

Araignée toilegivre
{2}{G}

Créature neigeuse : araignée
C

Portée

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.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs
{3}{G}

Créature aurochs
C

Piétinement

À chaque fois que les Aurochs attaque, ils gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre Aurochs attaquant.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée toilegivre
{2}{G}

Créature neigeuse : araignée
C

Portée

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.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs
{3}{G}

Créature aurochs
C

Piétinement

À chaque fois que les Aurochs attaque, ils gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre Aurochs attaquant.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs

{3}{G}

Créature aurochs

C

Piétinement

À chaque fois que les Aurochs attaque, ils gagnent +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre Aurochs attaquant.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs cornegivre

{4}{G}

Créature neigeuse : aurochs

U

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} : Une créature ciblée bloque la créature ciblée ce tour-ci si possible. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs cornegivre

{4}{G}

Créature neigeuse : aurochs

U

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} : Une créature ciblée bloque la créature ciblée ce tour-ci si possible. ({S} peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs mâle

{1}{G}

Créature : aurochs

C

Piétinement

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs mâle

{1}{G}

Créature : aurochs

C

Piétinement

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs mâle

{1}{G}

Créature : aurochs

C

Piétinement

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Aurochs mâle

{1}{G}

Créature : aurochs

C

Piétinement

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal

{G}

Créature neigeuse : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Druide de Boréal

{G}

Créature neigeuse : elfe et druide

C

{T} : Ajoutez {C}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mammouths laineux

{1}{G}{G}

Créature : éléphant

C

Les Mammouths laineux ont le piétinement tant que vous contrôlez un terrain neigeux.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Insecte mortel

{4}{G}

Créature : insecte

C

Linceul

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mammouths laineux

{1}{G}{G}

Créature : éléphant

C

Les Mammouths laineux ont le piétinement tant que vous contrôlez un terrain neigeux.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amadou

{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.

{R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau d'aurochs

{5}{G}

Créature : aurochs

C

Piétinement

Quand le Troupeau d'aurochs arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aurochs, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mur d'amadou

{G}

Créature : plante et mur

C

Défenseur

Sacrifiez le Mur d'amadou : Ajoutez {R}{R}.

{R}, sacrifiez le Mur d'amadou : Il inflige 2 blessures à une créature ciblée qu'il bloque.

0/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau d'aurochs

{5}{G}

Créature : aurochs

C

Piétinement

Quand le Troupeau d'aurochs arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aurochs, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Troupeau d'aurochs

{5}{G}

Créature : aurochs

C

Piétinement

Quand le Troupeau d'aurochs arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'aurochs, la révéler, la mettre dans votre main, puis mélangez.

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

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empois de terre

{2}{R}

Créature : limon

U

Piétinement

Entretien cumulatif {R} ou {G} (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.)

L'Empois de terre gagne +1/+1 pour chaque marqueur « âge » sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bûcheron orque

{R}

Créature : orque

C

{T}, sacrifiez une forêt : Ajoutez trois manas de n'importe quelle combinaison de {R} et/ou {G}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Empois de terre

{2}{R}

Créature : limon

U

Piétinement

Entretien cumulatif {R} ou {G} (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.)

L'Empois de terre gagne +1/+1 pour chaque marqueur « âge » sur lui.

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 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

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt

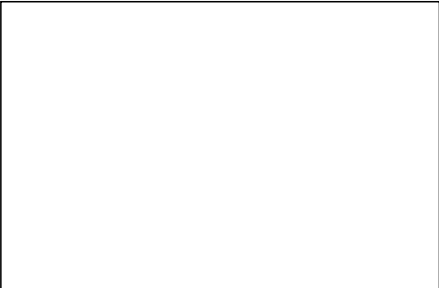
C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Araignée géante piégeuse

{1}{R}{G}



Créature : araignée

U

{1}{R}{G}, {T} : Exilez l'Araignée géante piégeuse et une créature sans le vol ciblée qui vous attaque.

2/3

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
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

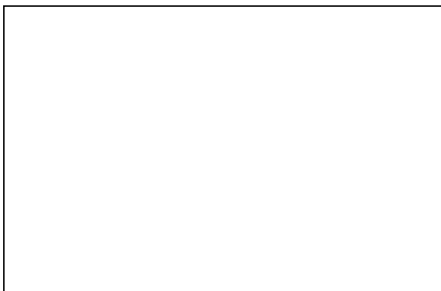


Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

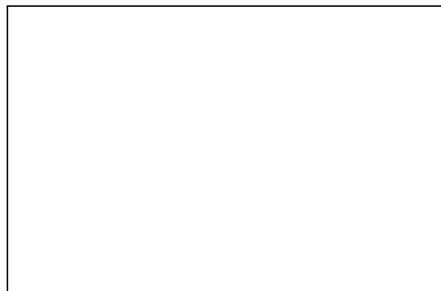


Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée



Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt enneigée

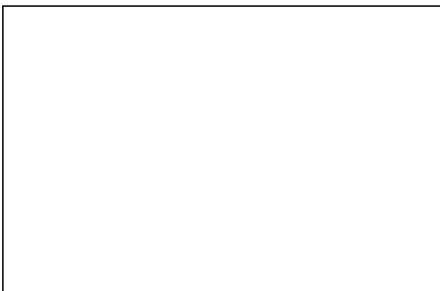


Terrain neigeux de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée

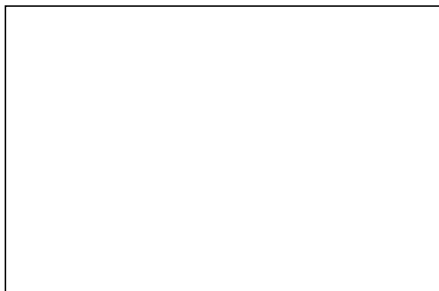


Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

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

Planeur de fanons

{2}



Artefact

U

{2}, {T} : Une créature ciblée avec une force inférieure ou égale à 3 acquiert le vol jusqu'à la fin du tour.

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

Changetaille

{1}{G}



Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour.

Recouvrement {1}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prime de chasse

{3}{G}{G}

Éphémère

U

Vous pouvez exiler une carte verte de votre main à la place de payer le coût de mana de ce sort.

Répartissez trois marqueurs +1/+1 entre une, deux ou trois créatures ciblées. Pour chaque marqueur +1/+1 que vous mettez sur une créature de cette manière, retirez un marqueur +1/+1 de cette créature au début de la prochaine étape de nettoyage.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incinération

{1}{R}

Éphémère

C

L'incinération inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Une créature blessée de cette manière ne peut pas être régénérée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage balduviane

{X}{R}

Éphémère

U

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rage balduviane

{X}{R}

Éphémère

U

Une créature attaquante ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour.
Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du wytigo

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

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

Quand la Forme du wytigo arrive sur le champ de bataille, 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fin de l'hibernation

{4}{G}

Enchantement

R

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 une valeur de mana égal au nombre de marqueurs « âge » sur la Fin de l'hibernation, la mettre sur le champ de bataille, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast