

Amy Pond

{2}{R}

Créature légendaire : humain

R

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

À chaque fois qu'Amy Pond inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez une carte en suspension que vous possédez et retirez-lui autant de marqueurs « temps ».

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ganger

{U}{U}

Créature : changeforme et rebelle

R

Vous pouvez faire que le Ganger arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il a disparition 3 si cette créature n'a pas la disparition. (Un permanent avec disparition 3 arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « temps » sur lui. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez-le.)

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Donna Noble

{3}{R}

Créature légendaire : humain

R

Association d'âmes (Vous pouvez associer cette créature à une autre créature dissociée quand l'une d'elles arrive sur le champ de bataille. Elles restent associées tant que vous les contrôlez toutes les deux.)

À chaque fois que Donna ou une créature à laquelle elle est associée subit des blessures, Donna inflige autant de blessures à un adversaire ciblé.

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

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Martha Jones

{2}{U}

Créature légendaire : humain et clerc

R

<i>La femme qui voyage à travers le monde</i>
? Quand Martha Jones arrive sur le champ de bataille, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice, Martha Jones et jusqu'à une autre créature ciblée ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Des dinosaures dans l'espace

{4}{R}{W}

Créature : dinosaure

R

Vigilance, trample

Other Dinosaurs you control get +1/+1 and have vigilance and trample.

Suspend 4?{3}{R}{W}

Whenever a time counter is removed from Dinosaurs on a Spaceship while it's exiled, create a 2/2 red and white Dinosaur creature token with flying and haste.

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jenny, erreur génétique

{2}{R}{W}

Créature légendaire : time lord et soldat

R

Double initiative

À chaque fois que Jenny inflige des blessures de combat à un joueur, elle explore. (Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idris, âme du TARDIS

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et incarnation

R

Disparition 3

<i>Empreinte</i> ? Quand Idris, âme du TARDIS arrive sur le champ de bataille, exilez un autre artefact que vous contrôlez jusqu'à ce qu'Idris quitte le champ de bataille.

Idris a toutes les capacités activées et déclenchées de la carte exilée et gagne +X/+X, X étant la valeur de mana de la carte exilée.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Kate Stewart

{1}{U}{R}{W}

Créature légendaire : humain et scientifique

R

À chaque fois que vous mettez au moins un marqueur « temps » sur un permanent que vous contrôlez, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat.

À chaque fois que Kate Stewart attaque, vous pouvez payer {8}. Si vous faites ainsi, les créatures attaquantes gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de marqueurs « temps » parmi les permanents que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beauté extatique

{2}{R}

Rituel

R

Exilez les trois cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer ces cartes jusqu'à la fin du tour. Mettez quatre marqueurs « temps » sur chacune de ces cartes qui a la suspension.
Suspension 4 ? {R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conversion des nanogènes

{3}{U}

Rituel

R

Choisissez une créature ciblée que vous contrôlez. Chaque autre créature devient une copie de cette créature jusqu'à la fin du tour, excepté qu'elle n'est pas légendaire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lâche // Tueur

{1}{R}{2}{R}{R}

Rituel

R

Lâche {1}{R}

Une créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci et devient un couard en plus de ses autres types jusqu'à la fin du tour.
Voyagez dans le temps.

Tueur {2}{R}{R}

Le Tueur inflige 3 blessures à une créature ciblée et à chaque autre créature qui partage un type de créature avec elle.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Refrain inspirateur

{4}{U}{U}

Rituel

R

Piochez deux cartes. Exilez le Refrain inspirateur avec trois marqueurs « temps » sur lui.
Suspension 3 ? {2}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {2}{U} et l'exiler avec trois 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

Toute l'Histoire simultanément

{2}{U}{U}



Rituel

R

Voyagez dans le temps. (Pour chaque carte en suspension que vous possédez et chaque permanent que vous contrôlez avec un marqueur « temps » sur lui, vous pouvez ajouter ou retirer un marqueur « temps ».)

Déluge (Quand vous lancez ce sort, copiez-le pour chaque sort lancé avant lui ce tour-ci.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout va redevenir poussière

{7}{W}{W}{W}



Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort. Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

Exilez toutes les créatures excepté celles qui partagent un type de créature avec une créature qui a convoqué ce sort, tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adieu

{4}{W}{W}



Rituel

R

Choisissez l'un ou plus ?

? Exilez tous les artefacts.

? Exilez toutes les créatures.

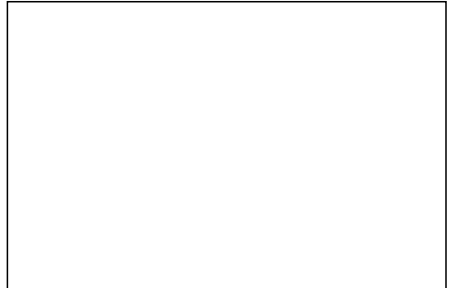
? Exilez tous les enchantements.

