


Mécanoptère piègeur {4}




Créature-artefact : mécanoptère U
Vol, célérité

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

Surveillant de Vive-soudure {3}




Créature-artefact : lézard C
{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 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

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 gremlin

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 gremlin

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

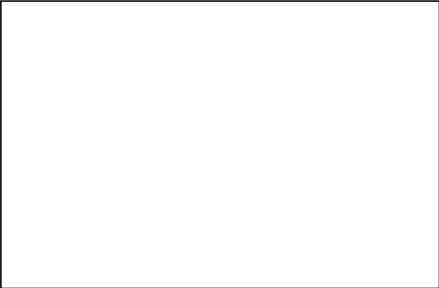
Vigilance

Le Compagnon fidèle ne peut pas attaquer seul.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Compagnon fidèle {1}{W}

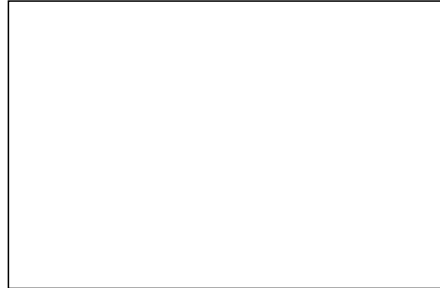


Créature : hyène U
 Vigilance
 Le Compagnon fidèle ne peut pas attaquer seul.

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

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

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

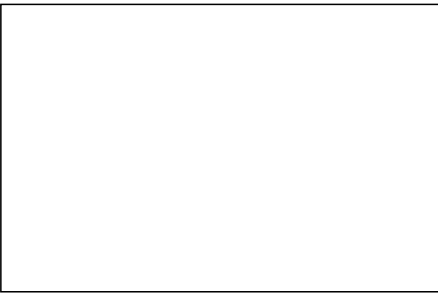
U

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
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne
{R}

C

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine




Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast


Plaine



Terrain de base : plaine C
{W}

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

