Croc-de-givre d'Ohran {3}{G}{G}

Créature neigeuse : serpent R

Les créatures attaquantes que vous contrôlez ont le contact mortel.
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 ont le contact mortel.
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 ont le contact mortel.
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 ont le contact mortel.
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

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.

4/4

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.

4/4

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.

4/4

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.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marraine des frimas {1}{G}

Créature neigeuse : humain et druide **C**

{T} : Dégagez un autre permanent neigeux ciblé.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamegivre gobelin {2}{R}

Créature neigeuse : gobelin et guerrier **C**

{T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
{S} : Le Lamegivre gobelin acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide alpin {2}{R}

Créature neigeuse : humain et éclaireur **U**

Quand le Guide alpin arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de montagne, mettre cette carte sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.
Le Guide alpin attaque à chaque combat si possible.
Quand le Guide alpin quitte le bataille, sacrifiez une montagne.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamegivre gobelin {2}{R}

Créature neigeuse : gobelin et guerrier **C**

{T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
{S} : Le Lamegivre gobelin acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamegivre gobelin {2}{R}

Créature neigeuse : gobelin et guerrier **C**

{T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
{S} : Le Lamegivre gobelin acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeti en chasse {2}{R}{R}

Créature neigeuse : yeti U

Quand le Yeti en chasse arrive sur le champ de bataille, s'il 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 pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lamegivre gobelin {2}{R}

Créature neigeuse : gobelin et guerrier **C**

{T} : La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.
{S} : Le Lamegivre gobelin acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeti en chasse {2}{R}{R}

Créature neigeuse : yeti U

Quand le Yeti en chasse arrive sur le champ de bataille, s'il 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 pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yeti en chasse {2}{R}{R}

Créature neigeuse : yeti U

Quand le Yeti en chasse arrive sur le champ de bataille, s'il 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 pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cancrix des icebergs {1}{U}

Créature neigeuse : crabe C

À chaque fois qu'un autre permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire 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 le champ de bataille, s'il 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 pourriez lancer un rituel.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cancrix des icebergs {1}{U}

Créature neigeuse : crabe C

À chaque fois qu'un autre permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule deux cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cancrix des icebergs {1}{U}

Créature neigeuse : crabe **C**

À chaque fois qu'un autre permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule deux cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Reine des glaces {2}{U}

Créature : humain et noble et sorcier **C**

À chaque fois que la Reine ds glaces inflige des blessures de combat à une créature, engagez cette créature. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

Fureur de l'hiver {1}{U}
<i>Rituel : aventure</i>

Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cancrix des icebergs {1}{U}

Créature neigeuse : crabe **C**

À chaque fois qu'un autre permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez faire qu'un joueur ciblé meule deux cartes.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abominable sylvin {2}{G}{U}

Créature neigeuse : sylvin **U**

Piétinement
La force et l'endurance de l'Abominable sylvin sont chacune égales au nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.
Quand l'Abominable sylvin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abominable sylvin {2}{G}{U}

Créature neigeuse : sylvin U

Piétinement
La force et l'endurance de l'Abominable sylvin sont chacune égales au nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.
Quand l'Abominable sylvin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abominable sylvin {2}{G}{U}

Créature neigeuse : sylvin U

Piétinement
La force et l'endurance de l'Abominable sylvin sont chacune égales au nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.
Quand l'Abominable sylvin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Abominable sylvin {2}{G}{U}

Créature neigeuse : sylvin U

Piétinement
La force et l'endurance de l'Abominable sylvin sont chacune égales au nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.
Quand l'Abominable sylvin arrive sur le champ de bataille, engagez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Cette créature ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux crocs de glace {G}{U}

Créature neigeuse : serpent R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux crocs de glace {G}{U}

Créature neigeuse : serpent R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux crocs de glace {G}{U}

Créature neigeuse : serpent R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coatl aux crocs de glace {G}{U}

Créature neigeuse : serpent R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le Nord {1}{G}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vers le Nord {1}{G}

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

Vers le Nord {1}{G}

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

Vers le Nord {1}{G}

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

Bastion de Marchegivre

Terrain neigeux **U**

{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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

Terrain neigeux de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

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 **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée

Terrain neigeux de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs obscures

Terrain neigeux légendaire 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

Montagne enneigée

Terrain neigeux de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylve des hautes terres

Terrain neigeux U

La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylve des hautes terres

Terrain neigeux U

La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylve des hautes terres

Terrain neigeux U

La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sylve des hautes terres

Terrain neigeux U

La Sylve des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sommeil de Marit Lage {1}{U}

Enchantement neigeux légendaire R

À chaque fois que le Sommeil de Marit Lage ou un autre permanent neigeux arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, regard 1.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins dix permanents neigeux, sacrifiez le Sommeil de Marit Lage. 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast