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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}

Créature-artefact : myr **C**

Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}

Créature-artefact : myr **C**

Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}

Créature-artefact : myr **C**

Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr planeur {2}

Créature-artefact : myr **C**

Vol, vigilance

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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

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

Superion myr {2}

Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

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

Superion myr {2}

Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}

Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite {5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}

Créature-artefact : myr R

Ne dépensez que du mana produit par des créatures pour lancer ce sort.

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elesh Norn, Grand Cénobite {5}{W}{W}

Créature légendaire : phyrexian et praetor M

Vigilance
Les autres créatures que vous contrôlez gagnent +2/+2.
Les créatures que vos adversaires contrôlent gagnent -2/-2.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Émeria, la Ruine Céleste

Terrain R

Émeria, 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

Émeria, la Ruine Céleste

Terrain R

Émeria, 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

Émeria, la Ruine Céleste

Terrain R

Émeria, 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

Émeria, la Ruine Céleste

Terrain R

Émeria, 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

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

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

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

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

Chantier de miroirs {5}

Artefact R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chantier de miroirs {5}

Artefact R

À chaque fois qu'un autre artefact non-jeton arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez payer {2}. Si vous faites ainsi, créez un jeton qui est une copie de cet artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elixir d'immortalité {1}

Artefact U

{2}, {T} : Vous gagnez 5 points de vie. Mélangez l'Elixir d'immortalité et votre cimetière dans la bibliothèque de leur propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monument eldrazi {5}

Artefact M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

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

Monument eldrazi {5}

Artefact M

Les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont le vol et l'indestructible.
Au début de votre entretien, sacrifiez une créature. Si vous ne pouvez pas le faire, sacrifiez le Monument eldrazi.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs {5}

Artefact R

{T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
{T}, engagez cinq myrs dégagés que vous contrôlez : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Myr, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs {5}

Artefact R

{T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
{T}, engagez cinq myrs dégagés que vous contrôlez : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Myr, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs {5}

Artefact R

{T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
{T}, engagez cinq myrs dégagés que vous contrôlez : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Myr, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs {5}

Artefact R

{T} : Créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.
{T}, engagez cinq myrs dégagés que vous contrôlez : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de créature Myr, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast