Galvaniseur myr {3}

Créature-artefact : myr U

Les autres créatures Myr que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}, {T} : Dégagez chaque autre myr que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

Créature-artefact : myr U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galvaniseur myr {3}

Créature-artefact : myr U

Les autres créatures Myr que vous contrôlez gagnent +1/+1.
{1}, {T} : Dégagez chaque autre myr que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

Créature-artefact : myr U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de sombracier {3}

Créature-artefact : myr U

Indestructible

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de sombracier {3}

Créature-artefact : myr U

Indestructible

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

Créature-artefact : myr C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr doré {2}

Créature-artefact : myr **C**

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux {2}

Créature-artefact : myr **C**

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr périlleux {2}

Créature-artefact : myr **C**

Quand le Myr périlleux meurt, il inflige 2 blessures à n'importe quelle cible.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sentinelle de sombracier {6}

Créature-artefact : golem **U**

Flash (Vous pouvez lancer ce sort à tout moment où vous pourriez lancer une éphémère.)
Vigilance
Indestructible

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr {7}

Créature-artefact : myr et construction R

Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeronne de myrs {1}{W}

Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ange solaire {4}{W}{W}

Créature : ange R

Vol
Quand l'Ange solaire arrive sur le champ de bataille, détruisez toutes les créatures engagées.

4/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgeronne de myrs {1}{W}

Créature : humain et artificier U

À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forgestoc auriok {W}{W}

Créature : humain et soldat U

<i>Art des métaux</i> ? Le Forgestoc auriok a la double initiative tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de Ghalma {3}{W}

Créature : éléphant et soldat C

<i>Art des métaux</i> ? Le Garde de Ghalma gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Garde de Ghalma {3}{W}

Créature : éléphant et soldat C

<i>Art des métaux</i> ? Le Garde de Ghalma gagne +2/+2 tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel de Kemba {1}{W}{W}

Créature : chat et chevalier C

Vol
Quand le Gardeciel de Kemba arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gardeciel de Kemba {1}{W}{W}

Créature : chat et chevalier **C**

Vol
Quand le Gardeciel de Kemba arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 2 points de vie.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hippogriffe rasoir {3}{W}{W}

Créature : hippogriffe **U**

Vol
Quand l'Hippogriffe rasoir arrive sur le champ de bataille, renvoyez une carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Vous gagnez autant de points de vie que la valeur de mana de cette carte.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Révocation de l'existence {1}{W}

Rituel **C**

Exilez une cible, artefact ou enchantement.

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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'origine {1}

Artefact **C**

{1}, {T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'origine : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
Quand la Bombe à sortilèges d'origine est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'origine {1}

Artefact **C**

{1}, {T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'origine : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
Quand la Bombe à sortilèges d'origine est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'origine {1}

Artefact **C**

{1}, {T}, sacrifiez la Bombe à sortilèges d'origine : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
Quand la Bombe à sortilèges d'origine est mise dans un cimetière depuis le champ de bataille, vous pouvez payer {W}. Si vous faites ainsi, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge inspirée {2}{W}{W}

Éphémère **C**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prononcer la justice {2}{W}

Éphémère **U**

Un joueur ciblé sacrifie une créature attaquante. <i>Art des métaux</i> ? Ce joueur sacrifie deux créatures attaquantes à la place si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Charge inspirée {2}{W}{W}

Éphémère **C**

Les créatures que vous contrôlez gagnent +2/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisir l'initiative {W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Saisir l'initiative {W}

Éphémère **C**

Une créature ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation {2}{W}

Enchantement : aura **C**

Enchanter : créature
La créature enchantée ne peut ni attaquer, ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast