


Graham O'Brien {1}{G}



Créature légendaire : humain et pilote R


<>Paradoxe</> ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clara Oswald {6}



Créature légendaire : humain et conseiller R

<>Fille impossible</> ? Si Clara Oswald est votre commandant, choisissez une couleur avant le début de la partie. Clara Oswald est de la couleur choisie.

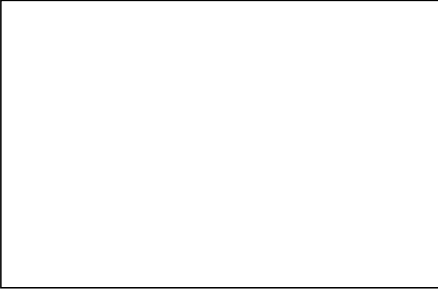
Si une capacité déclenchée d'un docteur que vous contrôlez se déclenche, cette capacité se déclenche une fois de plus.

Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

2/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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}

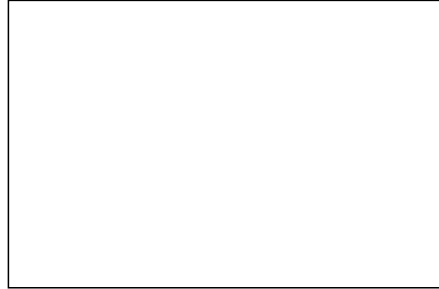
<>Rituel : aventure</>

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

5/5

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

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

Tyrannosaure enflammé {5}{R}{R}



Créature : dinosaure R

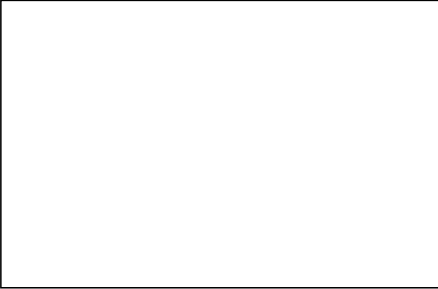
Menace

<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

Iraxxa, impératrice de Mars {2}{R}{R}



Créature légendaire : extraterrestre et guerrier U

Piétinement

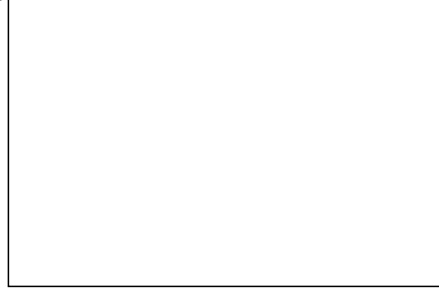
Cri de guerre (À chaque fois que cette créature attaque, chaque autre créature attaquante gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.)

<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

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

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

Osgood, opération Double

{2}{U}{U}

Créature légendaire : humain et extraterrestre et changeforme **R**

Quand vous lancez ce sort, créez un jeton qui en est une copie, excepté qu'il n'est pas légendaire.

{T} : Ajoutez {C}. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'artefact ou activer une capacité d'un artefact.

<>Paradoxe</> ? À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

2/2

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

Écllosion 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, révéléz-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

Jenny Flint

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et détective

R

Partenariat avec Madame Vastra

Initiative

Entraînement (À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice ou une nourriture, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Moi, l'immortelle

{2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et gremlin

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

Madame Vastra

{2}{G}{U}

Créature légendaire : lézard et détective

R

Partenariat avec Jenny Flint (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Jenny Flint dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)

Madame Vastra doit être bloquée si possible.

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures de Madame Vastra ce tour-ci meurt, créez un jeton Indice et un jeton Nourriture.

3/3

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

Cherchaloïn

{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

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

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

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

Contemplation

{U}



Rituel

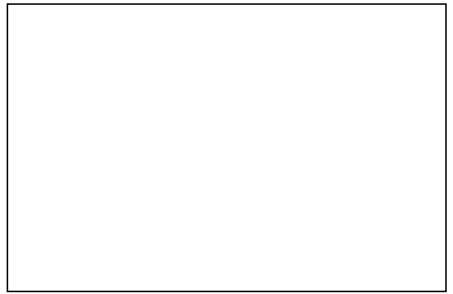
C

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

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

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

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

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

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

Cascade soucherève



Terrain

R

La Cascade soucherève 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}, exiliez le Cimetière lugubre : Le propriétaire d'une créature ciblée la mélange dans sa bibliothèque.

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

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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île
{U}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

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

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 ajouter 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

Le contrat des Judoons

{4}{G}

Enchantement : saga

R

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

I ? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain avec parade {2} et un jeton de créature 4/4 blanche Extraterrestre et Rhinocéros.

II ? Enquêtez.

III ? Vous pouvez exiler un humain que vous contrôlez et un artefact que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de docteur, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Descente au paradis

{U}{R}



Enchantement : saga

R

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

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