

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

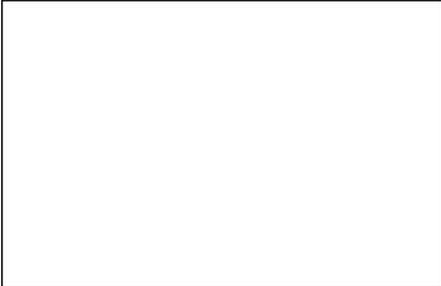
Les autres créatures Myr que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{1}, {T} : Dégagez chaque autre myr que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

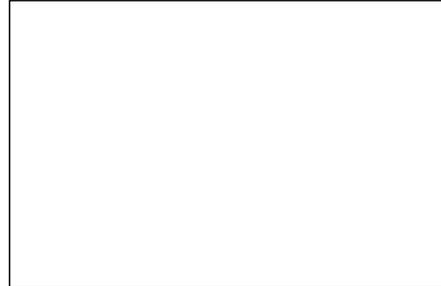


Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

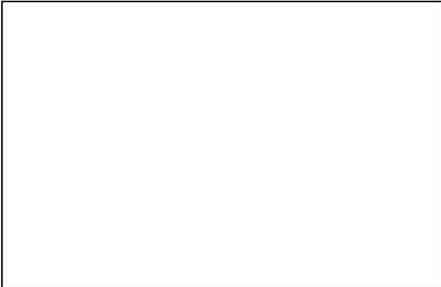


Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {U}.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr argenté {2}

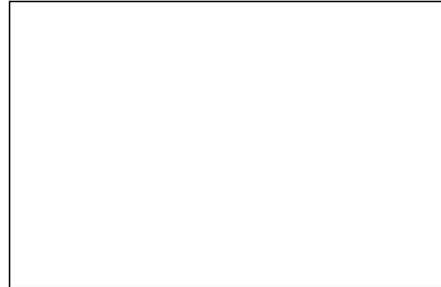


Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {U}.

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}

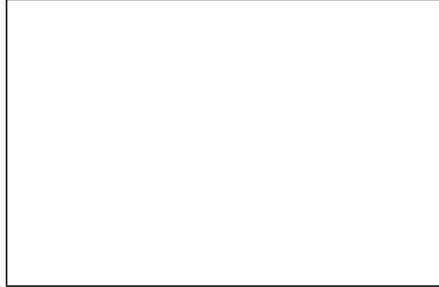


Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {R}.

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 de palladium {3}

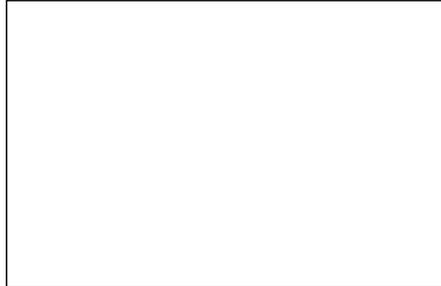


Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

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

Myr de palladium {3}

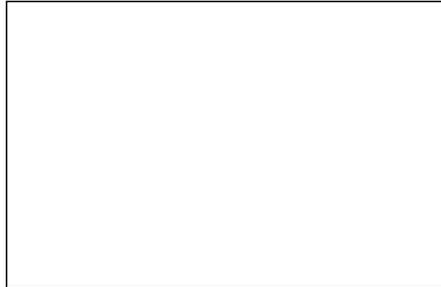


Créature-artefact : myr U
{T} : Ajoutez {C}{C}.

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

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}

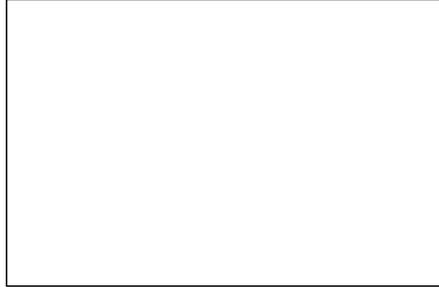


Créature-artefact : myr **C**
{T} : Ajoutez {W}.

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

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

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

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

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

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

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

Boule de feu {X}{R}

Rituel U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.

La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}



Rituel

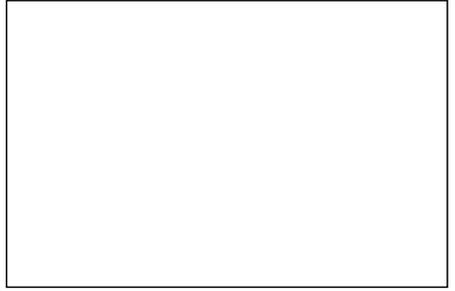
U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}



Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu

{X}{R}



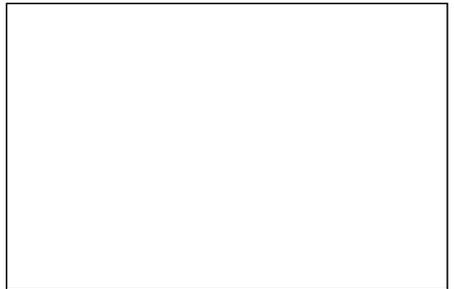
Rituel

U

Ce sort coûte {1} supplémentaire à lancer pour chaque cible après la première.
La Boule de feu inflige X blessures réparties de manière égale, arrondies à l'unité inférieure, entre n'importe quel nombre de cibles.

