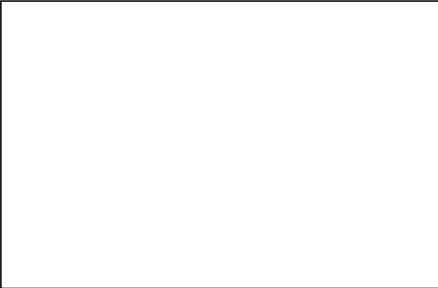


**Fléau intrépide** {1}{R}{R}

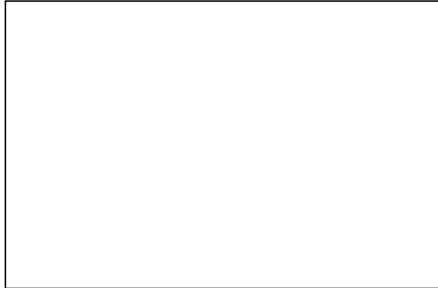


Créature : gremlin U  
Célérité

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Secours 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

Secours aérien {1}{W}{W}



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

2/3

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

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  
{R}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne  
{R}

**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  
{W}

**C**

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



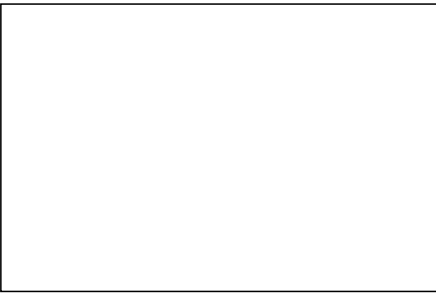
Terrain de base : plaine  
{W}

**C**

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



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

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