

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction **R**

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction **R**

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction **R**

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Automate évolutif {3}



Créature-artefact : construction **R**

Au moment où l'Automate évolutif arrive, choisissez un type de créature.

Cette créature a le type choisi en plus de ses autres types.

Les autres créatures que vous contrôlez du type choisi gagnent +1/+1.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galvaniseur myr {3}



Créature-artefact : myr U

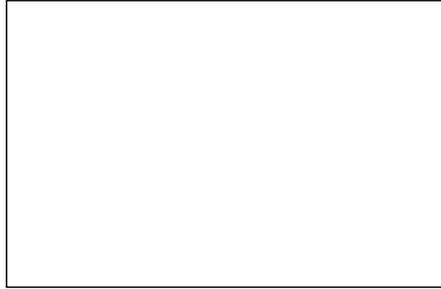
Les autres créatures Myr que vous contrôlez gagnent +1/+1.

{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

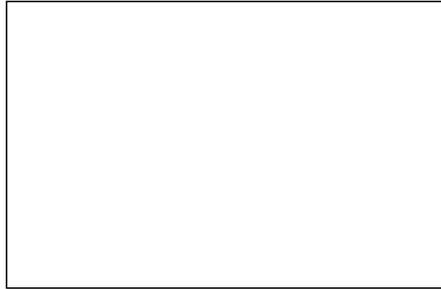
Les autres créatures Myr que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Galvaniseur myr {3}



Créature-artefact : myr U

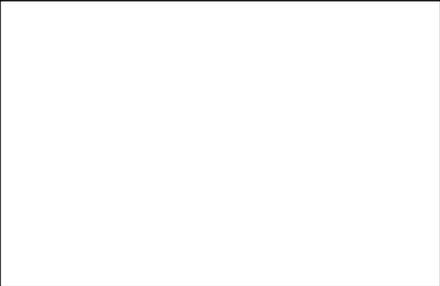
Les autres créatures Myr que vous contrôlez gagnent +1/+1.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

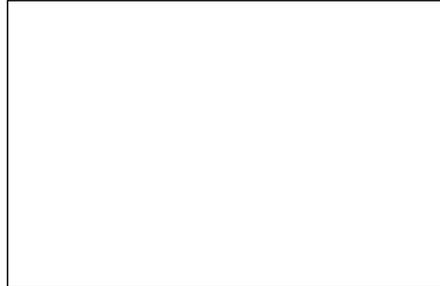
Piétinement

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

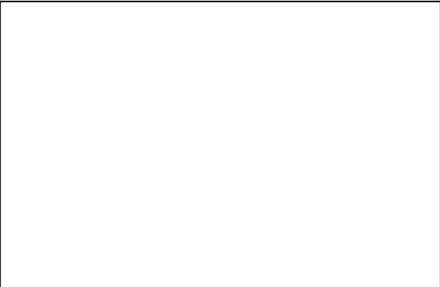
Piétinement

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

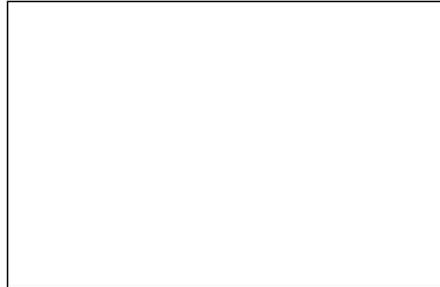
Piétinement

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de magnétite {4}



Créature-artefact : myr R

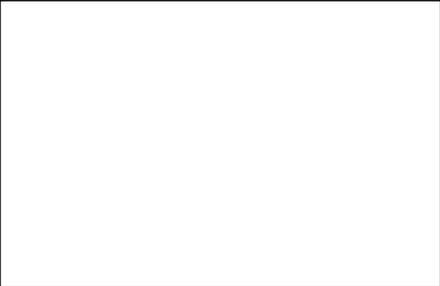
Piétinement

Engagez un artefact dégagé que vous contrôlez : Le Myr de magnétite gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

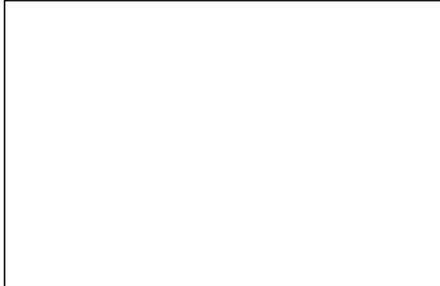


Créature-artefact : myr U  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

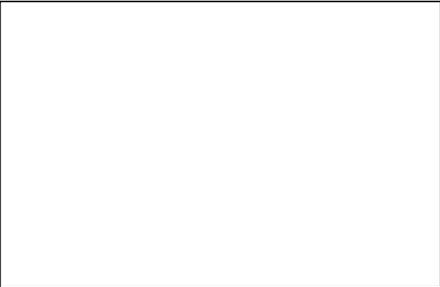


Créature-artefact : myr U  
{T} : Ajoutez (C){C}.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de palladium {3}

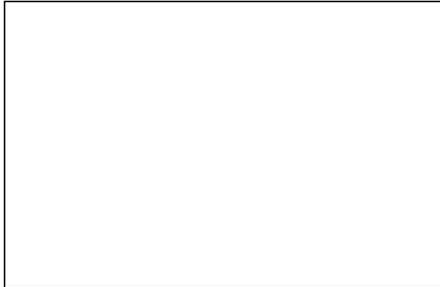


Créature-artefact : myr U  
{T} : Ajoutez {C}{C}.

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

Récupérateur Myr {2}



Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Récupérateur Myr {2}



Créature-artefact : myr U

Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

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.

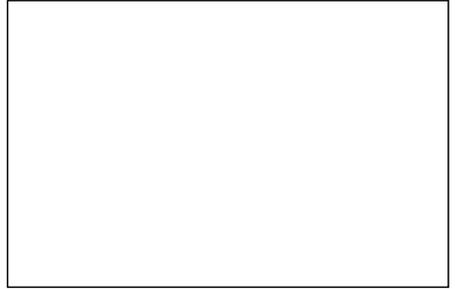
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

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.

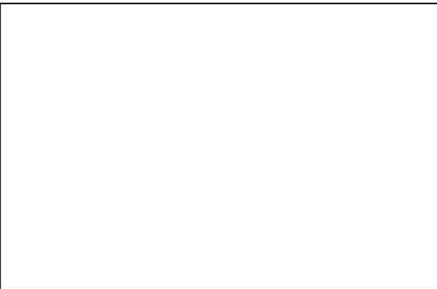
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

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.

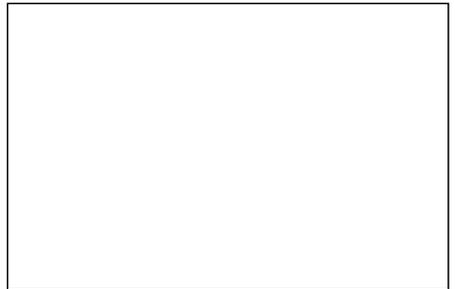
À chaque fois que la Sphère de bataille myr attaque, vous pouvez engager X myrs dégagés que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, la Sphère de bataille myr gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour et inflige X blessures au joueur ou au planeswalker qu'elle attaque.

4/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sphère de bataille myr

{7}



Créature-artefact : myr et construction

R

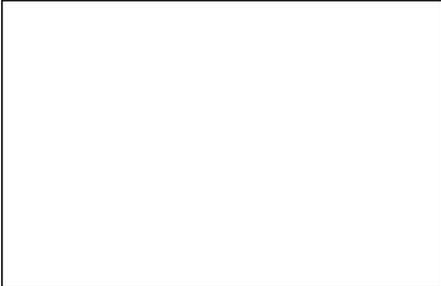
Quand la Sphère de bataille myr arrive sur le champ de bataille, créez quatre jetons de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

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

Superion myr {2}



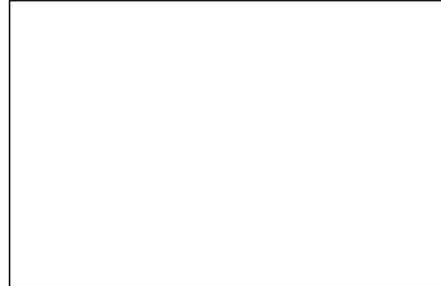
Créature-artefact : myr R

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

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



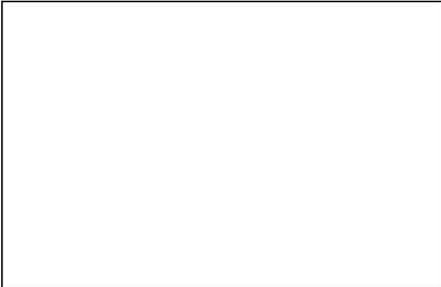
Créature-artefact : myr R

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

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



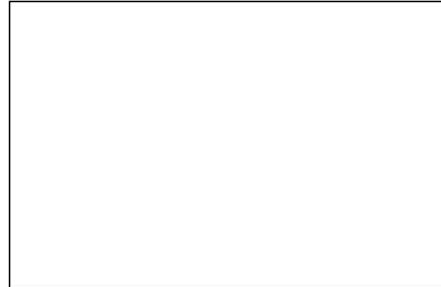
Créature-artefact : myr R

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

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Superion myr {2}



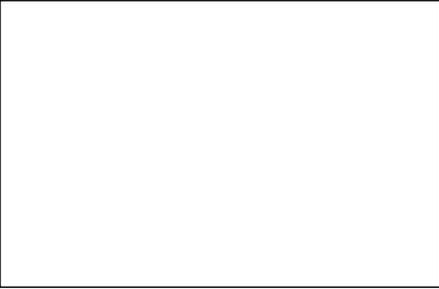
Créature-artefact : myr R

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

5/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



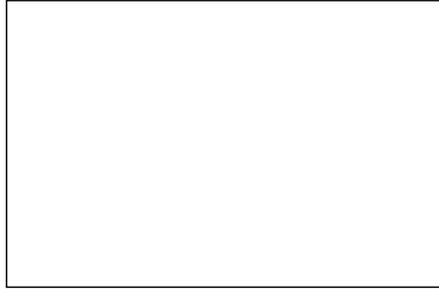
Créature-artefact : myr **C**

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



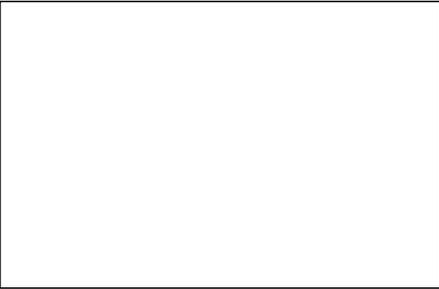
Créature-artefact : myr **C**

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



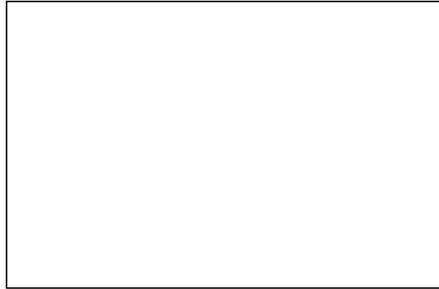
Créature-artefact : myr **C**

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Valet myr {1}



Créature-artefact : myr **C**

Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les cartes appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de bataille.

1/1

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

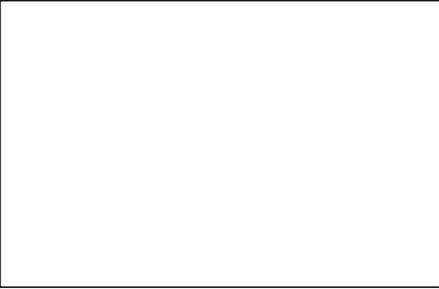


Terrain : site C

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

Guet des nuages



Terrain : site

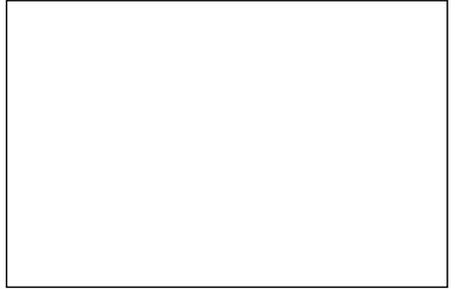
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

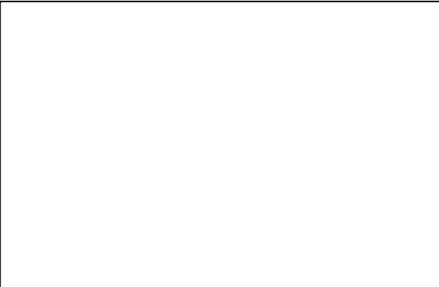
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

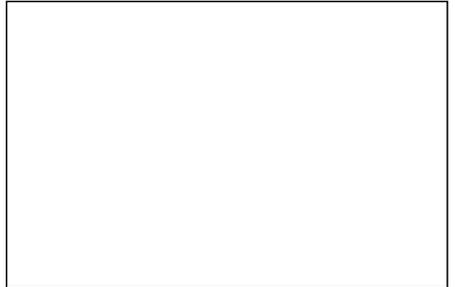
C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Guet des nuages



Terrain : site

C

Le Guet des nuages arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {C} pour chaque site sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Labyrinthe mystificateur



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Exilez une créature attaquante ciblée qu'un adversaire contrôle. Au début de la prochaine étape de fin, renvoyez-la sur le champ de bataille engagée, sous le contrôle de son propriétaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

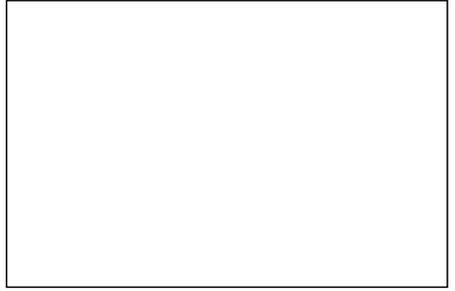
{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Atelier de Mishra



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Usine de Mishra



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : L'Usine de Mishra devient une créature-artefact 2/2 Ouvrier spécialisé jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

{T} : Une créature Ouvrier spécialisé ciblée gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

~Atelier de Mishra



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Atelier de Mishra



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli

{3}



Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.

{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

-Atelier de Mishra



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}{C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts d'artefact.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'oubli

{3}



Artefact

R

{4}, {T} : Mettez un marqueur « destin » sur un permanent ciblé.

{5}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'oubli : Détruisez tous les permanents non-terrain sans marqueur « destin », et retirez ensuite tous les marqueurs « destin » de tous les permanents.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réservoir à myr

{3}



Artefact

R

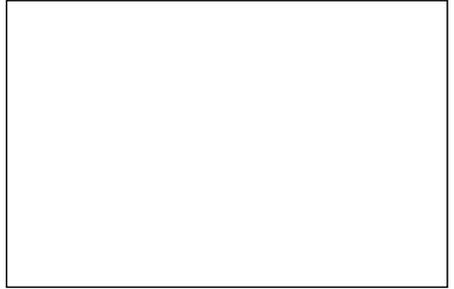
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de myr ou activer des capacités de myr.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs

{5}



Artefact

R

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

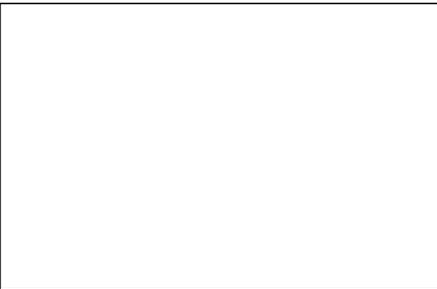
{T}, engagez cinq myrs dégagés que vous contrôlez :

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

Réservoir à myr

{3}



Artefact

R

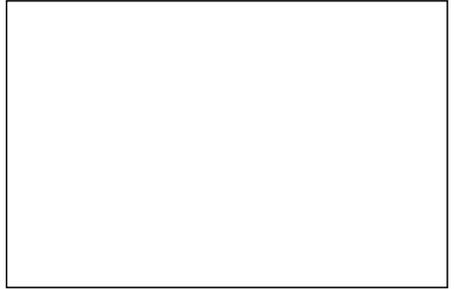
{T} : Ajoutez {C}{C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts de myr ou activer des capacités de myr.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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-arteffect 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

Karn libéré

{7}



Planeswalker légendaire : Karn

M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les  
cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré.  
Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre  
contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Turbine à myrs

{5}



Artefact

R

{T} : Créez un jeton de créature-arteffect 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

Karn libéré

{7}



Planeswalker légendaire : Karn

M

{+4} : Un joueur ciblé exile une carte de sa main.

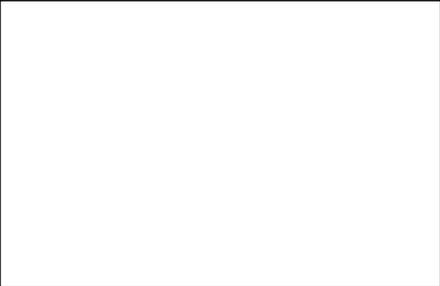
{-3} : Exilez un permanent ciblé.

{-14} : Recommencez la partie en laissant en exil toutes les  
cartes de permanent non-aura exilées avec Karn libéré.  
Puis mettez ces cartes sur le champ de bataille sous votre  
contrôle.

6/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de sombracier {3}

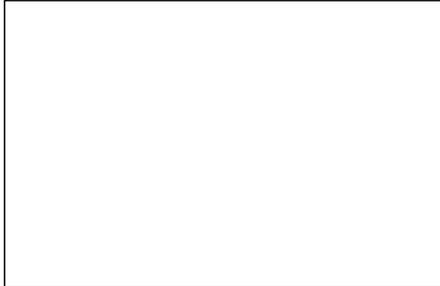


Créature-artefact : myr U  
Indestructible

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de sombracier {3}

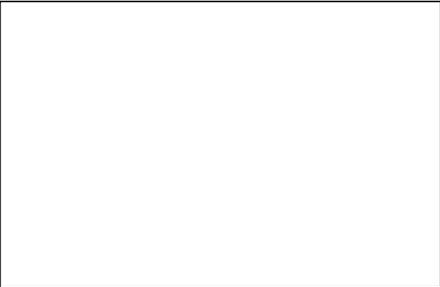


Créature-artefact : myr U  
Indestructible

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de sombracier {3}

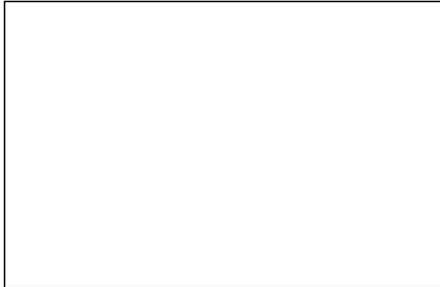


Créature-artefact : myr U  
Indestructible

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Myr de sombracier {3}



Créature-artefact : myr U  
Indestructible

0/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}

Rituel de clan : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout n'est que poussière

{7}

Rituel de clan : eldrazi

M

Chaque joueur sacrifie tous les permanents qu'il contrôle qui ont au moins une couleur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau

Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux

{4}



Artefact

M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux :  
Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mutecaveau



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{1} : Le Mutecaveau devient une créature 2/2 avec tous les types de créature jusqu'à la fin du tour. C'est toujours un terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canon-lux

{4}



Artefact

M

{T} : Mettez un marqueur « charge » sur le Canon-lux.

{T}, retirez trois marqueurs « charge » du Canon-lux :  
Détruisez un permanent ciblé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur myr

{6}



Artefact

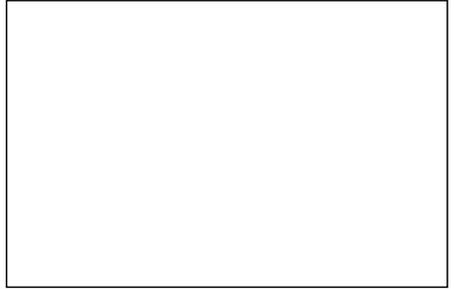
R

{6}, {T}, sacrifiez l'Incubateur myr : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'artefact, exilez-les, puis créez autant de jetons de créature-artefact 1/1 Myr. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur myr

{6}



Artefact

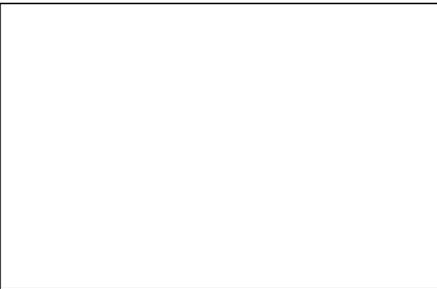
R

{6}, {T}, sacrifiez l'Incubateur myr : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'artefact, exilez-les, puis créez autant de jetons de créature-artefact 1/1 Myr. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Incubateur myr

{6}



Artefact

R

{6}, {T}, sacrifiez l'Incubateur myr : Cherchez dans votre bibliothèque n'importe quel nombre de cartes d'artefact, exilez-les, puis créez autant de jetons de créature-artefact 1/1 Myr. Puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast