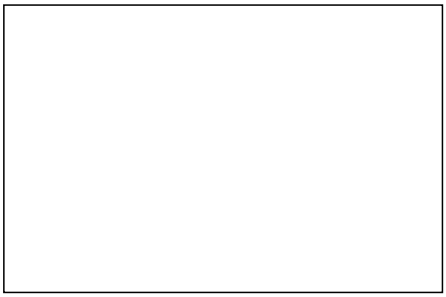
Arwen, tisseuse d'espoir {1}{G}{G}



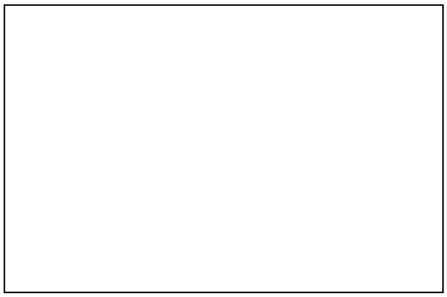
Créature légendaire : elfe et noble R

Chaque autre créature que vous contrôlez arrive sur le champ de bataille avec, sur elle, un nombre de marqueurs +1/+1 supplémentaires égal à l'endurance d'Arwen, tisseuse d'espoir.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

L'Augure {2}{G}{G}



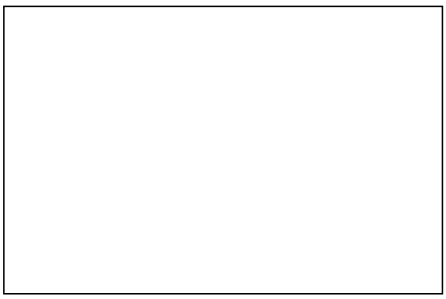
Créature : extraterrestre et zombie et soldat R

L'Augure doit être bloqué si possible.
L'Augure ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.
À chaque fois que L'Augure inflige des blessures, exilez-le face cachée. Il devient prédit.
Prédiction {1}{G} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Karvanista, Lupari loyal {4}{G}



Créature légendaire : extraterrestre et chien et soldat R

Vigilance, piétinement, célérité
À chaque fois que Karvanista attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque humain que vous contrôlez.

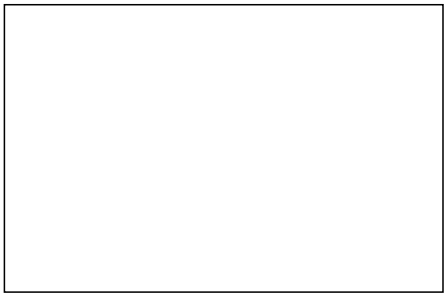
Bouclier lupari {1}{G}
<i>Rituel : aventure</i>

Les humains que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sage de l'évolution {2}{G}



Créature : elfe et druide U

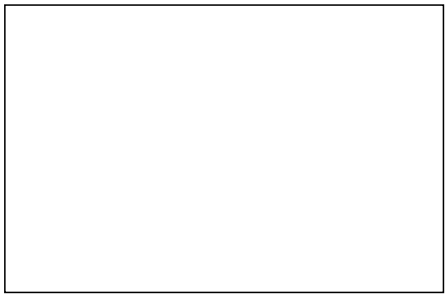
<i>Toucheterre</i> ? À chaque fois qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, prolifèrez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

S?urs de Karn {1}{G}



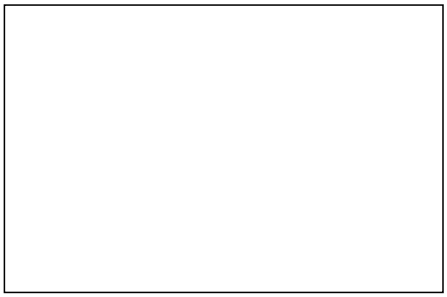
Créature : clerc R

Les S?urs de Karn arrivent sur le champ de bataille avec un marqueur +1/+1 sur elles.
<i>Paradoxe</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, doublez le nombre de marqueurs +1/+1 sur les S?urs de Karn.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bill Potts {3}{R}



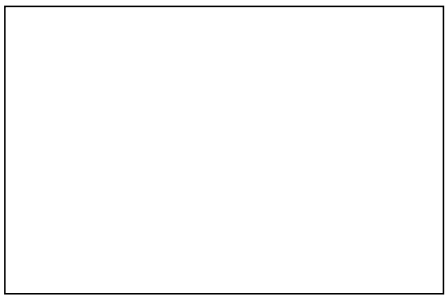
Créature légendaire : humain R

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que Bill Potts ou activez une capacité qui ne cible que Bill Potts, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clara Oswald {6}



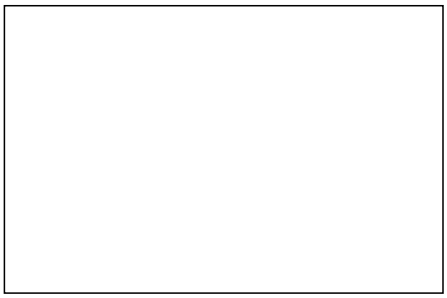
Créature légendaire : humain et conseiller R

<i>Fille impossible</i> ? Si Clara Oswald est votre commandant, choisissez une couleur avant le début de la partie. Clara Oswald est de la couleur choisie.
Si une capacité déclenchée d'un docteur que vous contrôlez se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dan Lewis {1}{R}



Créature légendaire : humain R

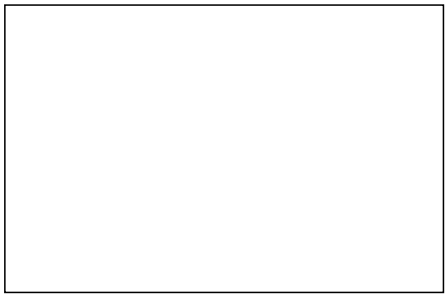
Les artefacts non-créature, non-équipement que vous contrôlez sont des équipements en plus de leurs autres types et ont « La créature équipée gagne +1/+0 » et équipement {1}.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Iraxxa, impératrice de Mars {2}{R}{R}



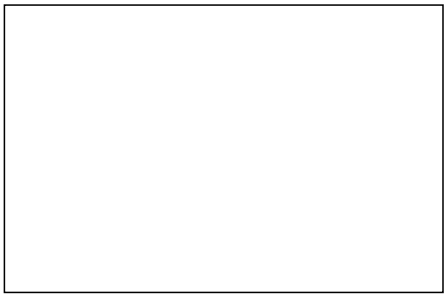
Créature légendaire : extraterrestre et guerrier U

Piétinement
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)
<i>Paradoxe</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, créez un jeton de créature 2/2 rouge Extraterrestre et Guerrier.

5/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tyrannosaure enflammé {5}{R}{R}



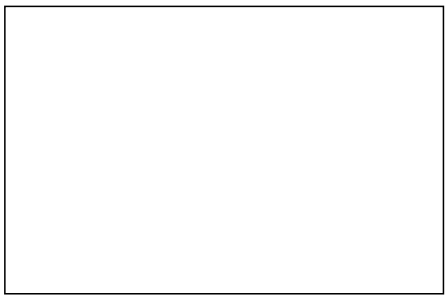
Créature : dinosaure R

Menace
<i>Paradoxe</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, le Tyrannosaure enflammé inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Puis mettez un marqueur +1/+1 sur le Tyrannosaure enflammé. Quand le Tyrannosaure enflammé meurt, il inflige un nombre de blessures égal à sa force à chaque adversaire.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ryan Sinclair {2}{R}



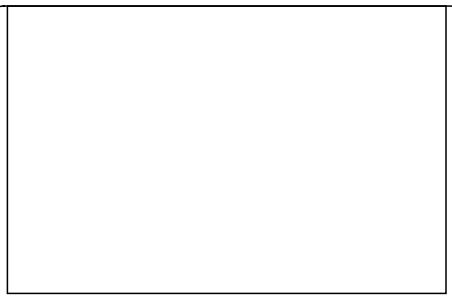
Créature légendaire : humain R

À chaque fois que Ryan attaque, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si c'est un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de Ryan. Mettez les cartes exilées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ver à mémoire {1}{R}



Créature : extraterrestre et ver U

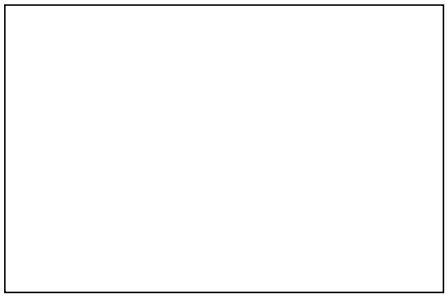
<i>Paradoxe</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, le Ver à mémoire inflige 2 blessures à un joueur ciblé. Ce joueur se défausse d'une carte, puis pioche une carte. Mettez un marqueur +1/+1 sur le Ver à mémoire.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Yasmin Khan {3}{R}



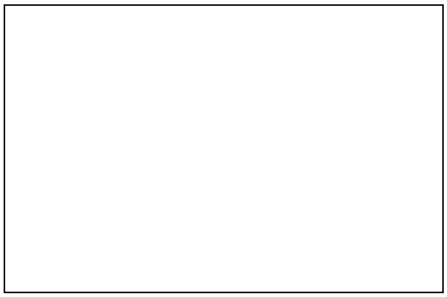
Créature légendaire : humain et détective R

{T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez la jouer.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Colipervier {1}{U}



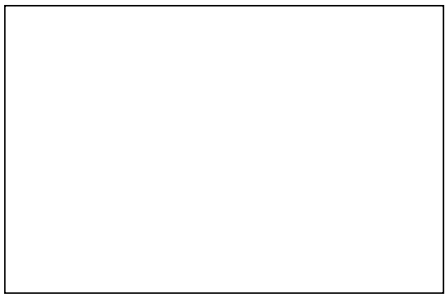
Créature : phyrexian et oiseau et horreur U

Vol
À chaque fois que le Colipervier inflige des blessures de combat à un joueur, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canaliseuse de flux {2}{U}



Créature : humain et sorcier U

À chaque fois que vous lancez un sort non-créature, proliférez. (Choisissez n'importe quel nombre de permanents et/ou de joueurs, puis donnez-leur à chacun un autre marqueur de chaque sorte déjà présente.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Danny Pink {3}{U}

Créature légendaire : humain et soldat et conseiller R

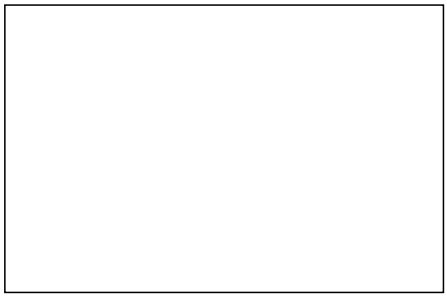
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.)
Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois qu'au moins un marqueur est mis sur cette créature pour la première fois à chaque tour, piochez une carte. »

4/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nardole, cyborg ingénieux {1}{U}



Créature-artefact légendaire : scientifique R

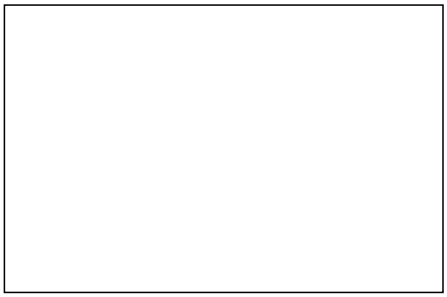
{T} : Ajoutez {U} pour chaque marqueur sur Nardole. Ne dépensez ce mana que pour lancer des sorts non-créature.

Survivance (Quand cette créature meurt, si elle n'avait pas de marqueurs +1/+1 sur elle, renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire avec un marqueur +1/+1 sur elle.)
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Faldorn, héraut des loups vénérables {1}{R}{G}



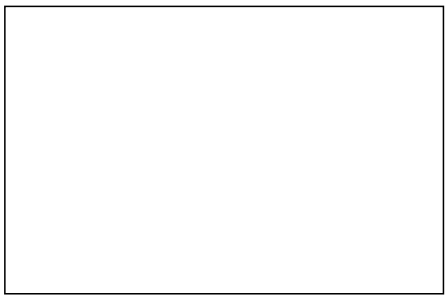
Créature légendaire : humain et druide M

À chaque fois que vous lancez un sort depuis l'exil ou qu'un terrain arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle depuis l'exil, créez un jeton de créature 2/2 verte Loup.
{1}, {T}, défaussez-vous d'une carte : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez la jouer ce tour-ci.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclosion lunaire {4}{G}{U}



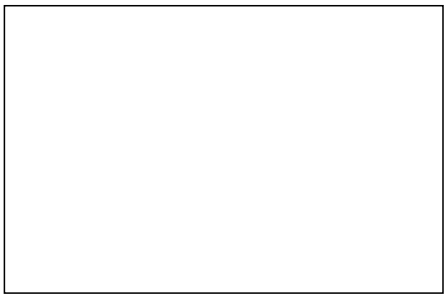
Créature : extraterrestre et bête R

Vol, piétinement
Recyclage de terrain de base {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)
Échappée?{4}{G}{U}, exilez un terrain que vous contrôlez, Exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

6/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Douzième Docteur {3}{U}{R}



Créature légendaire : time lord et docteur R

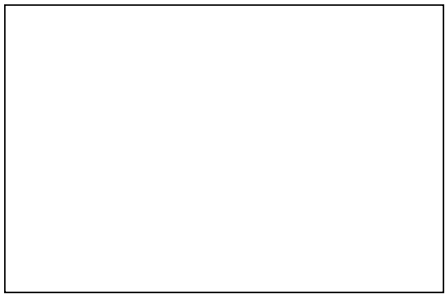
Le premier sort que vous lancez depuis autre part que votre main à chaque tour a la démonstration. (Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)
À chaque fois que vous copiez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Le Douzième Docteur.

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moi, l'immortelle {2}{G}{U}{R}



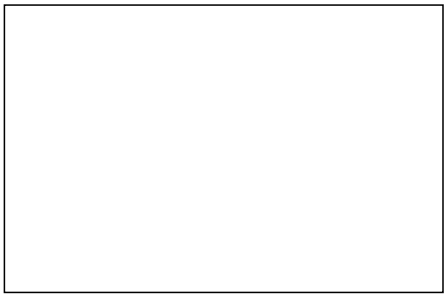
Créature légendaire : humain et gredin R

Au début du combat pendant votre tour, mettez, selon votre choix, un marqueur +1/+1, « initiative », « vigilance » ou « menace » sur Moi, l'immortelle.
Les marqueurs restent sur Moi quand elle se déplace dans n'importe quelle zone autre que la main ou la bibliothèque d'un joueur.
Vous pouvez lancer Moi depuis votre cimetière en vous défaussant de deux cartes en plus de payer ses autres coûts.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

River Song {1}{U}{R}



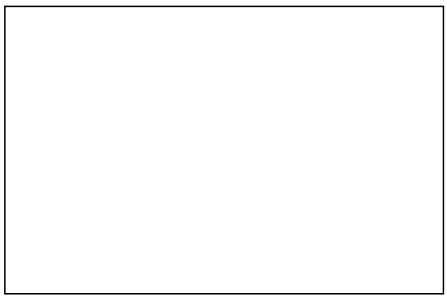
Créature légendaire : humain et time lord et gredin R

<i>Rencontre à rebours</i> ? Vous piochez des cartes du dessous de votre bibliothèque à la place du dessus.
<i>Spoilers</i> ? À chaque fois qu'un adversaire applique le regard, surveille ou cherche dans sa bibliothèque, mettez un marqueur +1/+1 sur River Song. Puis River Song inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à sa force.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poisson-leurre de la Foire des glaces {5}{U}{R}



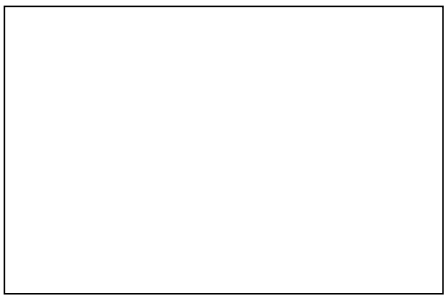
Créature : poisson R

Quand le Poisson-leurre de la Foire des glaces arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 bleue Poisson et deux jetons Trésor engagés.
Les poissons que vous contrôlez ont la célérité et ne peuvent pas être bloqués par les humains.
Prédiction {3}{U}{R}

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À la recherche de demain {2}{G}



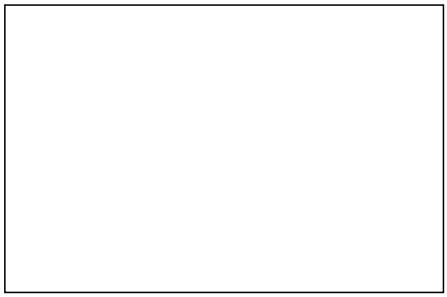
Rituel C

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Suspension 2 ? {G} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {G} et l'exiler avec deux marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cherchauloin {1}{G}

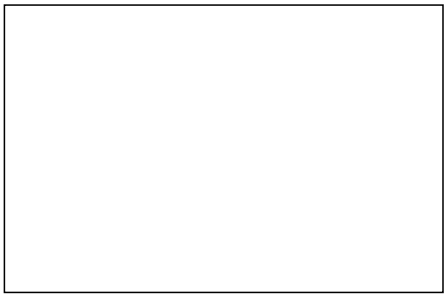


Rituel **C**

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plaine, d'île, de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lutte de Skemfar {3}{G}

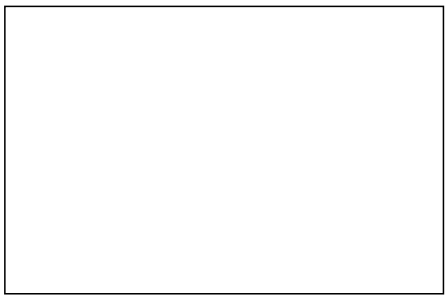


Rituel **C**

Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez. Ensuite, cette créature se bat contre jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas. (Chacune inflige un nombre de blessures égal à sa force à l'autre.)
Prédiction {G} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Culture {2}{G}

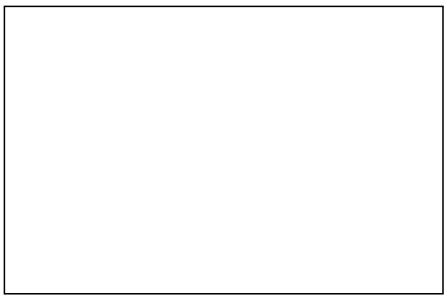


Rituel U

Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une sur le champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Affres du chaos {3}{R}



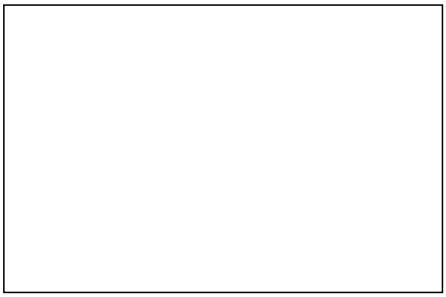
Rituel U

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dans le Tourbillon du Temps {4}{R}

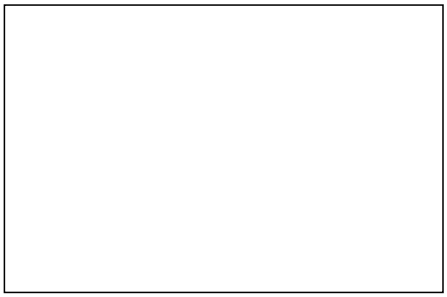


Rituel R

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contemplation {U}

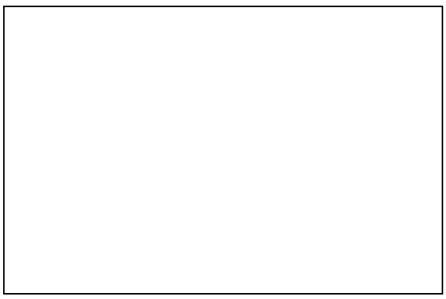


Rituel C

Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque, puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vous pouvez mélanger.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Flux imminent {2}{R}

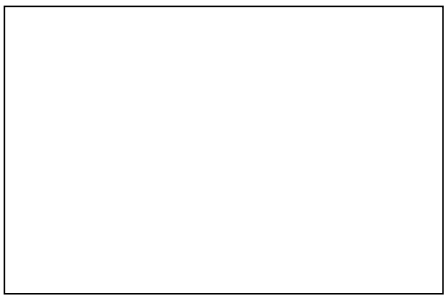


Rituel R

<i>Paradoxe</i> ? Le Flux imminent inflige X blessures à chaque adversaire et à chaque créature qu'il contrôle, X étant 1 plus le nombre de sorts que vous avez lancés depuis autre part que votre main ce tour-ci.
Prédiction {1}{R}{R} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Démarrer le TARDIS {1}{U}



Rituel U

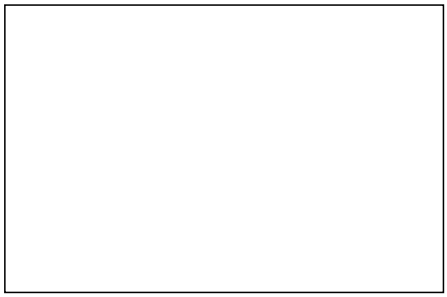
Surveillez 2, puis piochez une carte. Vous pouvez vous transplaner. (Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)

Relancez (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Désalignement quantique {4}{U}

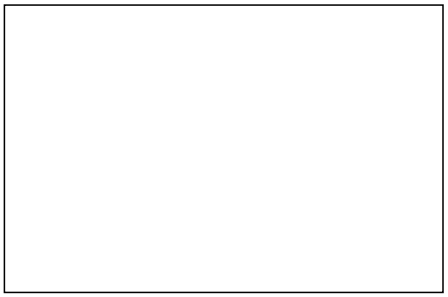


Rituel R

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il n'est pas légendaire.
Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prédestination {U}

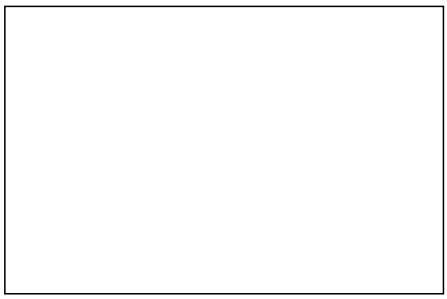


Rituel C

Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez ensuite n'importe quel nombre d'entre elles au-dessous de votre bibliothèque et le reste au-dessus, dans l'ordre de votre choix.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forme du corbeau {2}{U}

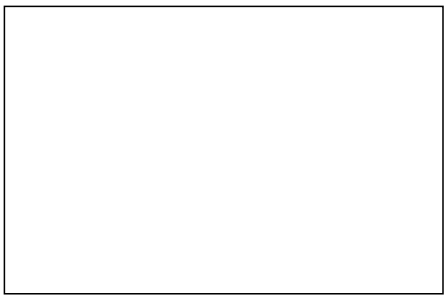


Rituel C

Exilez un artefact ciblé ou une créature ciblée. Son contrôleur crée un jeton de créature 1/1 bleue Oiseau avec le vol.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dernière nuit ensemble {3}{R}{G}



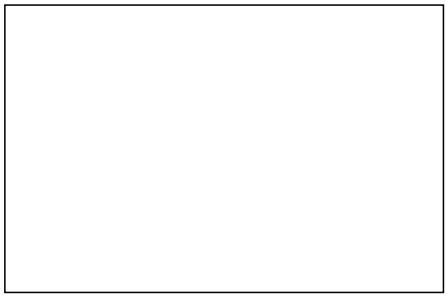
Rituel R

Choisissez deux créatures ciblées. Dégagez-les. Mettez deux marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles. Elles acquièrent la vigilance, l'indestructible et la célérité jusqu'à la fin du tour. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire. Seules les créatures choisies peuvent attaquer pendant cette phase de combat.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Détruire et rebâtir {1}{R}{G}

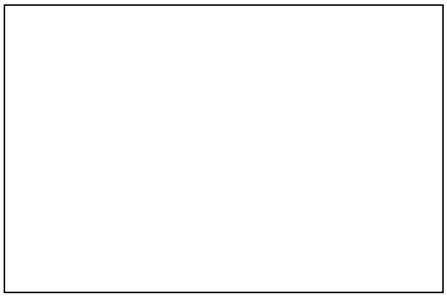


Rituel U

Choisissez l'un ?
? Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
? Meulez cinq cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre cimetière.
Flashback {3}{R}{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bivouac de frontière

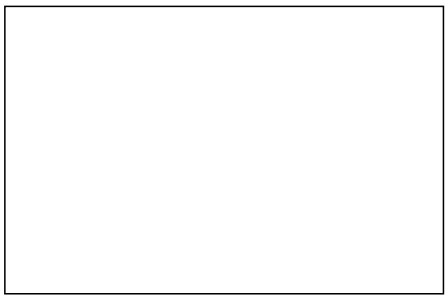


Terrain U

Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vérité ou conséquences {2}{U}{R}

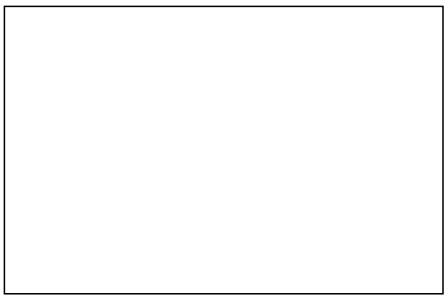


Rituel U

<i>Conseil secret</i> ? Chaque joueur vote secrètement pour vérité ou conséquences, puis ces votes sont révélés. Vous piochez un nombre de cartes égal au nombre de votes pour vérité. Puis choisissez un adversaire au hasard. Vérité ou conséquences inflige 3 blessures à ce joueur pour chaque vote pour conséquences.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet gorgé d'eau



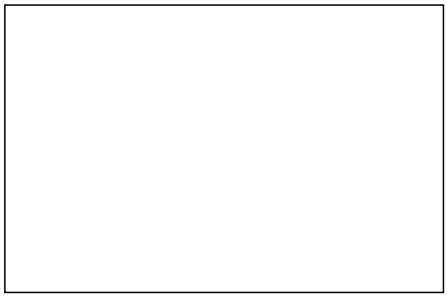
Terrain R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {U}.
{1}, {T}, sacrifiez le Bosquet gorgé d'eau : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade soucherêve

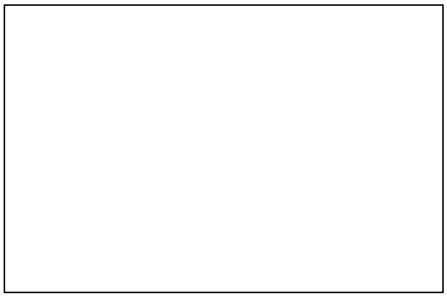


Terrain R

La Cascade soucherêve arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière lugubre

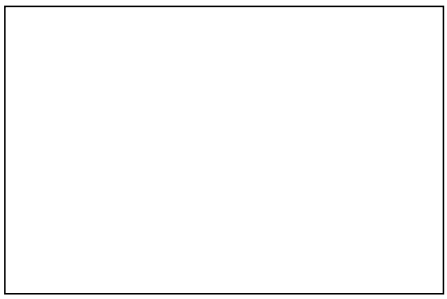


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, exilez le Cimetière lugubre : Le propriétaire d'une créature ciblée la mélange dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chambre du Conseil de Gallifrey

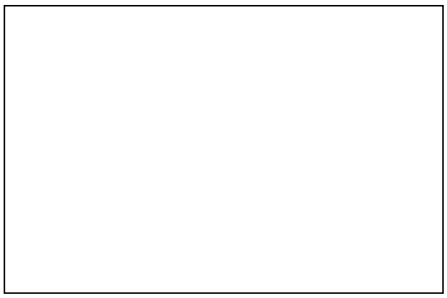


Terrain légendaire R

Quand la Chambre du Conseil de Gallifrey arrive sur le champ de bataille, surveillez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte dans votre cimetière.)
{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de time lord ou d'extraterrestre ou pour activer une capacité de time lord ou d'extraterrestre.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clairière de scories



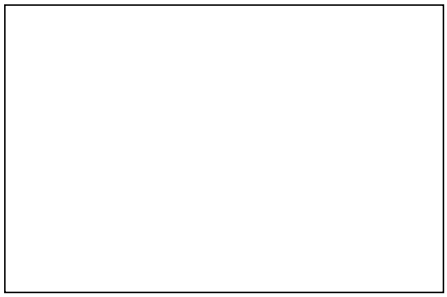
Terrain : montagne et forêt R

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
La Clairière de scories arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Côte sculptée par les tempêtes

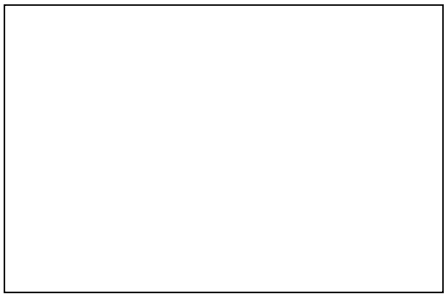


Terrain R

La Côte sculptée par les tempêtes arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

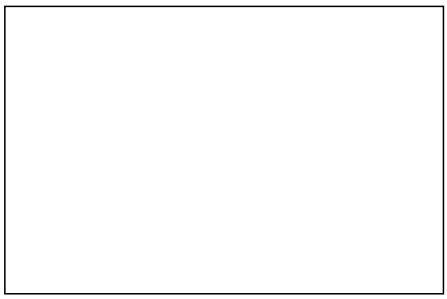


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

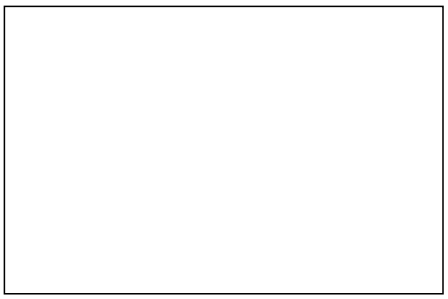


Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



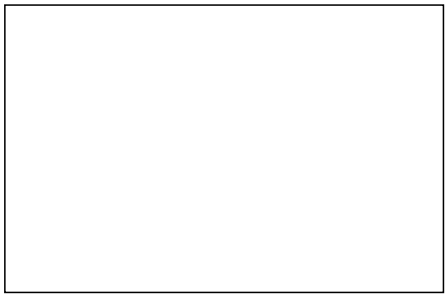
Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

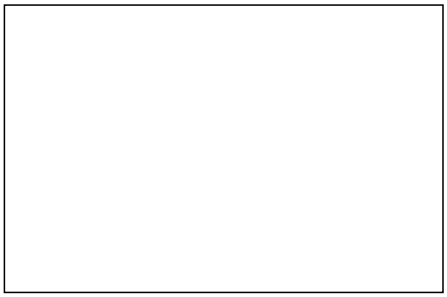


Terrain de base : forêt **C**

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

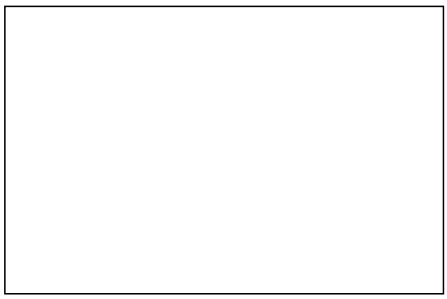


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Halliers protégés

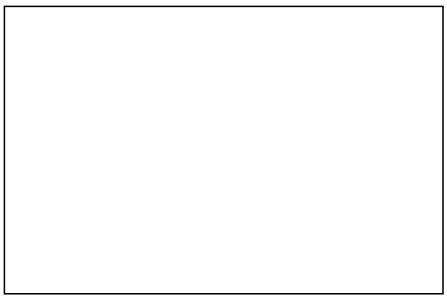


Terrain : montagne et forêt **R**

({T} : Ajoutez {R} ou {G}.)
Les Halliers protégés arrivent sur le champ de bataille engagés.
Recyclage {2} ({2}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



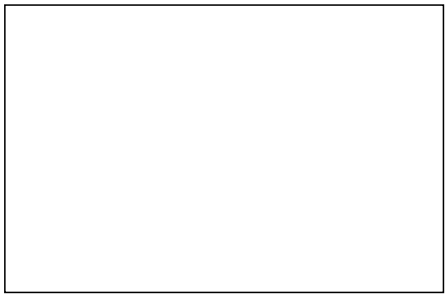
Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

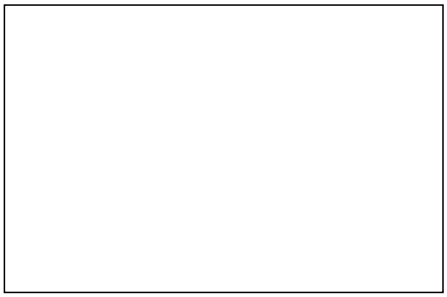


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Îlot ardent

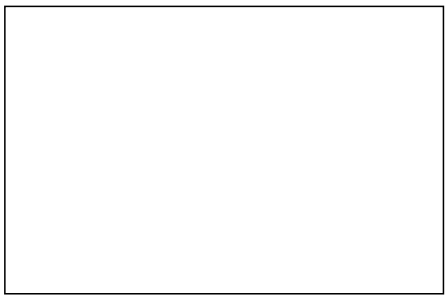


Terrain **R**

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U} ou {R}.
{1}, {T}, sacrifiez l'Îlot ardent : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

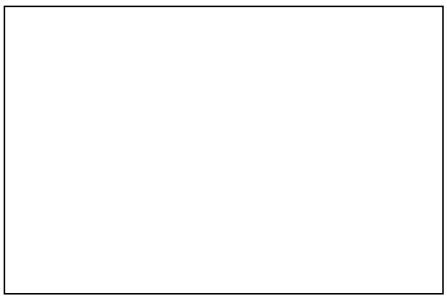


Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne



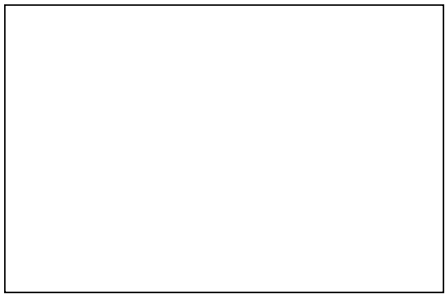
Terrain **R**

Au moment où le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pâlevigne arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pyrogel

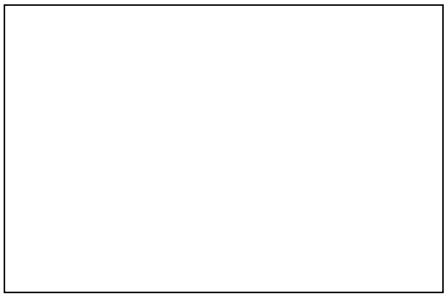


Terrain R

Au moment où le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte d'île ou de montagne de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis pyrogel arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

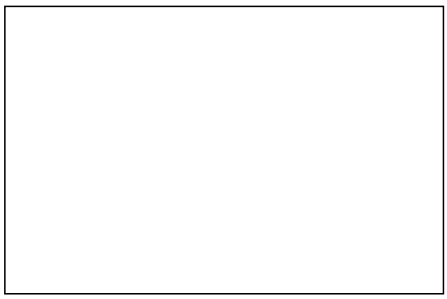


Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Mont enraciné



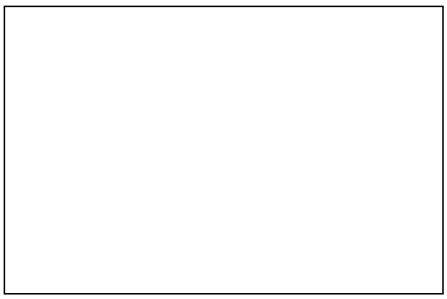
Terrain R

Le Mont enraciné arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez une montagne ou une forêt.

{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne

Terrain de base : montagne **C**

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire

Terrain U

Le Paysage myriadaire arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {C}.
{2}, {T}, sacrifiez le Paysage myriadaire : Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes de terrain de base qui partagent un type de terrain, mettez-les sur le champ de bataille engagées, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

Terrain U

{T} : Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Phare abandonné

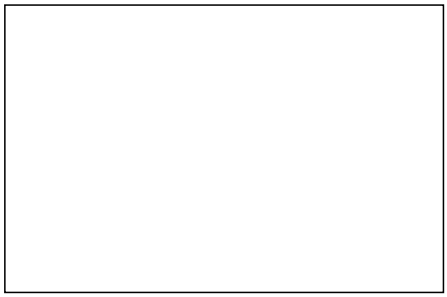
Terrain R

{T} : Ajoutez {C}.
{1}{U}{R}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Piste du gibier

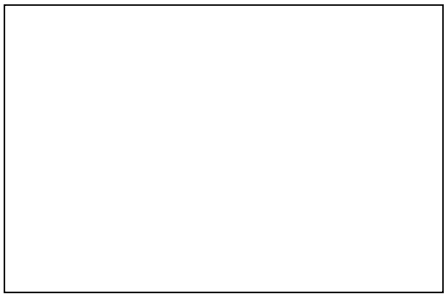


Terrain R

Au moment où la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de forêt de votre main. Si vous ne le faites pas, la Piste du gibier arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité

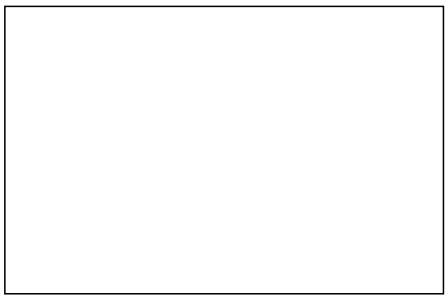


Terrain U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'abandon

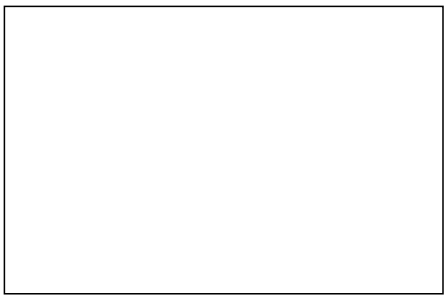


Terrain R

Le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de l'abandon arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



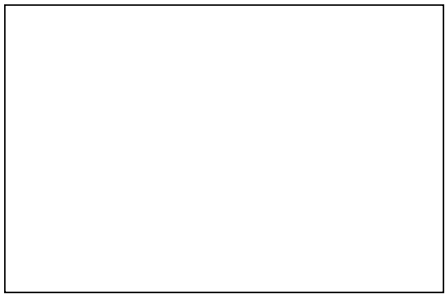
Terrain R

Le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple de la révélation arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère

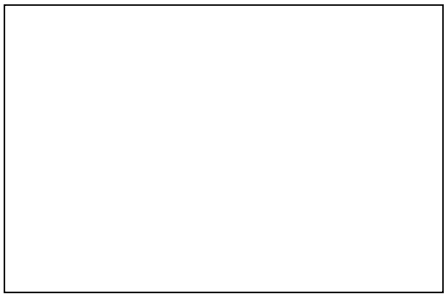


Terrain R

Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.
Quand le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille, regard 1.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour du Reliquaire



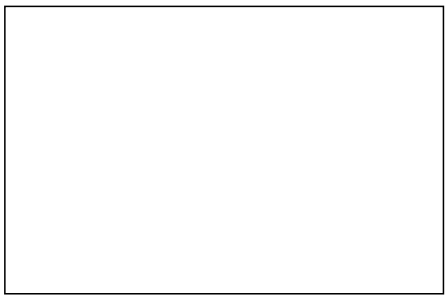
Terrain U

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

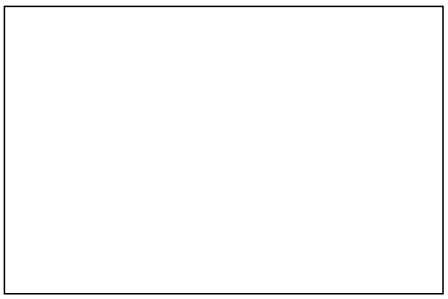


Terrain C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Val de Rocheruine



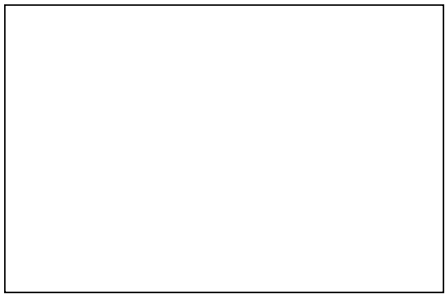
Terrain R

Le Val de Rocheruine arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

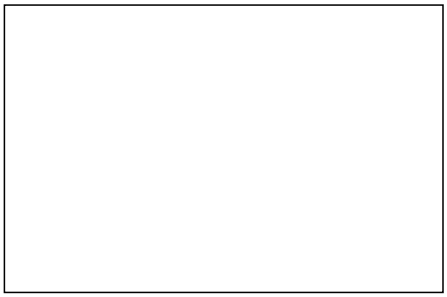


Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain qu'un adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire {1}

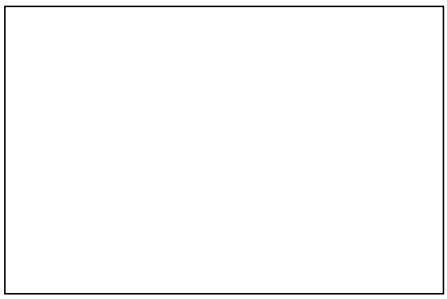


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}{C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

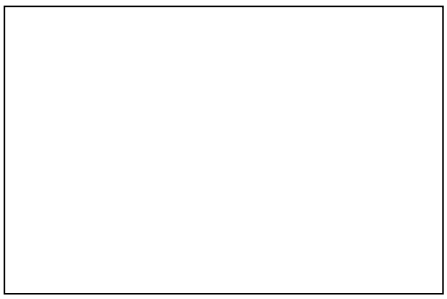


Terrain C

La Voie de l'Ascendance arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant. Quand ce mana est dépensé pour lancer un sort de créature qui partage un type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme {2}



Artefact C

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cadran de confession {3}

Artefact R

Quand le Cadran de confession arrive sur le champ de bataille, surveillez 3.
{T} : Une carte de créature légendaire ciblée de votre cimetière acquiert l'échappée jusqu'à la fin du tour. Le coût d'échappée est égal à son coût de mana plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez la lancer depuis votre cimetière pour son coût d'échappée ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Papier psychique {2}

Artefact : équipement U

Au moment où le Papier psychique devient attaché à une créature, choisissez un nom de carte de créature et un type de créature.
La créature équipée a parade {1}, elle ne peut pas être bloquée et son nom et son type de créature sont les derniers nom et type de créature choisis.
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de River Song {3}

Artefact R

<i>Empreinte</i> ? À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel depuis sa main, exilez-le à la place de le mettre dans un cimetière au moment où il se résout.
Au début de votre entretien, s'il y a au moins quatre cartes exilées par le Journal de River Song, choisissez l'une d'elles au hasard. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman d'impulsion {2}

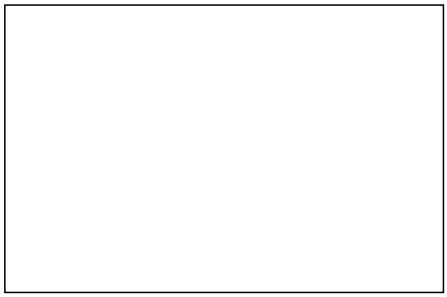
Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {R} ou {G}. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de curiosité {2}

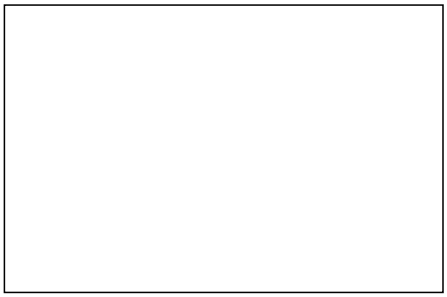


Artefact U

{T} : Ajoutez {C}.
{T} : Ajoutez {G} ou {U}. Le Talisman de curiosité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournevis sonique {3}

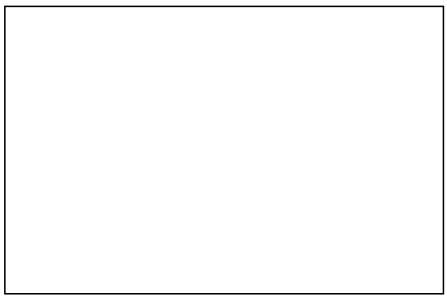


Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.
{1}, {T} : Dégagez un autre artefact ciblé.
{2}, {T} : Regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{3}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

TARDIS {2}



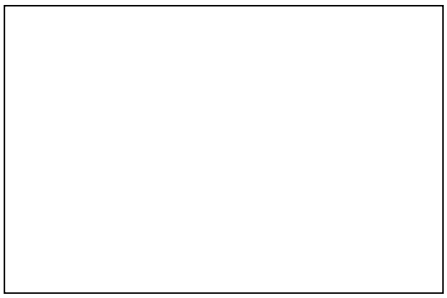
Artefact : véhicule U

Vol
À chaque fois que le TARDIS attaque, si vous contrôlez un time lord, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci a la cascade et vous pouvez vous transplaner.
Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Miroir maudit {2}{R}



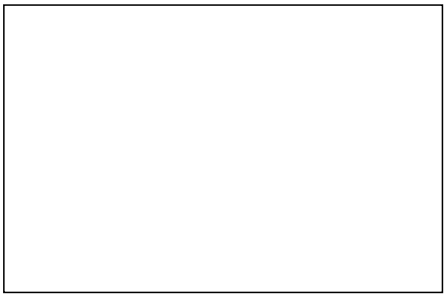
Artefact R

{T} : Ajoutez {R}.
Au moment où le Miroir maudit arrive sur le champ de bataille, vous pouvez faire qu'il devienne une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle a la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réveiller la bête {2}{G}

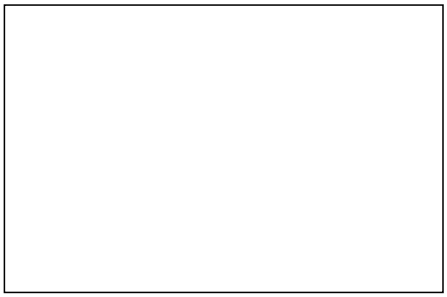


Éphémère U

Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Bête.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boule de feu à retardement {1}{R}{R}

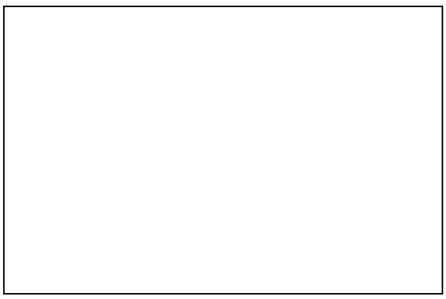


Éphémère R

La Boule de feu à retardement inflige 2 blessures à chaque adversaire et à chaque créature qu'il contrôle. Si ce sort a été lancé depuis l'exil, il inflige 5 blessures à chaque adversaire et à chaque créature qu'il contrôle à la place.
Prédiction {4}{R}{R} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Boucle temporelle déclinante {3}{R}

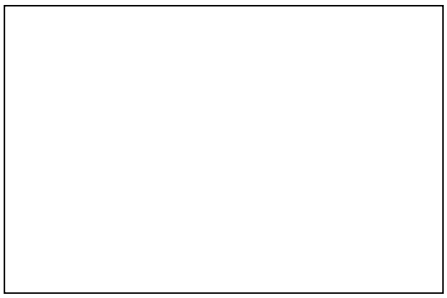


Éphémère U

Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes.
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Distorsion chaotique {2}{R}



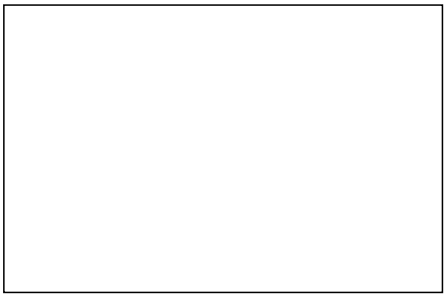
Éphémère R

Le propriétaire d'un permanent ciblé le mélange à sa bibliothèque et révèle ensuite la carte du dessus de sa bibliothèque. Si c'est une carte de permanent, il la met sur le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

À plat {2}{U}

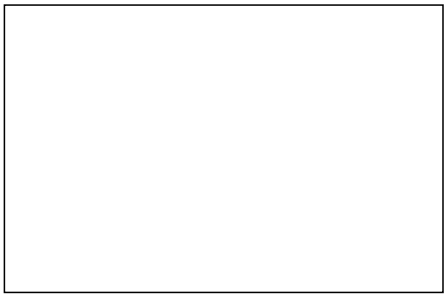


Éphémère R

Les créatures que vos adversaires contrôlent ont une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Éclair d'inspiration {1}{U}

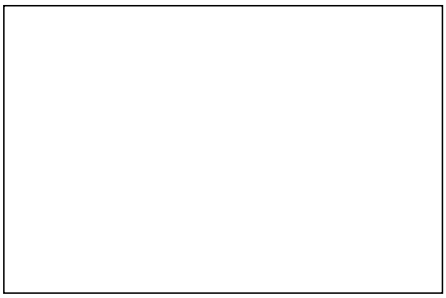


Éphémère U

<i>Paradoxe</i> ? Piochez une carte pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci depuis autre part que votre main.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Contempler le Multivers {3}{U}



Éphémère C

Regard 2, puis piochez deux cartes.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Je t'ai vu ! {1}{U}{U}

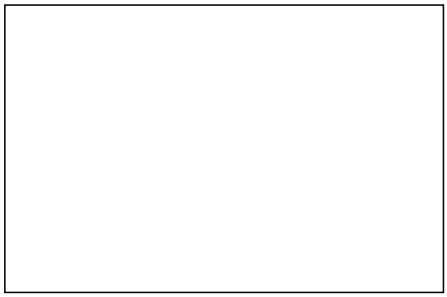
Éphémère U

Contrecarrez un sort ciblé.
Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quitter le royaume {1}{U}

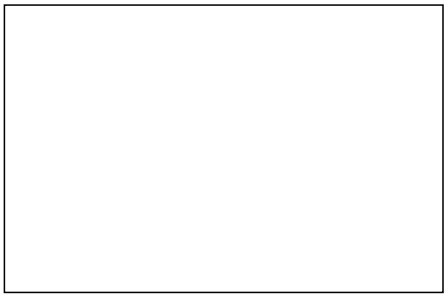


Éphémère **C**

Renvoyez un permanent non-terrain ciblé dans la main de son propriétaire.
Foretell {U} (During your turn, you may pay {2} and exile this card from your hand face down. Cast it on a later turn for its foretell cost.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Spirale de croissance {G}{U}

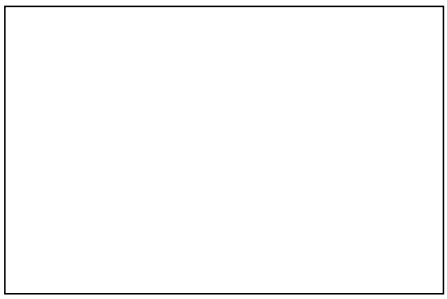


Éphémère **C**

Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de terrain de votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Réfléchir à deux fois {1}{U}

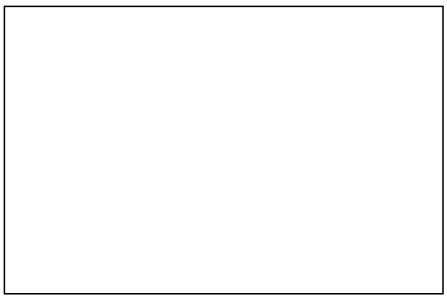


Éphémère **C**

Piochez une carte.
Flashback {2}{U} (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tapis de fleurs {G}



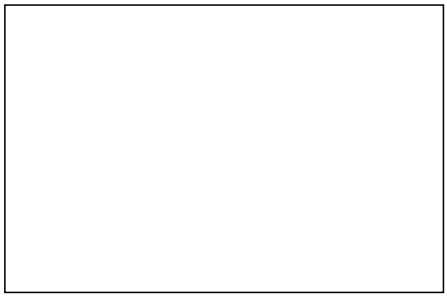
Enchantement **R**

Au début de chacune de vos phases principales, si vous n'avez pas ajouté de mana avec cette capacité ce tour-ci, vous pouvez ajoutez X manas d'une couleur unique de votre choix, X étant le nombre d'îles qu'un adversaire ciblé contrôle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Flux {2}{R}{R}



Enchantement : saga R

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)

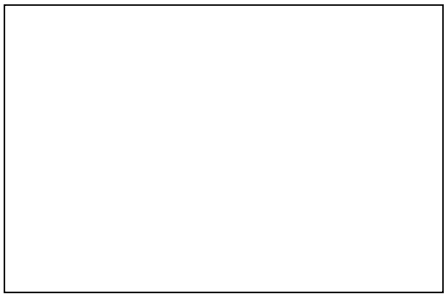
I ? Le Flux inflige 4 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

II, III, IV, V ? Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

VI ? Ajoutez six {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plus grand à l'intérieur {3}{R}{G}

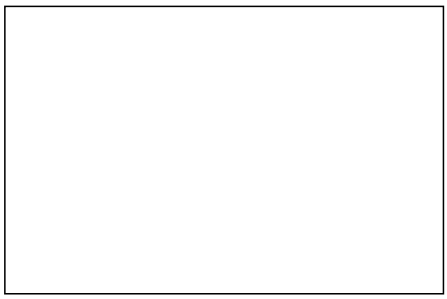


Enchantement : aura U

Enchanter : artefact ou terrain
Le permanent enchanté a « {T} : Un joueur ciblé ajoute deux manas d'une seule couleur de son choix. Le prochain sort qu'il lance ce tour-ci a la Cascade. » (Quand il lance son prochain sort, il exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain d'un coût inférieur. Il peut la lancer sans payer son coût de mana. Il met les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Raviver le passé {4}{R}{R}

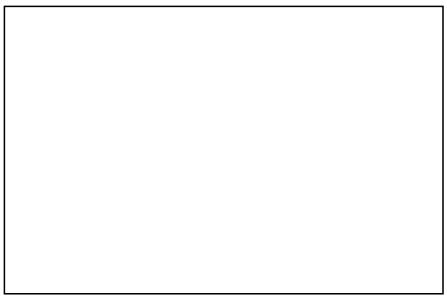


Enchantement R

Tant que c'est votre tour, chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière a le flashback. Son coût de flashback est égal à son coût de mana.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Treizième Docteur {1}{G}{U}



Créature légendaire : time lord et docteur M

<i>Paradoxe</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.
<i>Équipe du TARDIS</i> ? Au début de votre étape de fin, dégagez chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast