Le Treizième Docteur	{1}{G}{U}
Créature légendaire : time lord et docteur	M
Paradoxe ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis	
autre part que votre main, mettez un marq une créature ciblée.	ueur +1/+1 sur
Équipe du TARDIS ? Au début de votre éta	ape de fin,
dégagez chaque créature que vous contrô	lez avec un
marqueur sur elle.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	,-

Graham O'Brien	{1}{G
Créature légendaire : humain et pilote	F
Paradoxe? À chaque fois que vous lancez u autre part que votre main, créez un jeton No un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefa gagnez 3 points de vie. »)	urriture. (C'est act : Vous
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir commandants si l'autre est le Docteur.)	deux

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

2/2

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 d À chaque fois que L'Augure inflige des blessures,	
face cachée. Il devient prédit.	
Prédiction {1}{G} (Pendant votre tour, vous pouve {2} et exiler cette carte depuis votre main face care	
Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)	
	6/6
Maria tha Catharina @ Winanda of tha Canat	

Karvanista, Lupari loyal

Créature légendaire : extraterrestre et chien et soldat

À chaque fois que Karvanista attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque humain que vous contrôlez. Bouclier lupari {1}{G}

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.)

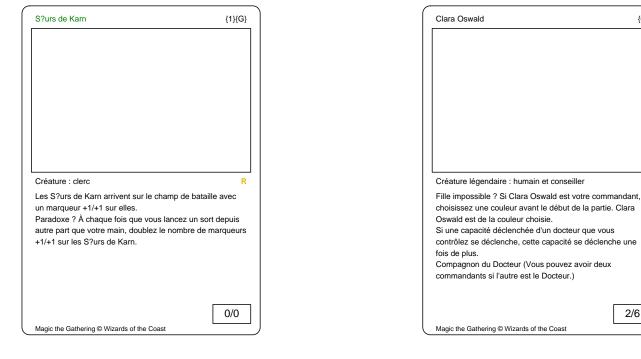
Vigilance, piétinement, célérité

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rituel : aventure

{4}{G}

5/5



′	Témoin thijarien	{1}{G}
	Créature : extraterrestre et clerc	U
	Flash	
	Témoignage ? À chaque fois qu'une autre créature si elle attaquait ou bloquait seule, exilez-la et enquê	
	(Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2},	162.
	sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)	
		0/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bill Potts ${3}{R}$ Créature légendaire : humain 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

{6}

2/6

Dan Lewis	{1}{R}
Créature légendaire : humain	R
Les artefacts non-créature, non-équipement que	
contrôlez sont des équipements en plus de leur types et ont « La créature équipée gagne +1/+0	
équipement {1}.	<i>"</i> 61
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir de	JX
commandants si l'autre est le Docteur.)	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
gg - TTLando of the coddt	

Ryan Sinclair	{2}{R}
Créature légendaire : humain	R
À chaque fois que Ryan attaque, exilez les o	cartes du
dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que	vous exiliez
une carte non-terrain. Vous pouvez lancer la	
sans payer son coût de mana si c'est un sor	t avec une
and a second and a second settle second and a second secon	a da Disasa
valeur de mana inférieure ou égale à la force	•
Mettez les cartes exilées non lancées de ce	tte manière
ŭ	tte manière rdre aléatoire.
Mettez les cartes exilées non lancées de ce au-dessous de votre bibliothèque dans un o	tte manière rdre aléatoire.
Mettez les cartes exilées non lancées de ce au-dessous de votre bibliothèque dans un o Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir	tte manière rdre aléatoire.

_		
	Iraxxa, impératrice de Mars	{2}{R}{R}
	Créature légendaire : extraterrestre et guerrier	U
	Piétinement	
	Cri de guerre (À chaque fois que cette créature at	
	chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 justin du tour.)	squ a ia
	Paradoxe ? À chaque fois que vous lancez un soi	rt depuis
	autre part que votre main, créez un jeton de créat rouge Extraterrestre et Guerrier.	ure 2/2
	•	
		5/4
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Tvrannosaure enflammé	(5)(R)(R)
	Oreses
Créature : dinosaure	R
Menace Paradoxe ? À chaque fois que vous lancez un autre part que votre main, le Tyrannosaure ent inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. Pui marqueur +1/+1 sur le Tyrannosaure enflamme Quand le Tyrannosaure enflammé meurt, il infl nombre de blessures égal à sa force à chaque	flammé s mettez un é. lige un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	5/5

ver a memore	(1)(1)
Créature : extraterrestre et ver	U
Paradoxe? À chaque fois que vous autre part que votre main, le Ver à r blessures à un joueur ciblé. Ce joue carte, puis pioche une carte. Mettez le Ver à mémoire.	mémoire inflige 2 eur se défausse d'une
	4/4
Magic the Gathering © Wizards of the Coa	1/1

Danny Pink	{3}{U}
Créature légendaire : humain et soldat et conseiller	R
Mentor (À chaque fois que cette créature attaque, n	
un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante cib force inférieure.)	lée de
Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fo	ois qu'au
moins un marqueur est mis sur cette créature pour	la
première fois à chaque tour, piochez une carte. »	
Γ	4/3
Magic the Cathering @ Wizards of the Coast	., 5

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 Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux	jouer.
commandants si l'autre est le Docteur.)	
	3/3
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nardole, cyborg ingénieux

Créature-artefact légendaire : scientifique

R

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.)

Osgood, opération Double	{2}{U}{U}	Jenny Flint	{1}{U}{R}
Créature légendaire : humain et extrate	errestre et changeforme	Créature légendaire : hum	nain et détective R
Quand vous lancez ce sort, créez un je copie, excepté qu'il n'est pas légendair (T): Ajoutez (C). Ne dépensez ce man sort d'artefact ou activer une capacité : Paradoxe ? À chaque fois que vous la autre part que votre main, enquêtez. (Clndice. C'est un artefact avec « {2}, sar Piochez une carte. »)	re. na que pour lancer un d'un artefact. ncez un sort depuis Créez un jeton		ois que cette créature attaque e force supérieure, mettez un créature.) acrifiez un indice ou une queur +1/+1 sur une autre
	2/2		2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		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-vette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre mélangez.) Échappée?{4}{G}{U}, exilez un terrain que vous contraire contraire de votre cimetière. (Vous lancer cette carte depuis votre cimetière pour son	e carte de nain, puis ontrôlez, pouvez
d'échappée.)	6/6
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	0/0

Créature légendaire : time lord et docteur

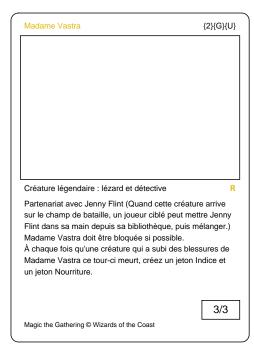
R

Quand Le Docteur fugitif arrive sur le champ de bataille, enquêtez.

À chaque fois que Le Docteur fugitif attaque, vous pouvez sacrifier un indice. Quand vous faites ainsi, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert flashback {2}{R}{G} jusqu'à la fin du tour. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

Le Douzième Docteur	{3}{U}{R}
Créature légendaire : time lord et docteur	R
Le premier sort que vous lancez depuis autre par	
votre main à chaque tour a la démonstration. (Qu lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous fai	
choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi	
copie d'un sort de permanent devient un jeton.) À chaque fois que vous copiez un sort, mettez ur	n margueur
+1/+1 sur Le Douzième Docteur.	
	4/4
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 ell	le se dénlace dans
n'importe quelle zone autre que la main	
d'un joueur.	
Vous pouvez lancer Moi depuis votre cin	
défaussant de deux cartes en plus de pa coûts.	ayer ses autres
	3/3
	3/3



