominable sylvir	
chacune égales au nombre de permanents ne vous contrôlez.	eigeux que
Quand l'Abominable sylvin arrive sur le cham	p de bataille,
engagez une créature ciblée qu'un adversaire	e contrôle.
Cette créature ne se dégage pas pendant la p	orochaine
étape de dégagement de son contrôleur.	
	/
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Coatl aux crocs de glace $\{G\}\{U\}$ Créature neigeuse : serpent Flash Vol Quand le Coatl aux crocs de glace arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.

Le Coatl aux crocs de glace a le contact mortel tant que vous contrôlez au moins trois autres permanents neigeux. 1/1

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux crocs de glace {C	G}{U}	Coatl aux crocs de glace	{G}{U}
Créature neigeuse : serpent	R	Créature neigeuse : serpent	R
Flash Vol Quand le Coatl aux crocs de glace arrive sur le champ bataille, piochez une carte. Le Coatl aux crocs de glace a le contact mortel tant que vous contrôlez au moins trois autres permanents neige	e	Flash Vol Quand le Coatl aux crocs de glace arrive sur l bataille, piochez une carte. Le Coatl aux crocs de glace a le contact mortvous contrôlez au moins trois autres permane	el tant que
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	/1	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	1/1

Coatl aux crocs de glace	{G}{U}
Créature neigeuse : serpent	R
Flash	
Vol Quand le Coatl aux crocs de glace arrive sur le char	np de
bataille, piochez une carte.	
Le Coatl aux crocs de glace a le contact mortel tant vous contrôlez au moins trois autres permanents ne	
·	•
_	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vers le Nord	{1}{G}
Rituel	
	C
Cherchez dans votre bibliothèque une neigeux, mettez-la sur le champ de ba mélangez.	

Vers le Nord	{1}{G}	Vers le Nord	{1}{G}
Rituel		Rituel	C
Cherchez dans votre bibliothèque u	une carte de terrain	Cherchez dans votre bibliothèque u	ine carte de terrain
neigeux, mettez-la sur le champ de mélangez.	e bataille engagée, puis	neigeux, mettez-la sur le champ de mélangez.	bataille engagée, puis
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast	Magic the Gathering © Wizards of the Coa	ast
Vers le Nord	{1}{G}	Bastion de Marchegivre	

Rituel C
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain neigeux, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terrain neigeux

{T}: Ajoutez {C}.

{1}{S}: Jusqu'à la fin du tour, le Bastion de Marchegivre devient une créature-artefact 2/3 Construction. C'est toujours un terrain. ({S} peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

À chaque fois que le Bastion de Marchegivre inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature et elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Forêt enneigée	Forêt enneigée
Terrain neigeux de base : forêt C	Terrain neigeux de base : forêt C
(G)	{G}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Forêt enneigée	Forêt enneigée

С

Terrain neigeux de base : forêt

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{G}

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	Île enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : île C {U}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	С
{U}	

Île enneigée	Montagne enneigée
Terrain neigeux de base : île C {U}	Terrain neigeux de base : montagne C {R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Île enneigée	Montagne enneigée

Île enneigée	
Terrain neigeux de base : île	c
{U}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne enneigée	
Terrain neigeux de base : montagne	С
{R}	
(14)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne enneigée	Profondeurs obscures
Terrain neigeux de base : montagne C	Terrain neigeux légendaire R
{R}	Les Profondeurs obscures arrivent sur le champ de bataille avec dix marqueurs « glace » sur elles. (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, créez Marit Lage, un jeton de créature légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestructible.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne enneigée	Sylve des hautes terres

С

Terrain neigeux de base : montagne

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{R}

Sylve des hautes terres	Sylve des hautes terres	
Terrain neigeux U	Terrain neigeux	U
La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille	La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bat	aille
engagée.	engagée.	
{T}: Ajoutez {R} ou {G}.	{T}: Ajoutez {R} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Sylve des hautes terres	Sommeil de Marit Lage	{1}{U}
Terrain neigeux U	Enchantement neigeux légendaire	R
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au	R
Terrain neigeux U	Enchantement neigeux légendaire	R
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sot votre contrôle, regard 1. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin	R utre us
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sou votre contrôle, regard 1. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit La	R utre us ns dix uge. Si
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sou votre contrôle, regard 1. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit La vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créatu	R attre us as dix age. Si are
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sou votre contrôle, regard 1. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit La	R attre us as dix age. Si are
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sou votre contrôle, regard 1. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit La vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créatu	R attre us as dix age. Si are
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sou votre contrôle, regard 1. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit La vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créatu	R us as dix age. Si are
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sou votre contrôle, regard 1. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit La vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créatu	R attre us as dix age. Si are
Terrain neigeux U La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.	Enchantement neigeux légendaire À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un au permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sou votre contrôle, regard 1. Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moin permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit La vous faites ainsi, créez Marit Lage, un jeton de créatu légendaire 20/20 noire Avatar avec le vol et l'indestruc	R attre us as dix age. Si are

