

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

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

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

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 argenté

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de fer

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {R}.

1/1

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 doré

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

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 doré

{2}

Créature-artefact : myr

C

{T} : Ajoutez {W}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mage aux breloques

{2}{U}

Créature : humain et sorcier

U

Quand le Mage aux breloques arrive sur le champ de bataille, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'artefact avec une valeur de mana inférieure ou égale à 1, révélez cette carte, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torche selon Kærvek

{X}{R}

Rituel

C

Tant que la Torche selon Kærvek est sur la pile, les sorts qui la ciblent coûtent {2} de plus à lancer.
La Torche selon Kærvek inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torche selon Kærvek

{X}{R}

Rituel

C

Tant que la Torche selon Kærvek est sur la pile, les sorts qui la ciblent coûtent {2} de plus à lancer.
La Torche selon Kærvek inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Torche selon Kærvek

{X}{R}

Rituel

C

Tant que la Torche selon Kærvek est sur la pile, les sorts qui la ciblent coûtent {2} de plus à lancer.
La Torche selon Kærvek inflige X blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mélodie lointaine

{3}{U}

Rituel

C

Choisissez un type de créature. Piochez une carte pour chaque permanent de ce type que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

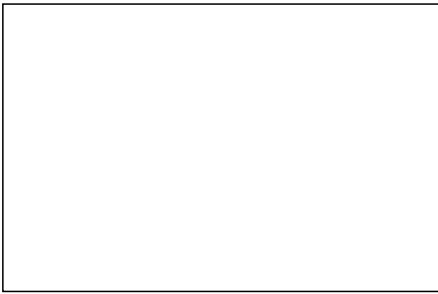
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



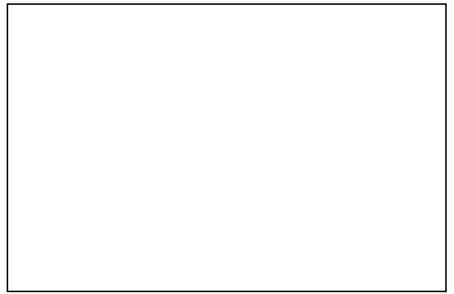
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité terramorphe



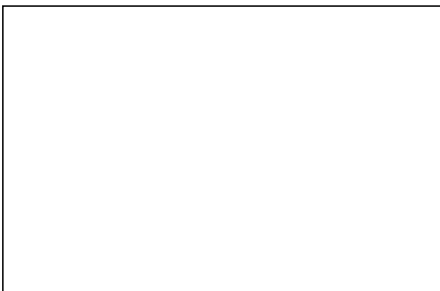
Terrain

C

{T}, sacrifiez l'Immensité terramorphe : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagé, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



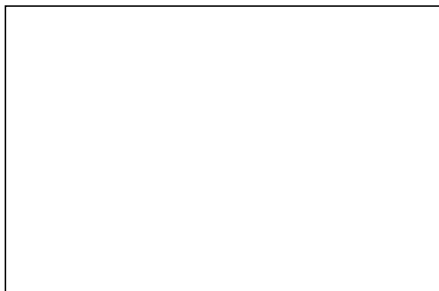
Terrain de base : montagne

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



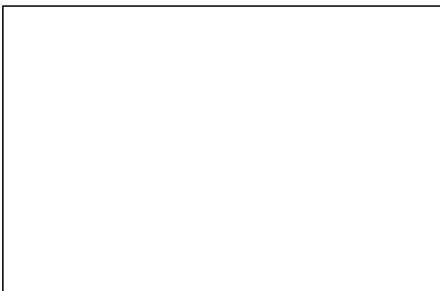
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

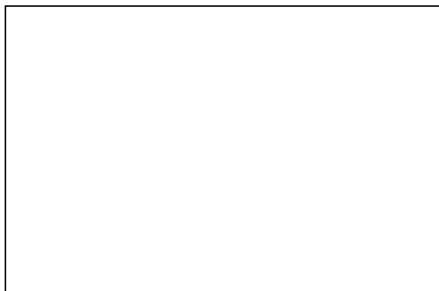
Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Profondeurs de Halimar



Terrain

C

Les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille engagées.

Quand les Profondeurs de Halimar arrivent sur le champ de bataille, regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix.

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mine à magma{1}

ArtefactU

{4} : Mettez un marqueur « pression » sur la Mine à magma.
{T}, sacrifiez la Mine à magma : Elle inflige un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « pression » sur elle à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviations{U}

ÉphémèreC

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviations{U}

ÉphémèreC

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviations{U}

ÉphémèreC

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Déviaton

{U}

Éphémère

C

Contrecarrez un sort ciblé qui cible un permanent que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

<i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

<i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

<i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.

Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfutation stoïque

{1}{U}{U}

Éphémère

C

<i>Art des métaux</i> ? La Réfutation stoïque coûte {1} de moins à jouer si vous contrôlez au moins trois artefacts.
Contrecarrez un sort ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filins prismatiques

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures que des sources de la couleur de votre choix devraient infliger ce tour-ci.
Flashback ? Engagez une créature blanche dégagée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filins prismatiques

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures que des sources de la couleur de votre choix devraient infliger ce tour-ci.
Flashback ? Engagez une créature blanche dégagée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Filins prismatiques

{2}{W}

Éphémère

C

Prévenez toutes les blessures que des sources de la couleur de votre choix devraient infliger ce tour-ci.
Flashback ? Engagez une créature blanche dégagée que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

