

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 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

Myr périlleux

{2}

Créature-artefact : phyrexian et 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 : phyrexian et 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 : phyrexian et 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 : phyrexian et 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

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

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

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

Montagne

Terrain de base : montagne

C

{R}

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

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

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

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

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
{W}

C

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

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

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

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

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

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jumeau par scission

{2}{R}{R}

Enchantement : aura

R

Enchanter : créature

La créature enchantée a « {T} : Créez un jeton qui est une copie de cette créature, excepté qu'il a la célérité. Exilez ce jeton au début de la prochaine étape de fin. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier trempé

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier trempé

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier trempé

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Acier trempé

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Les créatures-artefacts que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

