

Ace, rebelle intrépide

{3}{G}

Créature légendaire : humain et rebelle

R

À chaque fois qu'Ace, rebelle intrépide attaque, vous pouvez sacrifier un artefact. Quand vous faites ainsi, mettez un marqueur +1/+1 sur Ace, rebelle intrépide, puis elle se bat contre jusqu'à une créature ciblée que le joueur défenseur contrôle.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jamie McCrimmon

{2}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

Piétinement

À chaque fois que vous lancez un sort historique, Jamie McCrimmon gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant la valeur de mana de ce sort. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Dinosaures anachroniques

{5}{G}{G}

Créature : dinosaure

U

Au moment où un permanent historique avec sur le champ de bataille sous votre contrôle, il devient une créature 7/7 Dinosaur en plus de ses autres types. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Leela, guerrière sevateem

{3}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier

R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche pendant chacune de ses étapes de pioche, mettez un marqueur +1/+1 sur Leela, guerrière sevateem.

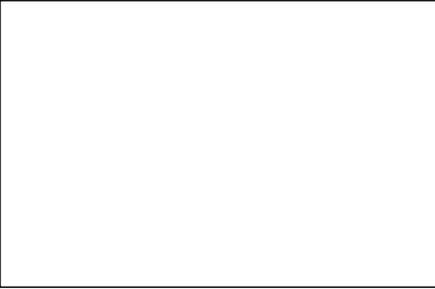
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adric, génie en mathématiques

{1}{U}



Créature légendaire : humain et artificier

R

{2}{U}, {T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.

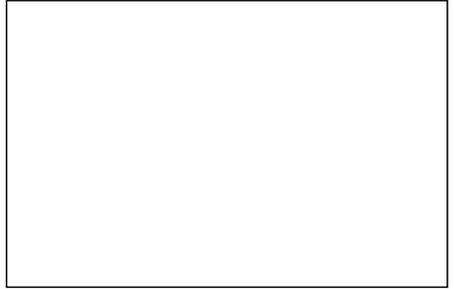
<i>Ultime sacrifice</i> ? {1}{U}, sacrifiez Adric : Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée. Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nyssa de Traken

{3}{U}



Créature légendaire : humain et scientifique

R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main. <i>Amplificateur sonore</i> ? À chaque fois que Nyssa de Traken attaque, sacrifiez X artefacts. Quand vous sacrifiez au moins un artefact de cette manière, engagez jusqu'à X créatures ciblées et vous piochez X cartes. Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

K-9, Mark I

{U}



Créature-artefact légendaire : robot et chien

R

<i>Négatif</i> ? Tant que K-9, Mark I est dégagé, les autres créatures légendaires que vous contrôlez ont parade {1}.

<i>Affirmatif</i> ? {1}{U}, {T} : Une créature légendaire ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci. Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbara Wright

{1}{W}



Créature légendaire : humain et conseiller

R

<i>Professeur d'histoire</i> ? Les sagas que vous contrôlez ont la lecture rapide. (Au moment où une saga arrive sur le champ de bataille, choisissez un chapitre et commencez avec autant de marqueurs « sagesse ». Les chapitres passés ne se déclenchent pas.) Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ian Chesterton

{2}{W}

Créature légendaire : humain et scientifique **R**

<i>Professeur de sciences&/i> ? Chaque sort de saga que vous lancez a la duplication. Le coût de duplication est égal à son coût de mana. (Quand vous lancez cette saga, copiez-la pour chaque fois que vous avez payé son coût de duplication. Les copies de permanents arrivent sur le champ de bataille comme des jetons.)

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Peri Brown

{3}{W}

Créature légendaire : humain **R**

Le premier sort historique que vous lancez à chaque tour a la convocation. (Vos créatures peuvent aider à le lancer. Chaque créature que vous engagez en le lançant paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)

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

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jo Grant

{2}{W}

Créature légendaire : humain et soldat **R**

Chaque carte historique de votre main a recyclage {2}{W}. ({2}{W}), défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)

À chaque fois que vous recyclez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Jo Grant.

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

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Alistair, le brigadier

{1}{G}{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat **R**

À chaque fois que vous lancez un sort historique, créez un jeton de créature 1/1 blanche Soldat. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

À chaque fois qu'Alistair attaque, vous pouvez payer {8}. Si vous faites ainsi, les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de permanents historiques que vous contrôlez.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Duggan, détective privé

{2}{G}{U}

Créature légendaire : humain et détective

R

La force et l'endurance de Duggan sont chacune égales au nombre de cartes dans votre main.

À chaque fois que Duggan arrive sur le champ de bataille ou attaque, enquêtez.

<>Le coup de poing le plus important de l'Histoire</> ? {1}{G}, {T} : Duggan inflige un nombre de blessures égal à deux fois sa force à une autre créature ciblée. N'activez qu'une seule fois.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cas de conscience

{4}{W}{W}

Rituel

R

Choisissez l'un ?

? Détruisez tous les jetons.

? Détruisez tous les permanents non-jeton, non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Explorer

{1}{G}

Rituel

C

Vous pouvez jouer un terrain supplémentaire ce tour-ci.

Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon

Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {G} ou {W}.

{1}, {T}, sacrifiez la Canopée d'horizon : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cascade souche-rève



Terrain

R

La Cascade souche-rève 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

Colonnade céleste



Terrain

R

La Colonnade céleste arrive sur le champ de bataille engagée.

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

{3}{W}{U} : Jusqu'à la fin du tour, la Colonnade céleste devient une créature 4/4 blanche et bleue Élémental avec le vol et la vigilance. C'est toujours un terrain.

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

Forêt



Terrain de base : forêt

C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

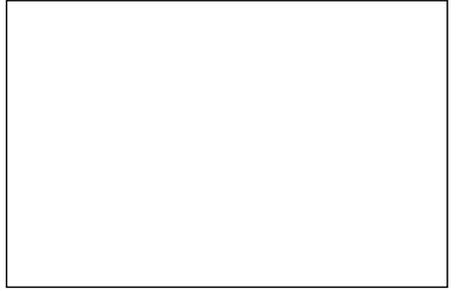


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



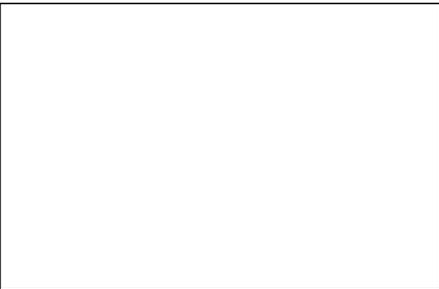
Terrain

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

Forêt

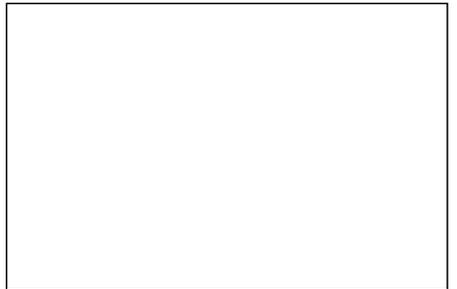


Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île



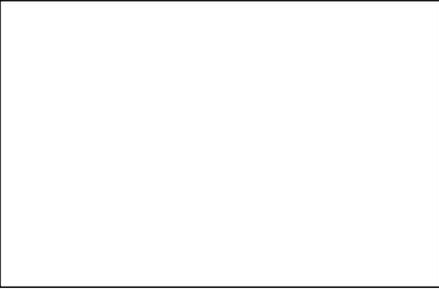
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



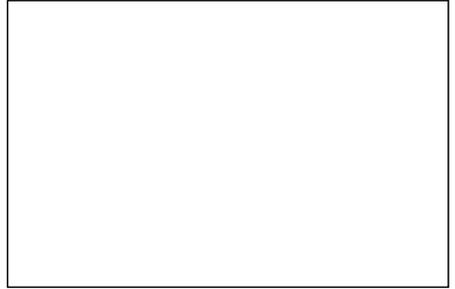
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plage désertée



Terrain

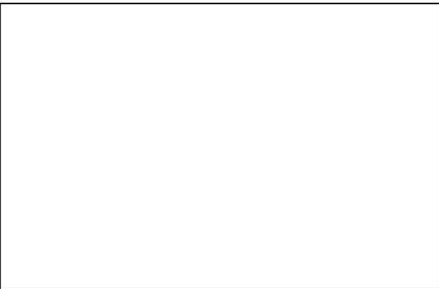
R

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

Landes cendreuses



Terrain

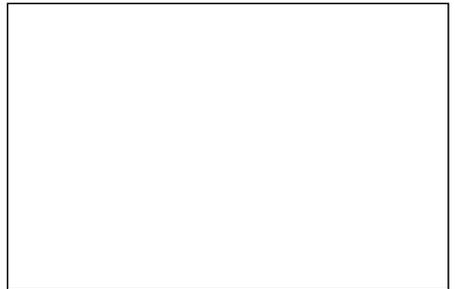
C

{T} : Ajoutez {C}.

Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révéléz-la, mettez-la dans votre main, 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

C

{W}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terre agricole envahie



Terrain

R

La Terre agricole envahie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.

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

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

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

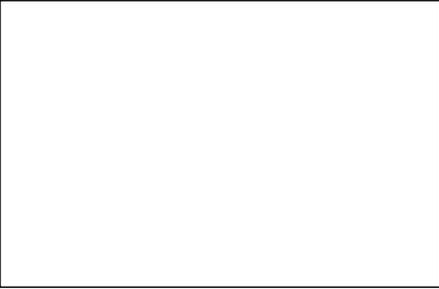
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

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



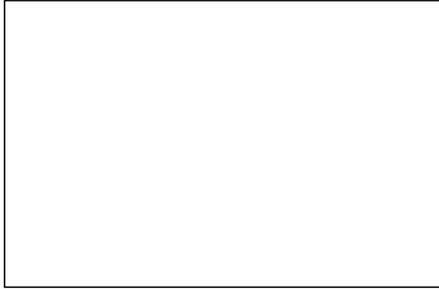
Terrain

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

Village fortifié



Terrain

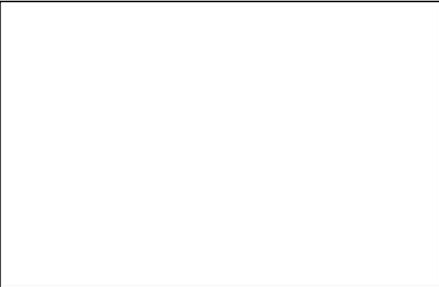
R

Au moment où le Village fortifié arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de forêt ou de plaine de votre main. Si vous ne le faites pas, le Village fortifié arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



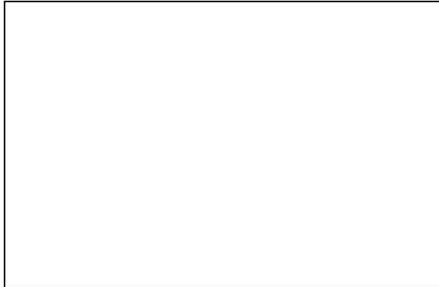
Terrain

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

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

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

Batte de baseball d'Ace

{2}



Artefact légendaire : équipement

R

La créature équipée gagne +3/+0.

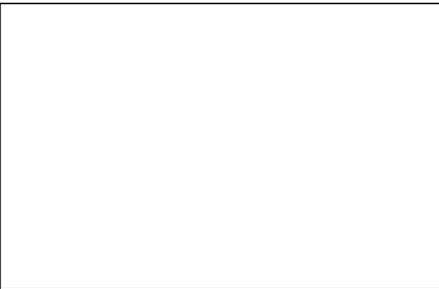
Tant que la créature équipée attaque, elle a l'initiative et doit être bloquée par un dalek si possible.

Équipement de créature légendaire {1}

Équipement {3}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vue de la canopée



Terrain : forêt et plaine

R

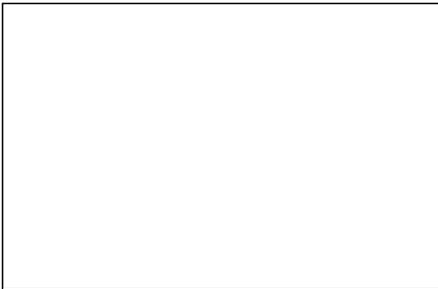
((T) : Ajoutez {G} ou {W}.)

La Vue de la canopée 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

Bessie, le roadster du Docteur

{2}



Artefact légendaire : véhicule

R

Célérité

À chaque fois que Bessie attaque, une autre créature légendaire ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

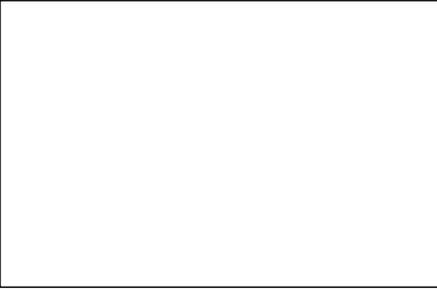
Pilotage 2 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 2 : Ce véhicule devient une créature-arteffect jusqu'à la fin du tour.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

{2}



Artefact

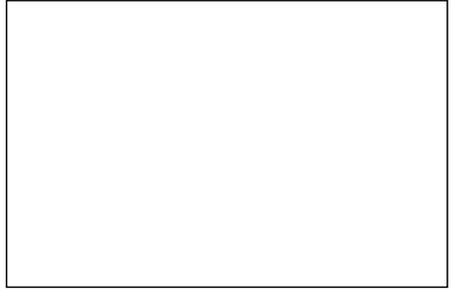
C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit

{2}



Artefact

U

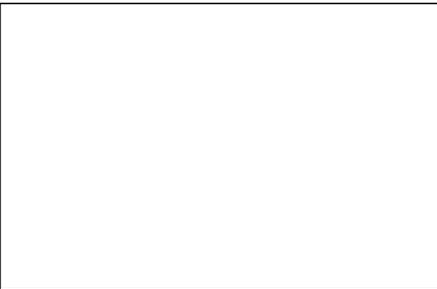
{T} : Ajoutez {C}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du héros

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.

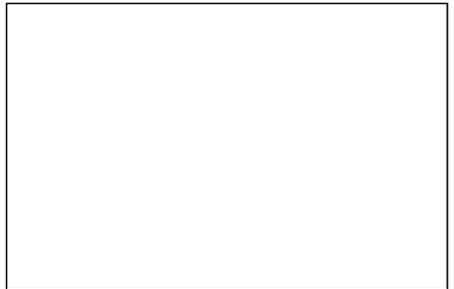
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.

Équipement {4} ({4}) : Attachez à une créature ciblée que vous contrôlez. N'attachez l'équipement que lorsque vous pourriez lancer un rituel.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Podium des héros

{5}



Artefact légendaire

R

Chaque créature légendaire que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque autre créature légendaire que vous contrôlez.

{X}, {T} : Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez révéler une carte de créature légendaire parmi elles et la mettre dans votre main. Mettez le reste en-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Journal de cinq cents ans

{3}{U}

Artefact légendaire : indice

R

Le Journal de cinq cents ans arrive sur le champ de bataille engagé.

{T} : Ajoutez {U} pour chaque indice que vous contrôlez.
{2} : sacrifiez le Journal de cinq cents ans : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chemin vers l'exil

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur peut chercher dans sa bibliothèque une carte de terrain de base, la mettre sur le champ de bataille engagée, puis mélanger.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Intervention héroïque

{1}{G}

Éphémère

R

Les permanents que vous contrôlez acquièrent la défense talismanique et l'indestructible jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La ville de la mort

{2}{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 Trésor.

II, III, IV, V, VI ? Créez un jeton qui est une copie d'un jeton non-saga ciblé que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une enfant venue d'ailleurs

{1}{U}{U}

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, III ? Révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez une carte de docteur, une carte avec le compagnon du Docteur ou une carte de véhicule. Mettez cette carte dans votre main et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jour de la Destinée

{3}{W}

Enchantement légendaire

R

Les créatures légendaires que vous contrôlez gagnent +2/+2.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannir dans un autre univers

{4}{W}

Enchantement

U

Affinité pour les permanents historiques (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque permanent artefact, légendaire et/ou saga que vous contrôlez.)

Quand Bannir dans un autre univers arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Bannir dans un autre univers quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gallifrey survit

{4}{W}{U}

Enchantement légendaire

R

Quand Gallifrey survit arrive sur le champ de bataille, renvoyez toutes les cartes de docteur depuis votre cimetière dans votre main.

Au début de votre entretien, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Docteur de votre main. Puis, si vous contrôlez au moins treize docteurs, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

