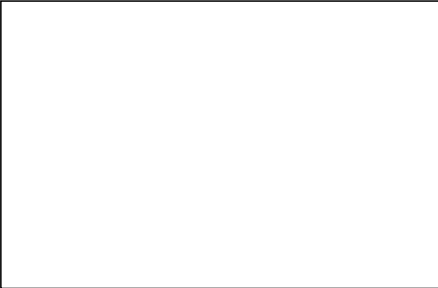


Cerf des frimas sellé {1}{G}



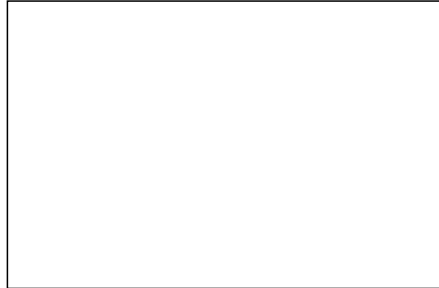
Créature neigeuse : élan C

Le Cerf des frimas sellé gagne +2/+2 tant que vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf des frimas sellé {1}{G}




Créature neigeuse : élan C

Le Cerf des frimas sellé gagne +2/+2 tant que vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cerf des frimas sellé {1}{G}




Créature neigeuse : élan C

Le Cerf des frimas sellé gagne +2/+2 tant que vous avez fait arriver une autre créature sur le champ de bataille sous votre contrôle ce tour-ci.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonhomme de neige goblin {3}{R}



Créature : goblin P

À chaque fois que le Bonhomme de neige goblin bloque, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées, ce tour-ci, à et par lui.

{T} : Le Bonhomme de neige goblin inflige 1 blessure à la créature ciblée qu'il bloque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bonhomme de neige goblin

{3}{R}

Créature : goblin

P

À chaque fois que le Bonhomme de neige goblin bloque, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées, ce tour-ci, à et par lui.

{T} : Le Bonhomme de neige goblin inflige 1 blessure à la créature ciblée qu'il bloque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide alpin

{2}{R}

Créature neigeuse : humain et éclairé

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

Bonhomme de neige goblin

{3}{R}

Créature : goblin

P

À chaque fois que le Bonhomme de neige goblin bloque, prévenez toutes les blessures de combat qui devraient être infligées, ce tour-ci, à et par lui.

{T} : Le Bonhomme de neige goblin inflige 1 blessure à la créature ciblée qu'il bloque.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guide alpin

{2}{R}

Créature neigeuse : humain et éclairé

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

Guide alpin {2}{R}



Créature neigeuse : humain et éclairé 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

Marcheur du gel {1}{U}



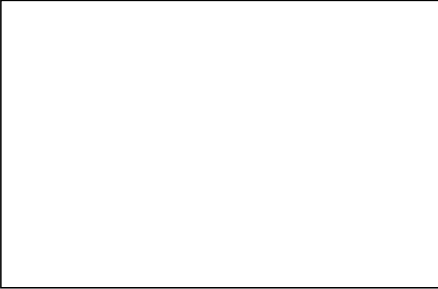
Créature : élémental U

Quand le Marcheur du gel devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur du gel {1}{U}



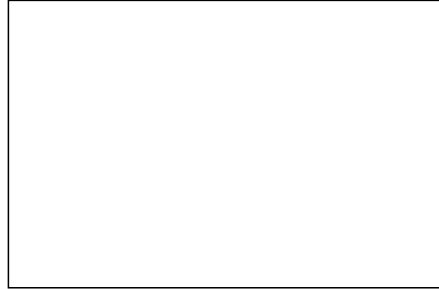
Créature : élémental U

Quand le Marcheur du gel devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

4/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marcheur du gel {1}{U}



Créature : élémental U

Quand le Marcheur du gel devient la cible d'un sort ou d'une capacité, sacrifiez-le.

4/1

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 depuis l'exil.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

plus tard
2/3

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 depuis l'exil.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

plus tard
2/3

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 depuis l'exil.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

plus tard
2/3

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>

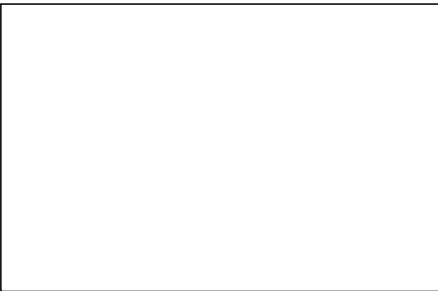
Engagez la créature ciblée. Elle ne se dégage pas pendant la prochaine étape de dégagement de son contrôleur. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature depuis l'exil.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

plus tard
2/3

Svella, modeleuse de glace

{1}{R}{G}



Créature neigeuse légendaire : troll et guerrier U

{3}, {T} : Créez un jeton d'artefact neigeux incolore appelé Manalithe de glace avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

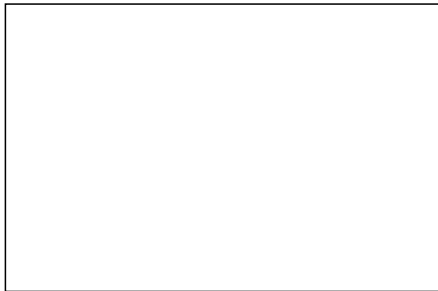
{6}{R}{G}, {T} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Svella, modeleuse de glace

