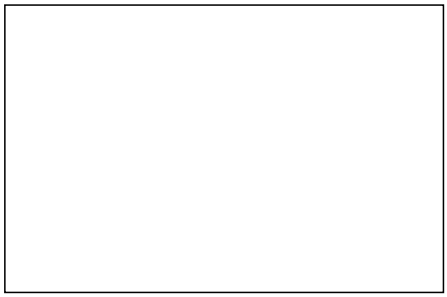
Fanatique du circuit {1}{R}



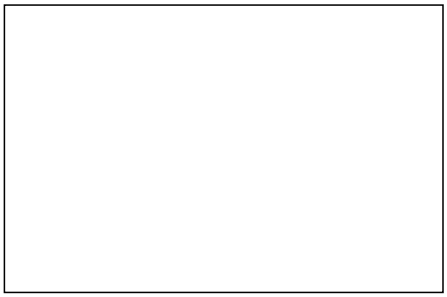
Créature : humain et pilote U

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

Fanatique du circuit {1}{R}



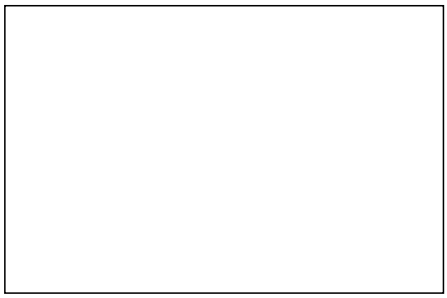
Créature : humain et pilote U

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

Fanatique du circuit {1}{R}



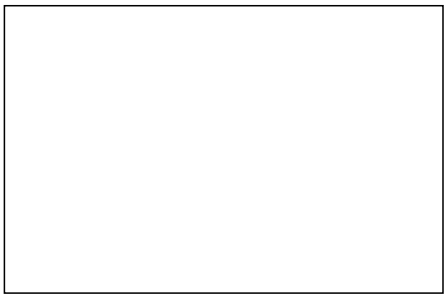
Créature : humain et pilote U

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

Padeem, consul de l'innovation {3}{U}



Créature légendaire : vedalken et artificier U

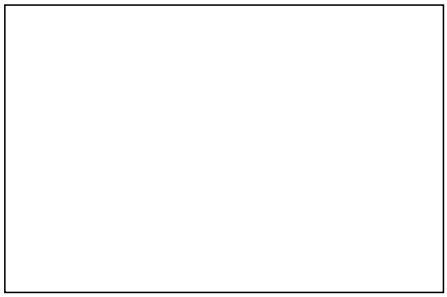
Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez l'artefact avec la valeur de mana la plus élevée ou qui partage la valeur de mana la plus élevée, piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Padeem, consul de l'innovation {3}{U}



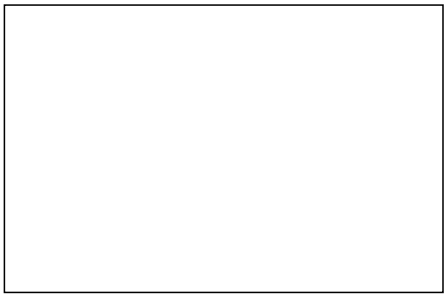
Créature légendaire : vedalken et artificier U

Les artefacts que vous contrôlez ont la défense talismanique.
Au début de votre entretien, si vous contrôlez l'artefact avec la valeur de mana la plus élevée ou qui partage la valeur de mana la plus élevée, piochez une carte.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de la boîte de vitesse {1}{W}



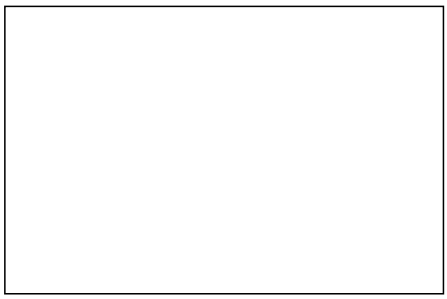
Créature : nain et pilote U

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

As de la boîte de vitesse {1}{W}



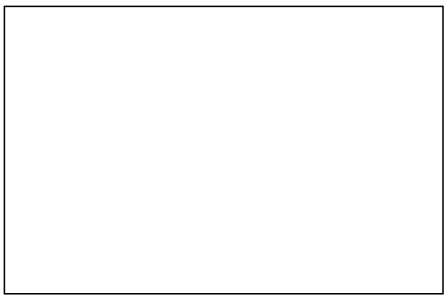
Créature : nain et pilote U

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

As de la boîte de vitesse {1}{W}



Créature : nain et pilote U

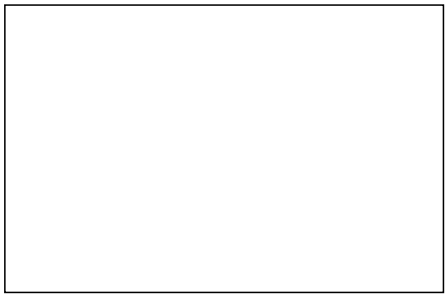
Initiative
À chaque fois que l'As de la boîte de vitesse pilote un véhicule, ce véhicule acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

As de la boîte de vitesse {1}{W}



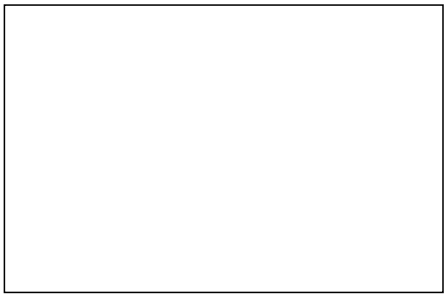
Créature : nain et pilote U

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

Garde de la foire {2}{W}



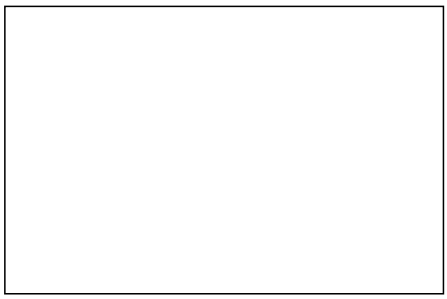
Créature : nain et soldat U

Quand le Garde de la foire arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Garde de la foire quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la foire {2}{W}



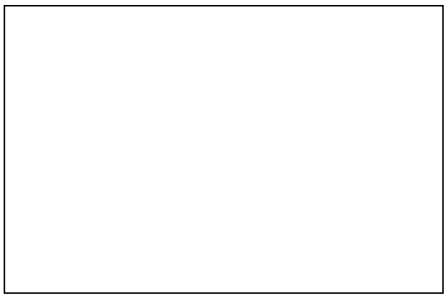
Créature : nain et soldat U

Quand le Garde de la foire arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Garde de la foire quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la foire {2}{W}



Créature : nain et soldat U

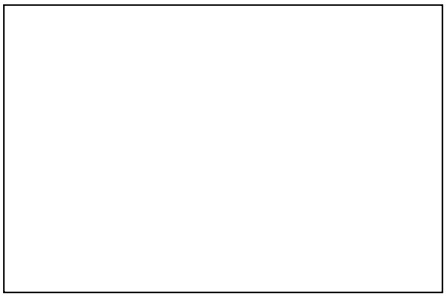
Quand le Garde de la foire arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Garde de la foire quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de la foire {2}{W}



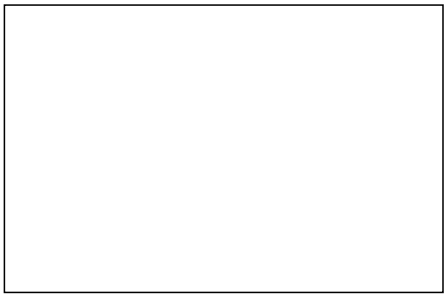
Créature : nain et soldat U

Quand le Garde de la foire arrive sur le champ de bataille, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Garde de la foire quitte le champ de bataille.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépala, archétype de pilote {1}{R}{W}



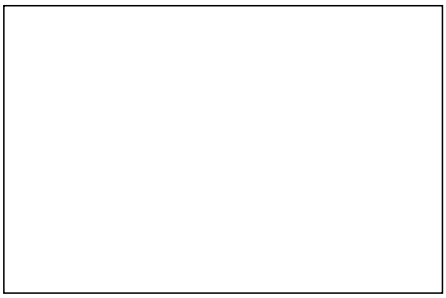
Créature légendaire : nain et pilote R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Chaque véhicule que vous contrôlez gagne +1/+1 tant qu'il est une créature.
À chaque fois que Dépala, archétype de pilote devient engagée, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, mettez toutes les cartes de nain et de véhicule parmi elles dans votre main, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dépala, archétype de pilote {1}{R}{W}



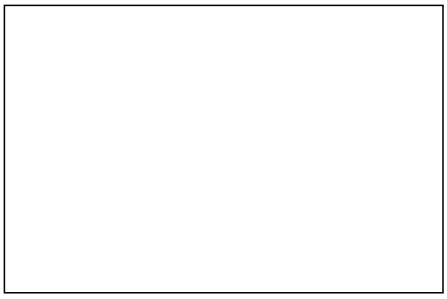
Créature légendaire : nain et pilote R

Les autres nains que vous contrôlez gagnent +1/+1.
Chaque véhicule que vous contrôlez gagne +1/+1 tant qu'il est une créature.
À chaque fois que Dépala, archétype de pilote devient engagée, vous pouvez payer {X}. Si vous faites ainsi, révélez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, mettez toutes les cartes de nain et de véhicule parmi elles dans votre main, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote vétéran {R}{W}



Créature : nain et pilote U

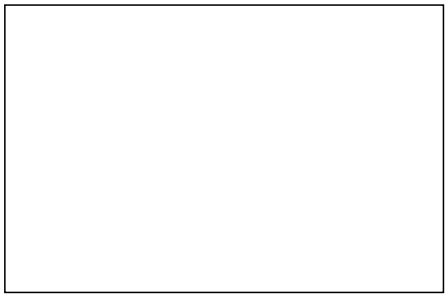
Quand le Pilote vétéran arrive sur le champ de bataille, regard 2.
À chaque fois que le Pilote vétéran pilote un véhicule, ce véhicule gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

3/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilote vétéran {R}{W}



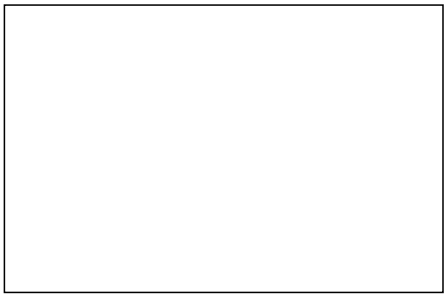
Créature : nain et pilote U

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}



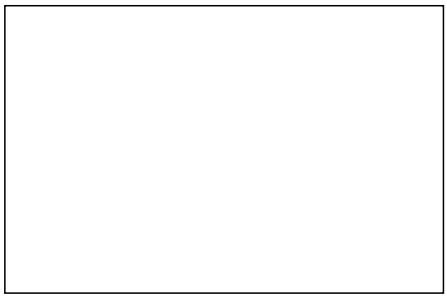
Créature : nain et pilote U

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

Pilote vétéran {R}{W}



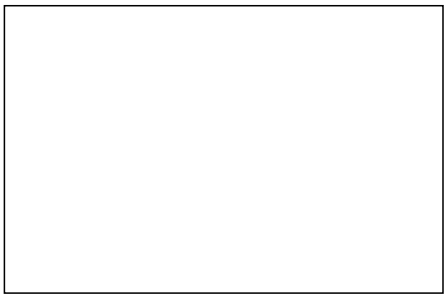
Créature : nain et pilote U

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

Allumez les moteurs ! {3}{R}

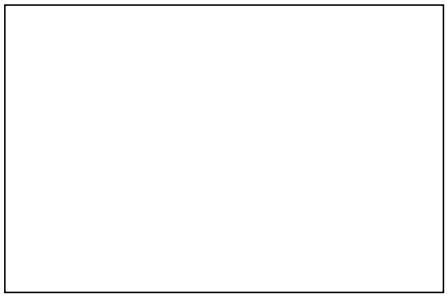


Rituel U

Les véhicules que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts jusqu'à la fin du tour. Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Allumez les moteurs ! {3}{R}

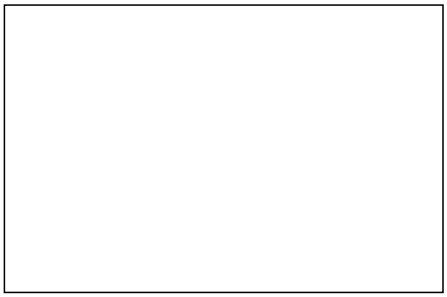


Rituel U

Les véhicules que vous contrôlez deviennent des créatures-artefacts jusqu'à la fin du tour. Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+0 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration dans la pierre {1}{W}

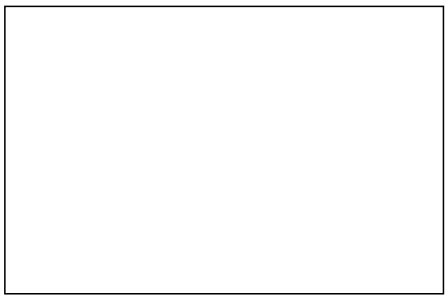


Rituel R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déclaration dans la pierre {1}{W}

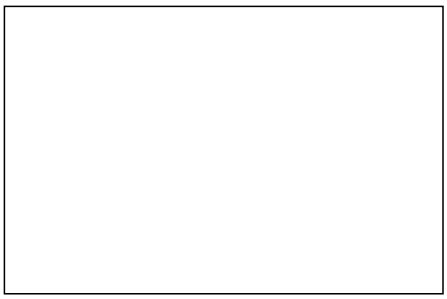


Rituel R

Exilez une créature ciblée et toutes les autres créatures que son contrôleur contrôle ayant le même nom que cette créature. Ce joueur enquête pour chaque créature non-jeton exilée de cette manière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère



Terrain R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère

Terrain R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère

Terrain R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canal du belvédère

Terrain R

Le Canal du belvédère arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez deux autres terrains ou moins.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

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

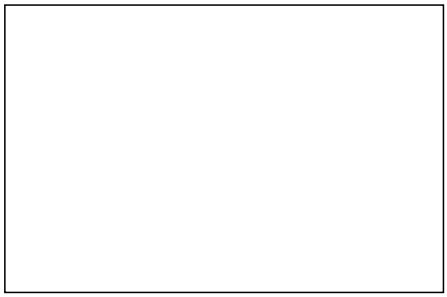
Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

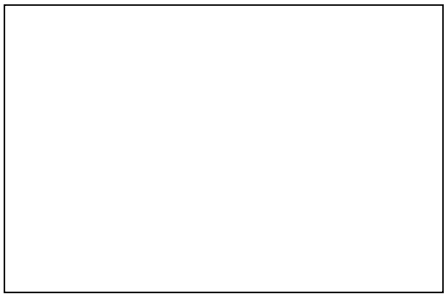


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

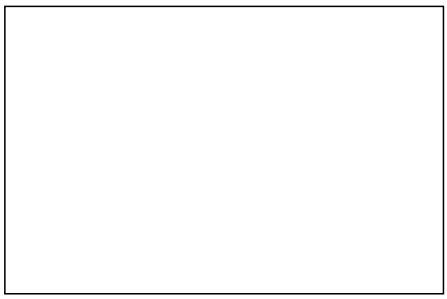


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

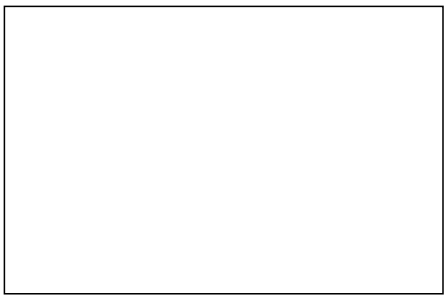


Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



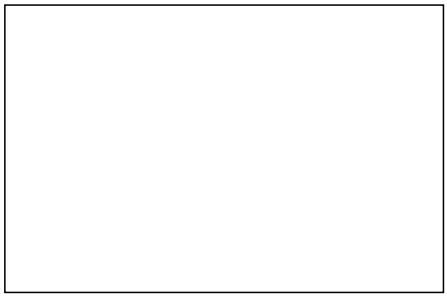
Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

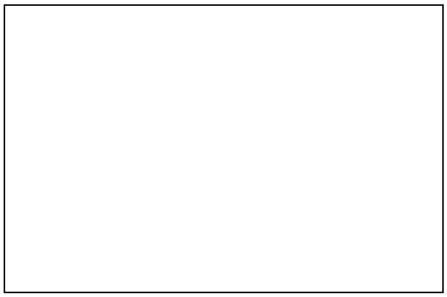


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

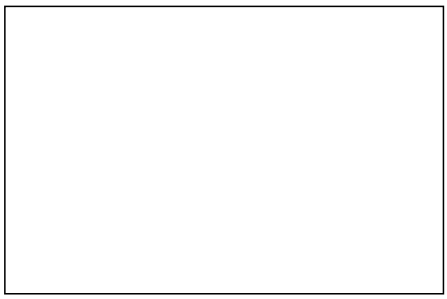


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

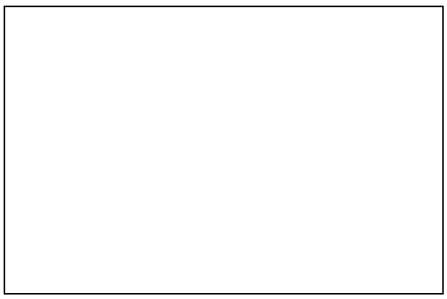


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

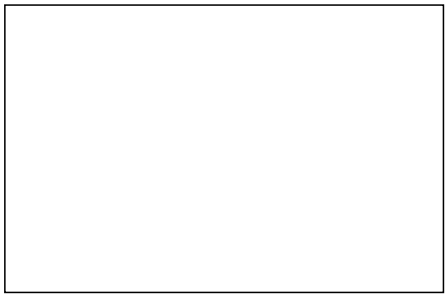


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

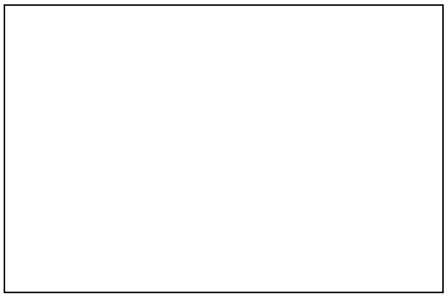


Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

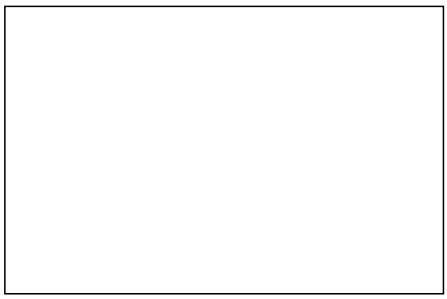


Terrain **R**

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

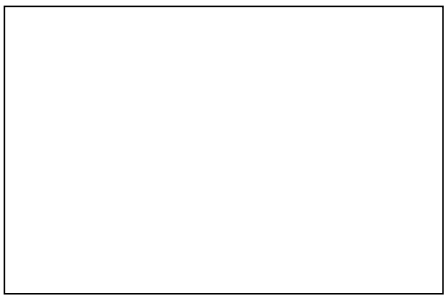


Terrain **R**

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

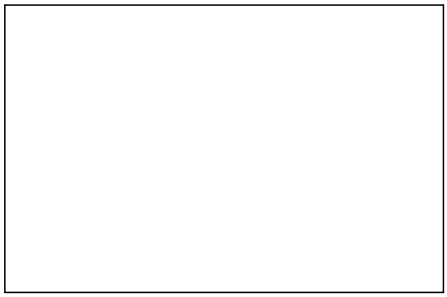


Terrain **R**

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

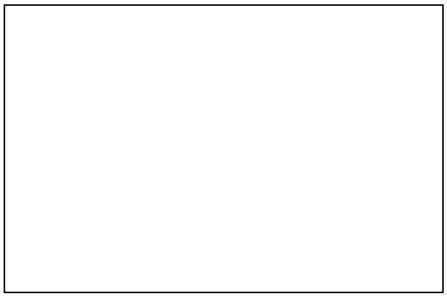


Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cargo renégat {3}



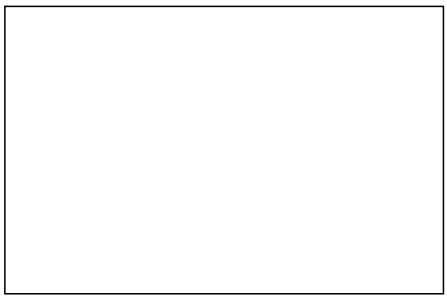
Artefact véhicule C

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

Cargo renégat {3}



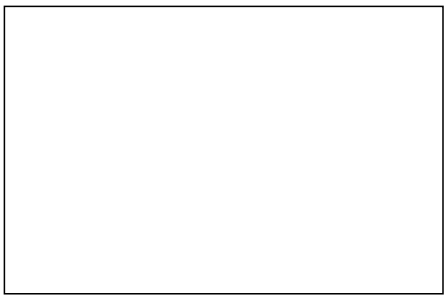
Artefact véhicule C

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

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

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

Coptère de contrebandier {2}

Artefact : véhicule **R**

Vol
À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier {2}

Artefact : véhicule **R**

Vol
À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
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.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Coptère de contrebandier {2}

Artefact : véhicule **R**

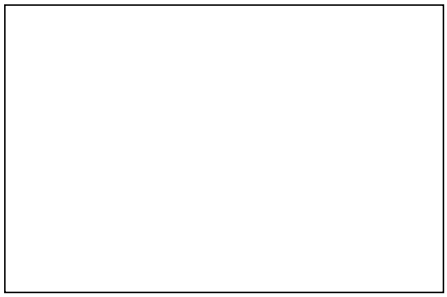
Vol
À chaque fois que le Coptère de contrebandier attaque ou bloque, vous pouvez piocher une carte. Si vous faites ainsi, défaussez-vous d'une carte.
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Croiseur roulevif {4}



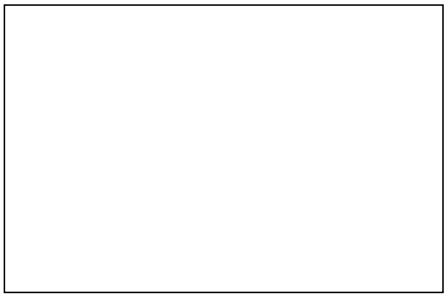
Artefact : véhicule R

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

Dragster de la Course ovale {4}



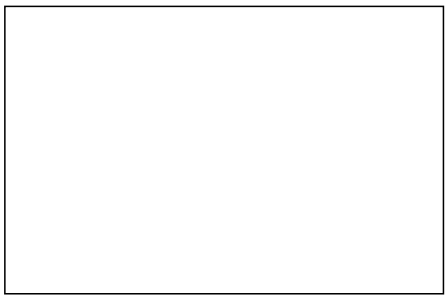
Artefact : véhicule U

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}



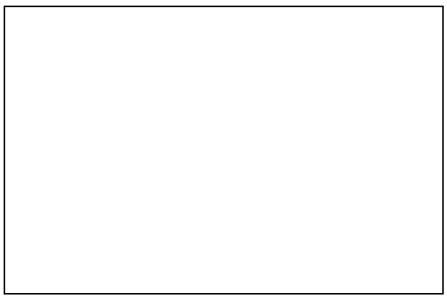
Artefact : véhicule R

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

Dragster de la Course ovale {4}



Artefact : véhicule U

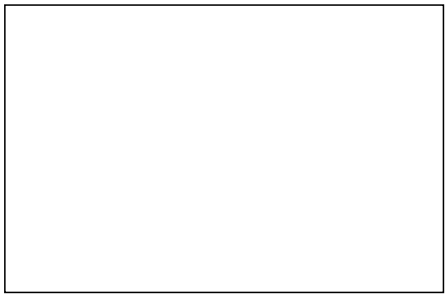
Piétinement, célérité
Pilotage 1 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 1 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

6/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Souverain des cieux, navire amiral du consul {5}



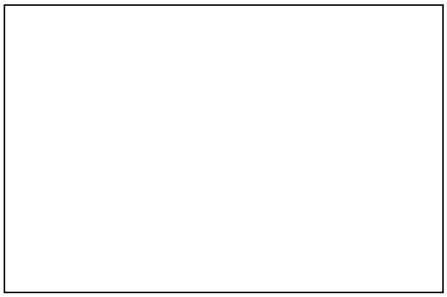
Artefact légendaire : véhicule **M**

Vol
À chaque fois que le Da Vulcha arrive sur le champ de bataille ou attaque, il inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.
Pilotage 3

6/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Construit pour durer {W}

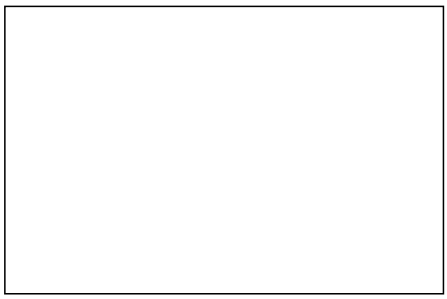


Éphémère **C**

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

Souverain des cieux, navire amiral du consul {5}



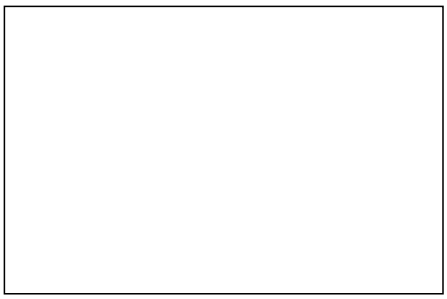
Artefact légendaire : véhicule **M**

Vol
À chaque fois que le Da Vulcha arrive sur le champ de bataille ou attaque, il inflige 3 blessures à une cible, créature ou planeswalker, qu'un adversaire contrôle.
Pilotage 3

6/5

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