? Exilez tous les cimetières.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Identité fracturée

{3}{W}{U}



Rituel

R

Exilez un permanent non-terrain ciblé. Chaque joueur autre que son contrôleur crée un jeton qui est une copie.

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

Forteresse glaciaire



Terrain

R

La Forteresse glaciaire arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez une plaine ou une île.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



Terrain

C

{T}, sacrifiez les Étendues sauvages en évolution :

Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, mettez-la sur le champ de bataille engagée, puis mélangez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



Terrain de base : île

C

{U}

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 calmerage



Terrain

R

Au moment où le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de montagne ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Lacis calmerage arrive sur le champ de bataille engagé.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

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

Monastère mystique



Terrain

U

Le Monastère mystique arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

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

Plage désertée



Terrain

R

La Plage désertée arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

Plaine



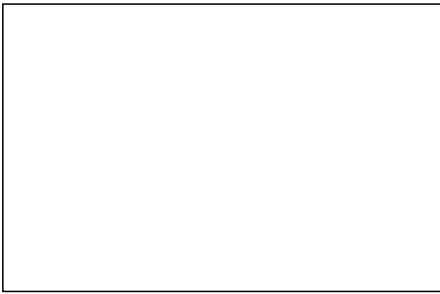
Terrain de base : plaine

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

R

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

La Prairie ruisselante 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

Plaine



Terrain de base : plaine
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

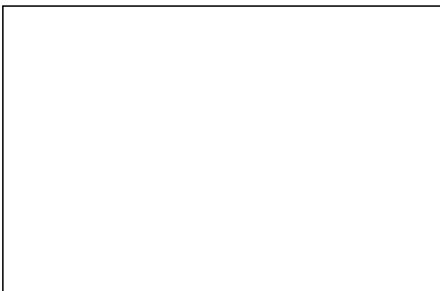
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Les Terres arables irriguées 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

Tour de commandement



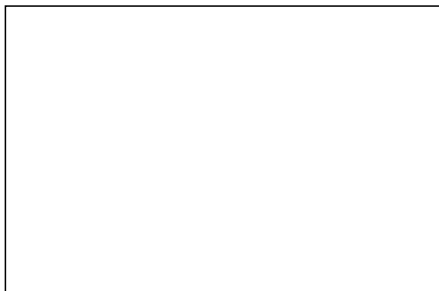
Terrain

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

Ville portuaire



Terrain

R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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

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

Jambières d'éclair

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité et le linceul. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {0}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{1}, {T}, sacrifiez la Pierre de l'esprit : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clepsydre

{U}

Éphémère

C

Rappel {3} (Vous pouvez payer {3} supplémentaires au moment où vous jouez ce sort. Si vous faites ainsi, mettez cette carte dans votre main au moment où elle se résout.) Choisissez un marqueur sur un permanent ciblé ou une carte en suspension ciblée. Retirez ce marqueur de ce permanent ou de cette carte ou mettez un autre de ces marqueurs sur lui.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La chute de Gallifrey // Plus jamais

{4}{R}{R}{2}{W}

Éphémère

R

La chute de Gallifrey: {4}{R}{R}

La chute de Gallifrey inflige 4 blessures à chaque créature. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exiliez-la à la place.

No More: {2}{W}

N'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez passent hors phase.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout le monde est en vie !

{1}{W}

Éphémère

R

Toutes les créatures acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour. Les joueurs acquièrent la défense talismanique jusqu'à la fin du tour. Les joueurs ne peuvent pas perdre de points de vie ce tour-ci et les joueurs ne peuvent pas perdre ou gagner la partie ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conforme à la prédiction

{2}{U}

Enchantement

R

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Conforme à la prédiction.

Une fois par tour, vous pouvez payer {0} à la place du coût de mana d'un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à X que vous lancez, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Conforme à la prédiction.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Emprise du destin

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Quand l'Emprise du destin arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que l'Emprise du destin quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Hors du temps

{1}{W}{W}

Enchantement

R

Quand Hors du temps arrive sur le champ de bataille, dégagez toutes les créatures, puis faites-les passer hors phase jusqu'à ce que Hors du temps quitte la champ de bataille. Mettez un marqueur « temps » sur Hors du temps pour chaque créature passée hors phase de cette manière.

Disparition (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cet enchantement. Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez le permanent.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fissure du temps

{3}{W}

Enchantement

R

Disparition 3 (Cet enchantement arrive sur le champ de bataille avec trois marqueurs « temps » sur lui. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez-le.)

Quand la Fissure du temps arrive sur le champ de bataille et au début de votre première phase principale, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Fissure du temps quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quatre coups

{2}{W}

Enchantement

R

Disparition 4 (Cet enchantement arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « temps » sur lui. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez-le.)

Au début de votre première phase principale, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