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
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île

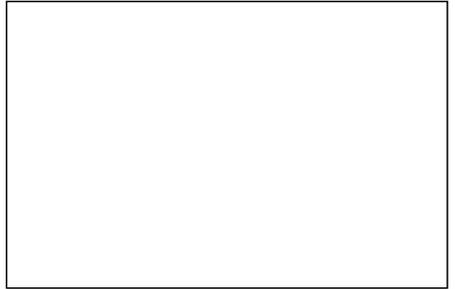


Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

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

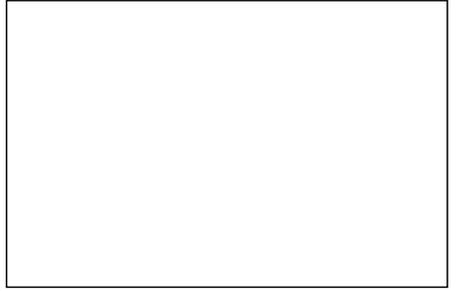


Terrain de base : montagne
{R}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

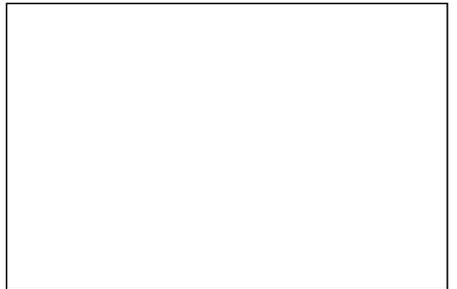


Terrain de base : plaine
{W}

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

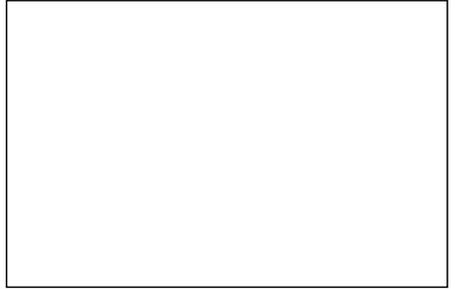
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.

Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent (2) de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

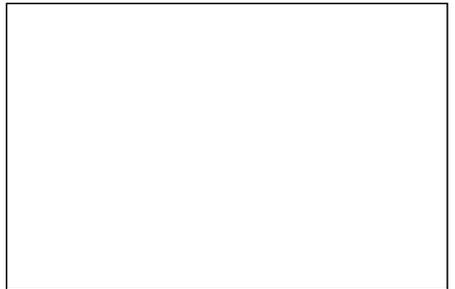
C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

<i>Empreinte</i> ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main.

Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent (2) de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enclume d'apparence

{3}



Artefact

R

Empreinte ? Quand l'Enclume d'apparence arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main. Les sorts que vous lancez qui partagent un type de carte avec la carte exilée coûtent {2} de moins à lancer.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}



Artefact

R

Indestructible

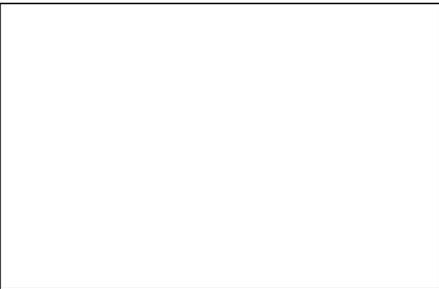
Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}



Artefact

R

Indestructible

Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}



Artefact

R

Indestructible

Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Matrice à myrs

{5}



Artefact

R

Indestructible

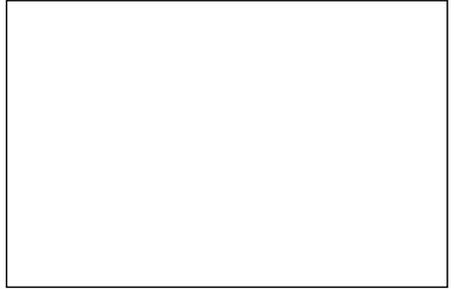
Les créatures myr gagnent +1/+1.

{5} : Créez un jeton de créature-arteact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir à myr

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de myr ou activer des capacités de myr.

{3}, {T} : Renvoyez une carte de myr ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir à myr

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de myr ou activer des capacités de myr.

{3}, {T} : Renvoyez une carte de myr ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir à myr

{3}



Artefact

R

{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de myr ou activer des capacités de myr.

{3}, {T} : Renvoyez une carte de myr ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil

{X}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil

{X}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil

{X}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Zénith de Bleusoleil

{X}{U}{U}{U}



Éphémère

R

Un joueur ciblé pioche X cartes. Mélangez le Zénith de Bleusoleil dans la bibliothèque de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

