

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 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

Archange indomptable{2}{W}{W}

Créature : angeM

Vol

Art des métaux ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable{2}{W}{W}

Créature : angeM

Vol

Art des métaux ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable{2}{W}{W}

Créature : angeM

Vol

Art des métaux ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Archange indomptable{2}{W}{W}

Créature : angeM

Vol

Art des métaux ? Les artefacts que vous contrôlez ont le linceul tant que vous contrôlez au moins trois artefacts. (Un artefact avec le linceul ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

4/4

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

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Avant-poste du Vide Rayonnant



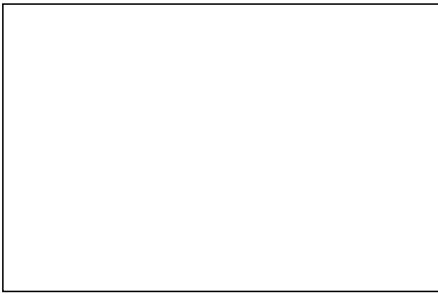
Terrain : site

C

Quand l'Avant-poste du Vide Rayonnant arrive sur le champ de bataille, vous gagnez 1 point de vie pour chaque site sur le champ de bataille.
{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

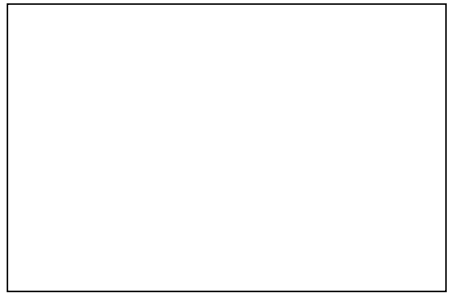
Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éméria, la Ruine Céleste



Terrain

R

Éméria, la Ruine Céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

Au début de votre entretien, si vous contrôlez au moins sept plaines, vous pouvez renvoyer une carte de créature ciblée de votre cimetière sur le champ de bataille.

{T} : Ajoutez {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

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

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

Plaine

Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bombe à sortilèges d'origine

{1}

Artefact

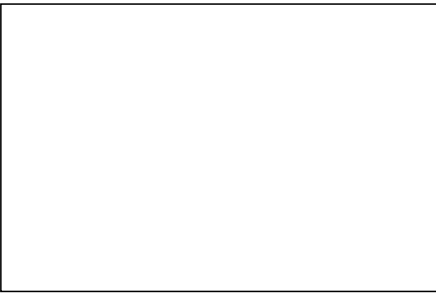
C

{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

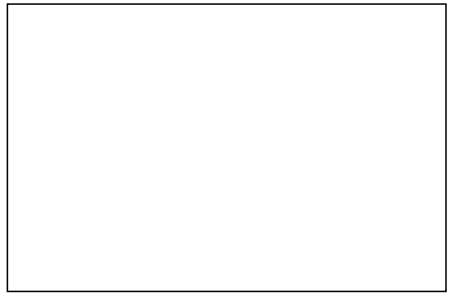
C

{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

Relique rouillée

{4}



Artefact

C

Art des métaux ? La Relique rouillée est une créature-artefact 5/5 Golem tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

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

Relique rouillée

{4}



Artefact

C

Art des métaux ? La Relique rouillée est une créature-artefact 5/5 Golem tant que vous contrôlez au moins trois artefacts.

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

Acier trempé

{1}{W}{W}

Enchantement

R

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

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

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}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation{2}{W}

Enchantement : auraC
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

Acier trempé{1}{W}{W}

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arrestation{2}{W}

Enchantement : auraC
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

Père des myrs

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

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

Père des myrs

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père des myrs

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur myr

{3}

Créature-artefact : myr

R

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie du Propagateur myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Père des myrs

{2}

Créature-artefact : phyrexian et myr

C

Quand le Père des myrs meurt, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Phyrexian et Myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur myr

{3}

Créature-artefact : myr

R

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie du Propagateur myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur myr{3}

Créature-artefact : myrR

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie du Propagateur myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colère de Dieu{2}{W}{W}

RituelR

Détruisez toutes les créatures. Elles ne peuvent pas être régénérées.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Propagateur myr{3}

Créature-artefact : myrR

{3}, {T} : Créez un jeton qui est une copie du Propagateur myr.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast