

Mécanoptère piègeur{4}

Créature-artefact : mécanoptèreU
Vol, célérité

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon renégat{2}{R}

Créature : humain et guerrierU
Tant que vous contrôlez un planeswalker Chandra, le Brandon renégat gagne +1/+0 et a l'initiative. (Il inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Surveillant de Vive-soudure{3}

Créature-artefact : lézardC
{R} : Le Surveillant de Vive-soudure acquiert la menace jusqu'à la fin du tour.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon renégat{2}{R}

Créature : humain et guerrierU
Tant que vous contrôlez un planeswalker Chandra, le Brandon renégat gagne +1/+0 et a l'initiative. (Il inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Brandon renégat

{2}{R}

Créature : humain et guerrier

U

Tant que vous contrôlez un planeswalker Chandra, le Brandon renégat gagne +1/+0 et a l'initiative. (Il inflige des blessures de combat avant les créatures sans l'initiative.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau intrépide

{1}{R}{R}

Créature : gremlin

U

Célérité (Cette créature peut attaquer et {T} dès le tour où elle arrive sous votre contrôle.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fanatique du circuit

{1}{R}

Créature : humain et pilote

U

Célérité

À chaque fois que la Fanatique du circuit pilote un véhicule, ce véhicule acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur de façade

{2}{R}

Créature : humain et gredin

C

À chaque fois que l'Infiltrateur de façade devient engagé, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Infiltrateur de façade

{2}{R}

Créature : humain et gredin

C

À chaque fois que l'Infiltrateur de façade devient engagé, il inflige 1 blessure à chaque adversaire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Busard des turbulences

{4}{W}

Créature : oiseau

C

Vol

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de la boîte de vitesse

{1}{W}

Créature : nain et pilote

U

Initiative

À chaque fois que l'As de la boîte de vitesse pilote un véhicule, ce véhicule acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon fidèle

{1}{W}

Créature : hyène

U

Vigilance

Le Compagnon fidèle ne peut pas attaquer seul.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon fidèle {1}{W}

Créature : hyène U
 Vigilance
 Le Compagnon fidèle ne peut pas attaquer seul.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secoureur aérien {1}{W}{W}

Créature : nain et soldat U
 Vol, vigilance, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secoureur aérien {1}{W}{W}

Créature : nain et soldat U
 Vol, vigilance, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote vétéran {R}{W}

Créature : nain et pilote U
 Quand le Pilote vétéran arrive sur le champ de bataille, regard 2.
 À chaque fois que le Pilote vétéran pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote vétéran

{R}{W}

Créature : nain et pilote

U

Quand le Pilote vétéran arrive sur le champ de bataille, regard 2.

À chaque fois que le Pilote vétéran pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion libératrice

{4}{R}

Rituel

R

La Combustion libératrice inflige 6 blessures à une créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Chandra, pyrogénie, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Combustion libératrice

{4}{R}

Rituel

R

La Combustion libératrice inflige 6 blessures à une créature ciblée. Vous pouvez chercher dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée Chandra, pyrogénie, la révéler et la mettre dans votre main. Si vous avez cherché dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Retrouvailles cathartiques

{1}{R}

Rituel

C

En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, défaussez-vous de deux cartes.
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

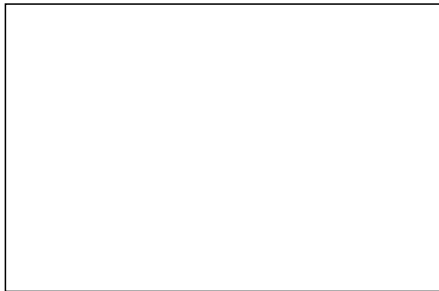
U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Carrière de pierre



Terrain

U

La Carrière de pierre arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {R} or {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>
<img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="142 83 418 212" style="width: 65%; height: 100%;
align="center">
src="graph/manas/bigR.jpg">
</div></p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>
<img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 83 920 212" style="width: 65%; height: 100%;
align="center">
src="graph/manas/bigR.jpg">
</div></p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>
<img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="142 479 418 608" style="width: 65%; height: 100%;
align="center">
src="graph/manas/bigR.jpg">
</div></p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne

C

<div style="text-align: center;>
<img alt="Placeholder for a mountain image." data-bbox="644 479 920 608" style="width: 65%; height: 100%;
align="center">
src="graph/manas/bigR.jpg">
</div></p></div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

<div style="text-align: center;>
</div>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

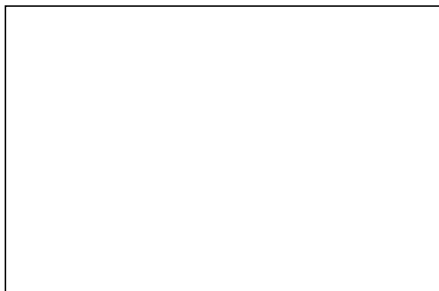
C

&amp;amp;lt:center&amp;gt;&amp;amp; ;
;lt;img width=&amp;quot;65&amp;quot;
align=&amp;quot:center&amp;quot;
src=&amp;quot;graph/manas/bigW.jpg&amp;
;amp;quot;&amp;gt;&amp;amp;lt;/center&amp;
p;&gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cargo renégat

{3}



Artefact véhicule

C

À chaque fois que le Cargo renégat attaque, il gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barge du bazar de Bomat

{4}



Artefact : véhicule

U

Quand la Barge du bazar de Bomat arrive sur le champ de bataille, piochez une carte.
Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cargo renégat

{3}



Artefact véhicule

C

À chaque fois que le Cargo renégat attaque, il gagne +1/+1 et acquiert le piétinement jusqu'à la fin du tour.
Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croiseur roulevif {4}

Artefact : véhicule R

Piétinement, célérité

Quand le Croiseur roulevif arrive sur le champ de bataille, il devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.

Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

5/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquif volant {2}

Artefact : véhicule C

Vol

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dragster de la Course ovale {4}

Artefact : véhicule U

Piétinement, célérité

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Esquif volant {2}

Artefact : véhicule C

Vol

Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chandra, pyrogénie

{4}{R}{R}

Planeswalker légendaire : Chandra

M

{+2} : Chandra, pyrogénie inflige 2 blessures à chaque adversaire.

{-3} : Chandra, pyrogénie inflige 4 blessures à une créature ciblée.

{-10} : Chandra, pyrogénie inflige 6 blessures à un joueur ciblé et à chaque créature qu'il contrôle.

5/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de flamme

{3}{R}

Éphémère

C

Le Fouet de flamme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Confrontation fatidique

{2}{R}{R}

Éphémère

R

La Confrontation fatidique inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de cartes dans votre main. Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de flamme

{3}{R}

Éphémère

C

Le Fouet de flamme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de flamme

{3}{R}

Éphémère

C

Le Fouet de flamme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construit pour durer

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fouet de flamme

{3}{R}

Éphémère

C

Le Fouet de flamme inflige 4 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construit pour durer

{W}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour. Si c'est une créature-artefact, elle acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (les blessures et les effets qui disent « détruisez » ne la détruisent pas.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