{1}{R}{G}



Créature neigeuse légendaire : troll et guerrier U

{3}, {T} : Créez un jeton d'artefact neigeux incolore appelé Manalithe de glace avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{6}{R}{G}, {T} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Svella, modeleuse de glace

{1}{R}{G}



Créature neigeuse légendaire : troll et guerrier U

{3}, {T} : Créez un jeton d'artefact neigeux incolore appelé Manalithe de glace avec « {T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. »

{6}{R}{G}, {T} : Regardez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez lancer un sort parmi elles sans payer son coût de mana. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum de genèse

{G}{G}{U}{U}{R}{R}



Rituel R

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes de permanent parmi elles sur le champ de bataille, et le reste dans votre main. Exilez l'Ultimatum de genèse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum de genèse

{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}

Rituel

R

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes de permanent parmi elles sur le champ de bataille, et le reste dans votre main. Exilez l'Ultimatum de genèse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Givrebois

Terrain neigeux : forêt et île

C

{(T)} : Ajoutez {G} ou {U}.

Les Chutes de Givrebois arrivent sur le champ de bataille engagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ultimatum de genèse

{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}

Rituel

R

Regardez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez n'importe quel nombre de cartes de permanent parmi elles sur le champ de bataille, et le reste dans votre main. Exilez l'Ultimatum de genèse.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Givrebois

Terrain neigeux : forêt et île

C

{(T)} : Ajoutez {G} ou {U}.

Les Chutes de Givrebois arrivent sur le champ de bataille engagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chutes de Givrebois



Terrain neigeux : forêt et île **C**

{{T}: Ajoutez {G} ou {U}.)

Les Chutes de Givrebois arrivent sur le champ de bataille engagées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fjord volatile



Terrain neigeux : île et montagne **C**

{{T}: Ajoutez {U} or {R}.)

Le Fjord volatile arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fjord volatile



Terrain neigeux : île et montagne **C**

{{T}: Ajoutez {U} or {R}.)

Le Fjord volatile arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fjord volatile



Terrain neigeux : île et montagne **C**

{{T}: Ajoutez {U} or {R}.)

Le Fjord volatile arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fjord volatil



Terrain neigeux : île et montagne **C**
({T} : Ajoutez {U} or {R}.)
Le Fjord volatil arrive sur le champ de bataille engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt des hautes terres



Terrain neigeux : montagne et forêt **C**
({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
La Forêt des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt des hautes terres



Terrain neigeux : montagne et forêt **C**
({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
La Forêt des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt des hautes terres



Terrain neigeux : montagne et forêt **C**
({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
La Forêt des hautes terres arrive sur le champ de bataille engagée.

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

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île enneigée



Terrain neigeux de base : île
{U}

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

Triome de Ketría



Terrain forêt et île et montagne

R

{(T): Ajoutez {G}, {U} ou {R}.}

Le Triome de Ketría arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne enneigée



Terrain neigeux de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Ketría



Terrain forêt et île et montagne

R

{(T): Ajoutez {G}, {U} ou {R}.}

Le Triome de Ketría arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Ketria



Terrain forêt et île et montagne

R

((T): Ajoutez {G}, {U} ou {R}.)

Le Triome de Ketria arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de froidacier

{2}



Artefact neigeux

U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Triome de Ketria



Terrain forêt et île et montagne

R

((T): Ajoutez {G}, {U} ou {R}.)

Le Triome de Ketria arrive sur le champ de bataille engagé.

Recyclage {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

C?ur de froidacier

{2}



Artefact neigeux

U

Le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le C?ur de froidacier arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier prison de glace

{2}{U}



Artefact neigeux

U

{S}, {T} : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.
(S) peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier prison de glace

{2}{U}



Artefact neigeux

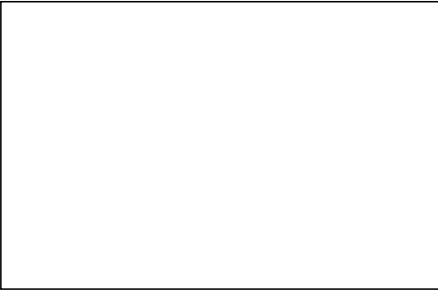
U

{S}, {T} : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.
(S) peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier prison de glace

{2}{U}



Artefact neigeux

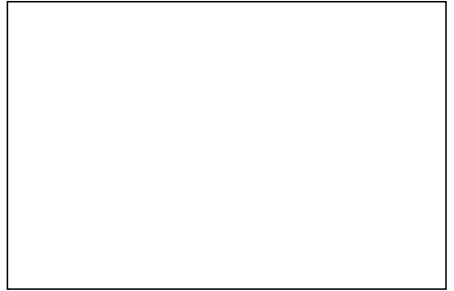
U

{S}, {T} : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.
(S) peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier prison de glace

{2}{U}



Artefact neigeux

U

{S}, {T} : Engagez un artefact ciblé ou une créature ciblée.
(S) peut être payé avec un mana d'une source neigeuse.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure de gel

{R}

Éphémère neigeux

C

La Morsure de gel inflige 2 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, elle inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure de gel

{R}

Éphémère neigeux

C

La Morsure de gel inflige 2 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, elle inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure de gel

{R}

Éphémère neigeux

C

La Morsure de gel inflige 2 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, elle inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Morsure de gel

{R}

Éphémère neigeux

C

La Morsure de gel inflige 2 blessures à une créature ciblée ou à un planeswalker ciblé. Si vous contrôlez au moins trois permanents neigeux, elle inflige 3 blessures à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

