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

Secoureur aérien {1}{W}{W}

Créature : nain et soldat U

Vol, vigilance, lien de vie

2/3

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

Secoureur aérien {1}{W}{W}

Créature : nain et soldat U

Vol, vigilance, lien de vie

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 U

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast