

Récupérateur Myr	{2}	Travailleur entravarc {1	1}
2/			\rfloor
Créature-artefact : myr Quand le Récupérateur Myr meurt, renvoyez une autre carte d'artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	U	Créature-artefact : construction Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bataille avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mise dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)	C e
1/1 Magic the Gathering © Wizards of the Coast		0/0 Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

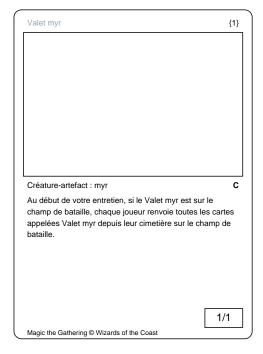
Récupérateur Myr	{2}
Créature-artefact : myr	U
Quand le Récupérateur Myr meurt, rer carte d'artefact ciblée depuis vo votre main.	
votre main.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

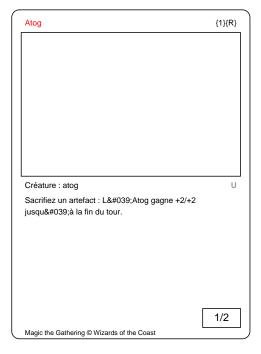
Travailleur entravarc	{1}
Créature-artefact : construction	С
Modularité 1 (Cette créature arrive sur le c avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quan-	•
dans un cimetière, vous pouvez placer ses	
+1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)	
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

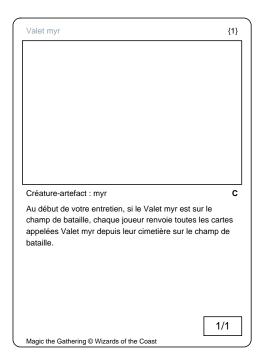
Travailleur entravarc	{1}	V	/alet myr	{1}
Créature-artefact : construction	С		Créature-artefact : myr	С
Modularité 1 (Cette créature arrive sur le champ de bata		ı	lu début de votre entretien, si le Valet myr est sur le	
avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Quand elle est mis	Э		hamp de bataille, chaque joueur renvoie toutes les carte	
dans un cimetière, vous pouvez placer ses marqueurs +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)			appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le champ de pataille.	,
0	0		1/1	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		$\overline{}$	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

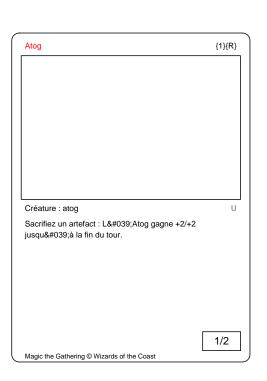
Travailleur entravarc	{1}
Créature-artefact : construction	С
Modularité 1 (Cette créature arrive sur avec un marqueur(s) +1/+1 sur elle. Qu dans un cimetière, vous pouvez placer +1/+1 sur la créature-artefact ciblée.)	uand elle est mise
	0/0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

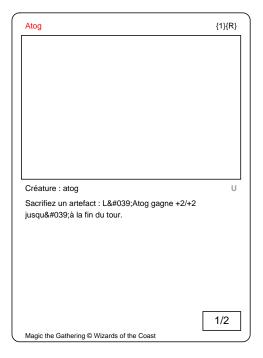
Créature-artefact : myr Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le chan bataille.	
Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le chan	
Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le chan	
Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le chan	
Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le chan	
Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le chan	
Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le chan	
Au début de votre entretien, si le Valet myr est sur le champ de bataille, chaque joueur renvoie toutes les appelées Valet myr depuis leur cimetière sur le chan	С
	cartes
_	

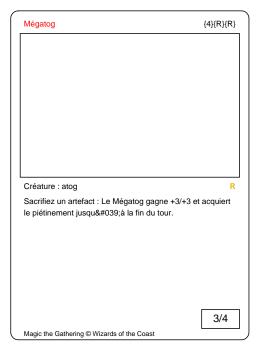












Atog {1}{R}

Créature : atog U

Sacrifiez un artefact : L'Atog gagne +2/+2
jusqu'à la fin du tour.

1/2

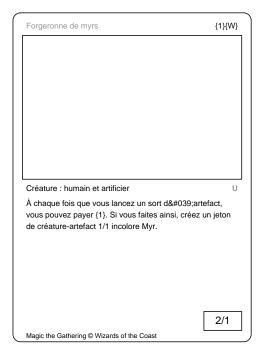
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast

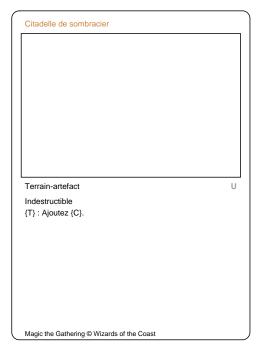
Forgeronne de myrs

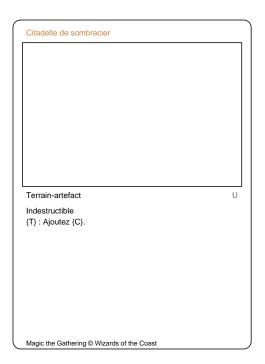
Créature : humain et artificier

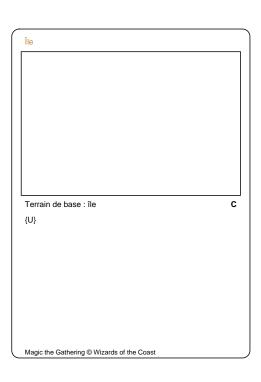
À chaque fois que vous lancez un sort d'artefact, vous pouvez payer {1}. Si vous faites ainsi, créez un jeton de créature-artefact 1/1 incolore Myr.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

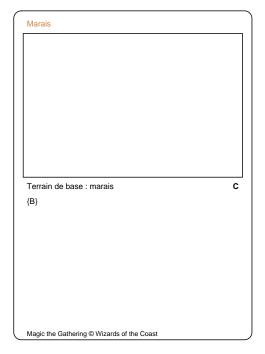


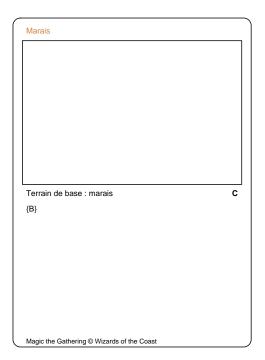


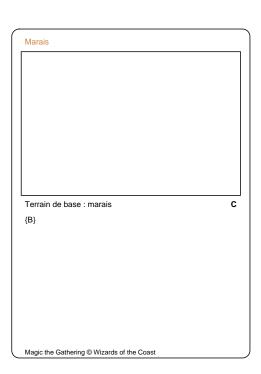




Terrain de base : île	С
{U}	







Marais	Montagne
Terrain de base : marais C {B}	Terrain de base: montagne C & amp;amp;amp;tt;center>&ttimg width="center" align="center" src="graph/manas/bigR.jpg">&tt/center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne	Montagne
Terrain de base : montagne C & Amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; a	Terrain de base : montagne C & amp;amp;amp;tt;center& amp;amp;amp;gt;& amp;amp;amp;tt;timg width=& amp;amp;amp;quot;65& amp;amp;amp;quot; align=& amp;amp;amp;quot;center& amp;amp;amp;quot;src=& amp;amp;amp;quot;graph/manas/bigR.jpg& amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;amp;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C & montagne & C & mp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;		Terrain de base : montagne C & montagne kamp; amp; lt; center& mp; amp; amp; gt; & mp; amp; mp; lt; img width=& mp; amp; amp; quot; 65& amp; amp; amp; quot; align=& amp; amp; quot; center& amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Plaine
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : plaine C
<center><limg <="" align="graph/manas/bigR.jpg" center="" src="graph/manas/bigR.jpg" width="65"></limg></center>		&atplt;center> <limg &<="" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg" td="" width="65"></limg>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine		Plaine
Terrain de base : plaine C & amp;amp;amp;lt;center&		Terrain de base : plaine <center>&ntlt;img width="65"align="enter&</center>
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Plaine		Vide rayonnant
Terrain de base : plaine C & De amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp; amp;		Terrain Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vide rayonnant	Annelures d'éclair	{3}
Terrain R	Artefact	R
Au début de l'étape de fin, si vous ne contrôlez pas d'artefact, sacrifiez le Vide rayonnant. {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	À chaque fois qu'une créature non-jeton que vous contrôlez meunt, mettez un marqueur « charge » sur les Annelures d'éclair. Au début de votre entretien, si les Annelures d'écla ont au moins cinq marqueurs « charge » sur elles, retirez-les tous et créez autant de jetons de créature 3/1 rouge Élemental avec la célérité. Exilez-les au début de la prochaine étape de fin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Annelures d'éclair	{3
Artefact	
À chaque fois qu'une créature non-je	ton que vous
contrôlez meurt, mettez un marqueur « cha Annelures d':éclair.	rge » sur les
Au début de votre entretien, si les Annelure	
ont au moins cinq marqueurs « charge » su retirez-les tous et créez autant de jetons de	
rouge Élemental avec la célérité. Exilez-les	

Bâton de vie sylvok	{1}
Artefact : équipement	С
La créature équipée gagne +1/+0. À chaque fois que la créature équipée meurt, vous ga 3 points de vie. Équipement {1}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bâton de vie sylvok	{1}		Echarde de squelette	}
Artefact : équipement	С		Artefact	J
La créature équipée gagne +1/+0. À chaque fois que la créature équipée meurt, vous gagn 3 points de vie. Équipement {1}	ez		{3}, {T} ou {B}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Cuve de mimétisme	{3}
Artefact	R
Empreinte ? À chaque fois qu'une créature non-je	•••
meurt, vous pouvez exiler cette carte. Si vous faites ains	
renvoyez chaque autre carte exilée par la Cuve de mimétisme dans le cimetière de son propriétaire.	
{3}, {T}: Créez un jeton qui est une copie de la carte ex	ilée
par la Cuve de mimétisme. Elle acquiert la célérité. Exilez-la au début de la prochaine étape de fin.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Écharde de squelette

Artefact

(3), (T) ou {B}, {T} : Renvoyez une carte de créature-artefact ciblée depuis votre cimetière dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mox d'opale	{0}	Tambour de sautefeuille	1}
Artefact légendaire	M	Artefact	U
Art des métaux ? {T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. N'activez que si vous contrôlez a moins trois artefacts.		{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Mox d'opale	{0
Artefact légendaire	N
Art des métaux ? {T} : Ajoutez un mar votre choix. N'activez que moins trois artefacts.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tambour de sautefeuille	{1}
Artefact	U
{T}, engagez une créature dégagée que vous contrôlez	<u>:</u> :
Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Canoniste des Éthermentés	{1}{W}	Canoniste des Éthermentés	{1}{W}
Créature-artefact : humain et clerc	R	Créature-artefact : humain et clerc	R
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort ne peut pas lancer de sort non-artefact supplé		Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé ne peut pas lancer de sort non-artefac	
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
wayic the Gathering & wizards of the Coast		wagic the Gathering @ wizards of the Coast	

Canoniste des Éthermentés	{1}{W}
Créature-artefact : humain et clerc	R
Chaque joueur qui, ce tour-ci, a lancé un sort ne peut pas lancer de sort non-artefact supplé	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Aiguille à sectionner	{1}
Artefact	R
Au moment où l'Aiguille à sectionner arrive sur le champ de bataille, nommez une carte.	
Les capacités activées des sources du nom choisi ne	4
peuvent pas être activées à moins qu'elles ne soi des capacités de mana.	ent
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Relique de Progénitus	{1}
Artefact	U
{T}: Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière).
{1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les	
cimetières. Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Relique de Progénitus	{1}
Auto	
Artefact {T}: Un joueur ciblé exile une carte depuis son cimetière {1}, exilez la Relique de Progénitus : Exilez tous les cimetières. Piochez une carte.	U
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	

Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	М
{+1}: Regardez les cinq cartes du dessus de voti	e
bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte	
d'artefact parmi elles et la mettre dans voti	
Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque	ue, dans
n'importe quel ordre.	
{-1} : Un artefact ciblé devient une créature-artefa	ict de
force et d'endurance de base 5/5.	
{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie et vous	gagnez X
points de vie, X étant le double du nombre	3/
d'artefacts que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}
Discourable of sea deine. Towards	
Planeswalker légendaire : Tezzeret	М
{+1}: Regardez les cinq cartes du dessus	
bibliothèque. Vous pouvez révéler une cart d'artefact parmi elles et la mettre da	
Mettez les autres au-dessous de votre bibli	
n'importe quel ordre.	oureque, dans
{-1} : Un artefact ciblé devient une créature	e-artefact de
force et d'endurance de base 5/5.	
{-4} : Un joueur ciblé perd X points de vie e	et vous gagnez X
points de vie, X étant le double du nombre	3/
d'artefacts que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	3/

Tezzeret, agent de Bolas	{2}{U}{B}	Extirpation {E	{B}
Planeswalker légendaire : Tezzeret	М	Éphémère	R
(+1): Regardez les cinq cartes du dessus bibliothèque. Vous pouvez révéler une ca d'artefact parmi elles et la mettre di Mettez les autres au-dessous de votre bib n'importe quel ordre. (-1): Un artefact ciblé devient une créatur force et d'endurance de base 5/5.	te ans votre main. liothèque, dans	Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.) Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.	
(-4): Un joueur ciblé perd X points de vie points de vie, X étant le double du nombre d'artefacts que vous contrôlez. Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Extirpation	{B}
Éphémère Fraction de seconde (Tant que ce sort est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.)	R
Choisissez une carte ciblée dans un cimetière autre qu'une carte de terrain de base. Cherchez dans le cimetière, la main et la bibliothèque de son propriétaire toutes les cartes ayant le même nom que cette carte et exilez-les. Puis ce joueur mélange.	e
Magic the Gathering [⊚] Wizards of the Coast	

Salve d'éclats d'obus	{1}{R}
Éphémère	U
En tant que coût supplémentaire pour lance sacrifiez un artefact.	er ce sort,
La Salve d'éclats d'obus inflig n'importe quelle cible.	e 5 blessures à

Salve d'éclats d'obus {1	}{R}		Salve zingante	{R}
Éphémère	U		Éphémère	С
En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, sacrifiez un artefact. La Salve d'éclats d'obus inflige 5 blessures n'importe quelle cible.	s à		La Salve zingante inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessures à place si vous contrôlez au moins trois artefacts.	la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Salve zingante	{R}
Éphémère	С
La Salve zingante inflige 2 blessures à n'impoquelle cible.	orte
Art des métaux ? La Salve zingante inflige 4 blessul place si vous contrôlez au moins trois artefacts.	res à la
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	