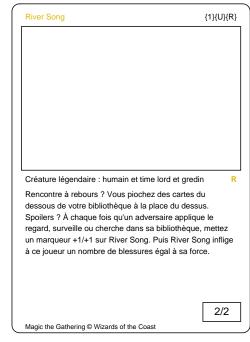
Poisson-leurre de la Foire des glaces

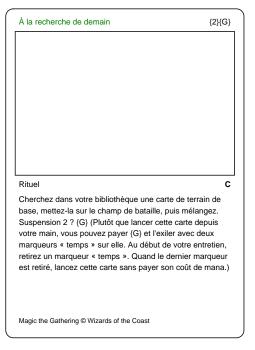
Créature : poisson

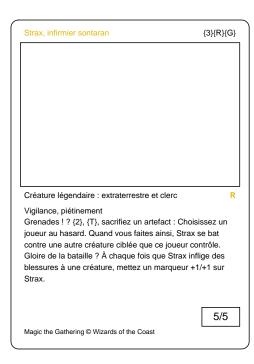
Quand le Poisson-leurre de la Foire des glaces arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1 bleue Poisson et deux jetons Trésor engagés.

Les poissons que vous contrôlez ont la célérité et ne peuvent pas être bloqués par les humains.

Prédiction {3}{U}{R}







Characteristic	-(1)(0)
Cherchauloin	{1}{G}
Rituel	U
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de plair	
de marais ou de montagne, mettez-la sur le champ bataille engagée, puis mélangez.	de
bataille engagee, puis melangez.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
-	

Culture	{2}{G}	Dans le Tourbillon du Temps {4}{R	}
Rituel	С	Rituel	5
Cherchez dans votre bibliothèque jusqu'à deux cartes terrain de base, révélez ces cartes, mettez-en une su champ de bataille engagée et l'autre dans votre main, mélangez.	le	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		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Affres du chaos	{3}{R}
Rituel	U
Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les carte dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exi une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouve: lancer sans payer son coût de mana. Mettez les carte exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ord aléatoire.) Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain e de payer ses autres coûts.)	liez z la es dre
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Flux imminent	(2) (D)
Flux imminent	{2}{R}
Rituel	R
Paradoxe ? Le Flux imminent inflige X blessures à adversaire et à chaque créature qu'il contrôle, X ét	
plus le nombre de sorts que vous avez lancés dep part que votre main ce tour-ci.	uis autre
Prédiction {1}{R}{R} (Pendant votre tour, vous pour	vez
payer {2} et exiler cette carte depuis votre main fac	е
cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son	coût de
prédiction.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Contemplation	{U}		Désalignement quantique	{4}{U}
Rituel	С		Rituel	R
Regardez les trois cartes du dessus de votre bibliothèqu puis remettez-les dessus dans l'ordre de votre choix. Vo pouvez mélanger. Piochez une carte.			Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée vous contrôlez, excepté qu'il n'est pas légendaire. Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exil au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil s payer son coût de mana.)	lez-le
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Démarrer le TARDIS {1}{U	}
	Rituel	J
	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.)	j
	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	

Il était deux fois	{4}{U}{U}
Rituel	R
Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au mo	oins deux
docteurs. Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. l	Evilez II était
deux fois.	EXIIOZ II GIGIL
Une rencontre improbable {	2)([])
Rituel: aventure	_,(-,
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d	le docteur,
révélez-la, mettez-la dans votre main, puis me	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Predestination	U}
Rituel	С
Regard 2, puis piochez une carte. (Pour appliquer regard egardez 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.)	
√agic 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 s	
champ de bataille, engagée, une carte de terrair cimetière.	
Flashback {3}{R}{G}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Dernière nuit ensemble	{3}{R}{G}
	Rituel	R
	Choisissez deux créatures ciblées. Dégagez-les. I	Mettez
	deux marqueurs +1/+1 sur chacune d'elles. Elles acquièrent la vigilance, l'indestructible et la célérit	é jusqu'à
	la fin du tour. Cette phase principale est suivie d'u	•
	de combat supplémentaire. Seules les créatures of peuvent attaquer pendant cette phase de combat.	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
\setminus		

Vérité ou conséquences	{2}{U}{R}
Rituel Conseil secret ? Chaque joueur vote secrèteme	U
vérité ou conséquences, puis ces votes sont rév piochez un nombre de cartes égal au nombre de pour vérité. Puis choisissez un adversaire au ha ou conséquences inflige 3 blessures à ce joueu chaque vote pour conséquences.	vélés. Vous e votes sard. Vérité
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Bivouac de frontière	Cascade soucherêve
Terrain Le Bivouac de frontière arrive sur le champ de bataille engagé. {T}: Ajoutez {G}, {U}, ou {R}.	Terrain 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	Magic the Gathering @ Wizards of the Coast
Bosquet gorgé d'eau	Chambre du Conseil de Gallifrey

Terrain

{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

Terrain légendaire

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

Cimetière lugubre	Côte sculptée par les tempêtes
Terrain U {T}: Ajoutez {C}. {5}, {T}, exilez le Cimetière lugubre : Le propriétaire d'une créature ciblée la mélange dans sa bibliothèque.	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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Ctairière de scorles	
Oramore de Secritos	Forêt

Forêt	Forêt
Terrain de base : forêt C	Terrain de base : forêt C
{G}	(G)
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast

Forêt	
Terrain de base : forêt	
{G}	· ·
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	z
une carte.)	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	









Îlot ardent	Lacis pyrogel
Terrain {T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U} ou {R}. {1}, {T}, sacrifiez l'Îlot ardent : Piochez une carte.	Terrain 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	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Lacis pâlevigne	Mont enraciné

Terrain

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

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}.

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Montagne		Passage des malandrins

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Passage des malandrins
Terrain U
{T}: Ajoutez {C}.
{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce
tour-ci.
Mania tha Catharina @ Minarda of the Casat
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire		Piste du gibier
Terrain U		Terrain R
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.		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)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Phare abandonné		Temple de l'abandon

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

Terrain	R
Ce terrain arrive engagé. Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.) {T}: Ajoutez {R} ou {G}.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Temple de la fausse divinité	Temple du mystère
Terrain	Terrain R
{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez au	Ce terrain arrive engagé.
moins cinq terrains.	Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette
	carte au-dessous.)
	{T}: Ajoutez {G} ou {U}.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering © Wizards of the Coast
(
Temple de la révélation	Tour de commandement

Terrain

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Tour du Reliquaire	Verger exotique
Terrain Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. {T}: Ajoutez {C}.	Terrain {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	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Val de Rocheruine	Voie de l'Ascendance
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}.	Terrain 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

type de créature avec votre commandant, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous

pouvez mettre cette carte au-dessous.)

Anneau solaire	{1}		Cadran de confession {	3}
Artefact	U			R
{T} : Ajoutez {C}{C}.			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 coû 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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
·				

Cachet d'ésotérisme	{2}
Artefact	
	С
{T}: Ajoutez un mana de la couleur de votre choix de l'identité couleur de votre commandant.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Journal de River Song	(3)
Artefact	R
Empreinte ? À chaque fois qu d'éphémère ou de rituel depu de le mettre dans un cimetièr Au début de votre entretien, s exilées par le Journal de Rive d'elles au hasard. Vous pouve coût de mana.	is sa main, exilez-le à la place e au moment où il se résout. l'il y a au moins quatre cartes er Song, choisissez l'une

rapiei psycilique	{2}
Artefact : équipement	U
Au moment où le Papier psychique devient attaché à	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 ê 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	

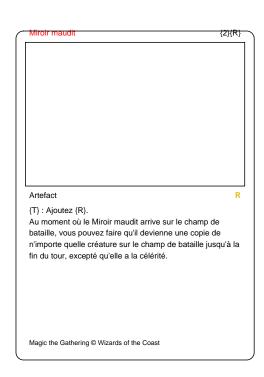
Talisman de curiosité	{2}
Artefact	U
{T}: Ajoutez {C}.	
$\{T\}$: Ajoutez $\{G\}$ ou $\{U\}.$ Le Talisman de curiosité vous inflige 1 blessure.	
3	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Talisman d'impulsion	{2}
Artefact	U
$\label{eq:T} $$\{T\}: A joutez \{C\}. $$\{T\}: A joutez \{R\} ou \{G\}. Le Talisman d'impulsion vous inflige 1 blessure.$	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

TARDIS	{2}
Artefact : véhicule	U
Vol	
À chaque fois que le TARDIS attaque, si vous contro	
time lord, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci	i a la
cascade et vous pouvez vous transplaner. Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créat	turos
que vous contrôlez dont la force totale est supérieur	
égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-artefac	
jusqu'à la fin du tour.)	
Г	
	2/4
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	
bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-des {3}, {T}: Une créature ciblée ne peut pas être bloqué	,
tour-ci.	,6 66
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Réveiller la bête	{2}{G}
Éphémère	U
Détruisez un permanent ciblé. Son contrôleur crée u	ın jeton
de créature 3/3 verte Bête.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	



Boucle temporelle déclinante	{3}{R}
Éphémère	U
Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, piochez autant de cartes.	puis
Pistage (Vous pouvez lancer cette carte depuis votr	
cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain de payer ses autres coûts.)	en plus
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Distorsion chaotique {	2}{R}	Éclair d'inspiration	{1}{U}
Éphémère	R	Éphémère	U
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 le champ de bataille.	sur	Paradoxe ? Piochez une carte pour cha avez lancé ce tour-ci depuis autre part de Prédiction {1}{U} (Pendant votre tour, von {2} et exiler cette carte depuis votre ma Lancez-la pendant un autre tour pour se prédiction.)	que votre main. ous pouvez payer iin face cachée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

À plat	{2}{U}
<u></u>	_
Éphémère Les créatures que vos adversaire et une endurance de base de 0/1	
Magic the Gathering © Wizards of the C	Coast

Réfléchir à deux fois	{1}{U}
Éphémère	С
Piochez une carte.	
Flashback {2}{U}	
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Spirale de croissance {C	3}{U}		l apis de fleurs {G}
Éphémère	С		Enchantement R
Piochez une carte. Vous pouvez mettre sur le champ d bataille une carte de terrain de votre main.	е		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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le contrat des Judoons	{4}{G}
Enchantement : saga	R
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de ba après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après III.)	
I ? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain a parade {2} et un jeton de créature 4/4 blanche Extraterrestre et Rhinocéros.	avec
II ? Enquêtez.	
III ? Vous pouvez exiler un humain que vous contrôl un artefact que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, Magic the ନଶ୍ଚନ୍ତା ଓ ନ୍ୟୁନ୍ଦି ଓ ଓ ସେଶ de docte	
mettez-la sur le champ de hataille, puis mélangez	

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

Raviver le passé	{4}{R}{R}	Descente au paradis {U}{R}
Enchantement	R	Enchantement : saga
Tant que c'est votre tour, chaque carte d rituel dans votre cimetière a le flashback. flashback est égal à son coût de mana.	•	(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, II ? Enquêtez.
		III ? La Descente au paradis inflige 1 blessure à chaque adversaire. Puis si un adversaire a 0 point de vie ou moins, piochez sept cartes. Sinon, exilez la Descente au paradis et vous pouvez la lancer ce tour-ci.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
		

Devenir le pilote {3}{U	}{U}
Enchantement : aura	R
Enchanter : créature non-commandant Vous contrôlez la créature enchantée.	
La créature enchantée gagne +2/+2 et ne peut pas être	
bloquée à moins qu'elle n'attaque son propriétaire ou un permanent que son propriétaire contrôle.	
permanent que son proprietaire controle.	
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 joue deux manas d'une seule couleur de son u sort qu'il lance ce tour-ci a la Cascade. » son prochain sort, il exile les cartes du de bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une car coût inférieur. Il peut la lancer sans paye mana. Il met les cartes exilées au-dessou bibliothèque dans un ordre aléatoire.)	ur ciblé ajoute choix. Le prochain (Quand il lance essus de sa te non-terrain d'un r son coût de

