

Sarah Jane Smith

{1}{W}



Créature légendaire : humain et détective

R

À chaque fois que vous lancez un sort historique, enquêtez. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Pour enquêter, créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « 2, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

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

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fabricateur de l'académie

{3}



Créature-artefact : ouvrier spécialisé

R

Si vous deviez créer un jeton Indice, Nourriture ou Trésor, à la place créez un jeton de chaque.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Quatrième Docteur

{2}{G}{U}



Créature légendaire : time lord et docteur

M

Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à tout moment.

Vous voulez un... ? Une fois par tour, vous pouvez jouer un terrain historique ou lancer un sort historique depuis le dessus de votre bibliothèque. Quand vous faites ainsi, créez un jeton Nourriture. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Familier de Djoïra

{4}



Créature-artefact : oiseau

U

Vol

Les sorts historiques que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Peregrin Touque

{2}{G}

Créature légendaire : halfelin et citoyen

U

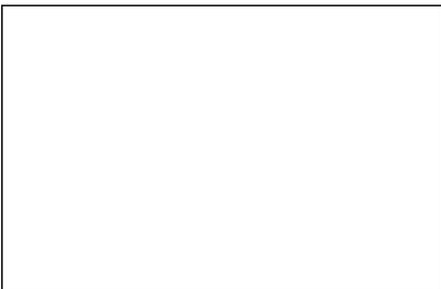
Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, ces jetons plus un jeton Nourriture supplémentaire sont créés à la place. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. ») Sacrifiez trois nourritures : Piochez une carte.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Susan Foreman

{1}{G}



Créature légendaire : time lord

R

Si vous deviez vous transplaner, à la place regardez les deux cartes du dessus de votre deck planaire, mettez l'une d'elles au-dessous de votre deck planaire et l'autre, au-dessus, puis transplanez-vous.

{T} : Ajoutez {G}.

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

1/1

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 délogé, 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

Canonnière kappa

{5}{U}



Créature-artefact : tortue terrestre et guerrier

R

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Parade {4}

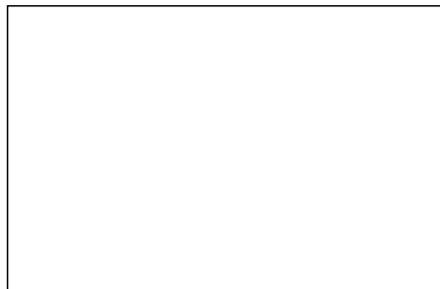
À chaque fois qu'un artefact arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur le Canonnière kappa et il ne peut pas être bloqué ce tour-ci.

4/4

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

Suivant de filigrane

{2}{U}{U}



Créature-artefact : homoncule

U

Vol

La force du Suivant de filigrane est égale au nombre d'artefacts que vous contrôlez.

*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

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

Mondrak, Dominus de la gloire

{2}{W}{W}



Créature légendaire : phyrexian et horreur

M

Si au moins un jeton devait être créé sous votre contrôle, deux fois ce nombre de jetons est créé à la place. {1}{W/P}{W/P}, sacrifiez deux autres artefacts et/ou créatures : Mettez un marqueur « indestructible » sur Mondrak, Dominus de la gloire. ({1}{W/P}) peut être payé au choix avec {W} ou 2 points de vie.)

4/4

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

Rosie Chaumine de l'allée du Sud {2}{W}



Créature légendaire : halfelin et paysan U

Quand Rosie Chaumine de l'allée du Sud arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)
À chaque fois que vous créez un jeton, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez autre que Rosie.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Romana II {3}{W}



Créature légendaire : time lord et scientifique R

Vigilance
{1}, {T} : Créez un jeton engagé qui est une copie d'un jeton ciblé qui est arrivé sur le champ de bataille ce tour-ci.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tegan Jovanka {2}{W}



Créature légendaire : humain R

$+1/+1$ Haut les cœurs ? À chaque fois que vous attaquez, une créature historique attaquante ciblée gagne +1/+1 et acquiert l'indestructible jusqu'à la fin du tour. (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

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

Le Cinquième Docteur

{2}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

R

<i>Coexistence pacifique</i> ? Au début de votre étape de fin, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature que vous contrôlez qui n'a pas attaqué ou qui n'est pas arrivée sur le champ de bataille ce tour-ci. Dégagez ces créatures.

2/2

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.

<i>Le coup de poing le plus important de l'Histoire</i> ? {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

Le Deuxième Docteur

{2}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

R

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans la main des joueurs.

<i>Très aimable à vous</i> ? Au début de votre étape de fin, chaque joueur peut piocher une carte. Chaque adversaire qui fait ainsi ne peut pas vous attaquer ou attaquer des permanents que vous contrôlez pendant son prochain tour.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Huitième Docteur

{4}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur **R**

Quand Le Huitième Docteur arrive sur le champ de bataille, meulez trois cartes.

Une fois pendant chacun de vos tours, vous pouvez jouer un terrain historique ou lancer un sort de permanent historique depuis votre cimetière. Si vous faites ainsi, il acquiert « Si ce permanent devait quitter le champ de bataille, exiliez-le à la place de le mettre autre part. »

4/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Septième Docteur

{3}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur **R**

À chaque fois que Le Septième Docteur attaque, choisissez une carte dans votre main. Le joueur défenseur devine si la valeur de mana de cette carte est supérieure au nombre d'artefacts que vous contrôlez. S'il n'a pas deviné juste, vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Si vous ne lancez pas un sort de cette manière, enquêtez. (Créez un jeton Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

3/6

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Premier Docteur

{1}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur **R**

Quand Le Premier Docteur arrive sur le champ de bataille, cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière une carte appelée TARDIS, révélez-la et mettez-la dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez.

À chaque fois que vous lancez un sort avec la cascade, mettez un marqueur +1/+1 sur une cible, artefact ou créature.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Sixième Docteur

{4}{G}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur **R**

<i>Prérogative de Time Lord</i> ? À chaque fois que vous lancez un sort historique, copiez-le, excepté que la copie n'est pas légendaire. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques. Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Troisième Docteur

{2}{G}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur **R**

Piétinement

Le Troisième Docteur gagne +1/+1 pour chaque jeton non-créature que vous contrôlez.

Quand Le Troisième Docteur arrive sur le champ de bataille, créez, selon votre choix, un jeton Indice, un jeton Nourriture ou un jeton Trésor.

2/2

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

Vrestin, cheffe des Menoptra

{X}{G}{G}{W}

Créature légendaire : extraterrestre et insecte et éclairer **R**

Vol

Vrestin arrive sur le champ de bataille avec X marqueurs +1/+1 sur elle.

Quand Vrestin arrive sur le champ de bataille, créez X jetons de créature 1/1 verte et blanche Extraterrestre et Insecte avec le vol.

À chaque fois que vous attaquez avec au moins un insecte, mettez un marqueur +1/+1 sur chacun d'eux.

0/0

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trois visites

{1}{G}

Rituel **U**

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rétro-ingénieur

{3}{U}{U}



Rituel

U

Improvisation (Vos artefacts peuvent aider à lancer ce sort.
Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des
capacités de mana paie {1}.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cas de conscience

{4}{W}{W}



Rituel

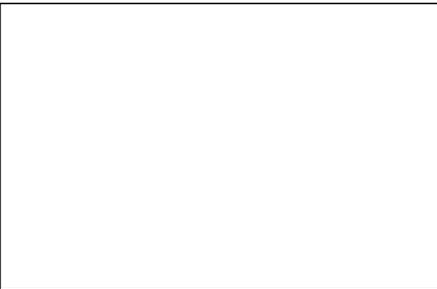
R

Choisissez l'un ?
? Détruisez tous les jetons.
? Détruisez tous les permanents non-jeton, non-terrain.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Traverser l'éternité

{2}{U}{U}



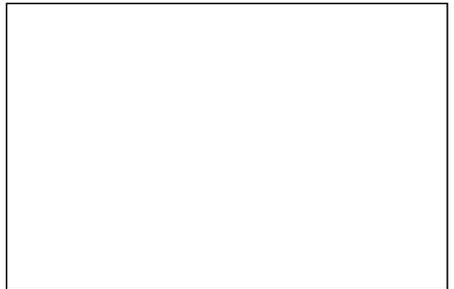
Rituel

R

Piochez un nombre de cartes égal à la valeur de mana la
plus élevée parmi les permanents historiques que vous
contrôlez. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont
historiques.)

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

Bosquet prospère



Terrain

C

Le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille engagé.

Au moment où le Bosquet prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le vert.

{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canopée d'horizon



Terrain

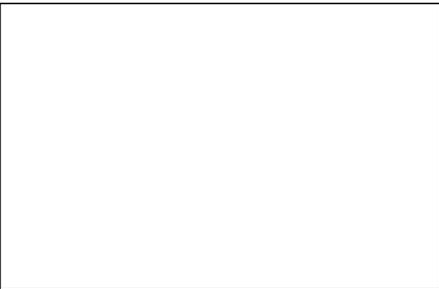
R

{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

Bosquets épars



Terrain : forêt et plaine

R

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

Les Bosquets épars 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

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

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

Clocher de Trenzalore



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}. Mettez un marqueur « temps » sur le Clocher de Trenzalore.

{1}{U}, {T}, retirez douze marqueurs « temps » du Clocher de Trenzalore et exilez-le : Mélangez votre cimetière et votre main dans votre bibliothèque, puis piochez sept cartes. N'activez que si vous contrôlez un time lord.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Citadelle maritime



Terrain

U

La Citadelle maritime arrive sur le champ de bataille engagée.

{T} : Ajoutez {G}, {W} 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

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt



Terrain de base : forêt
{G}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

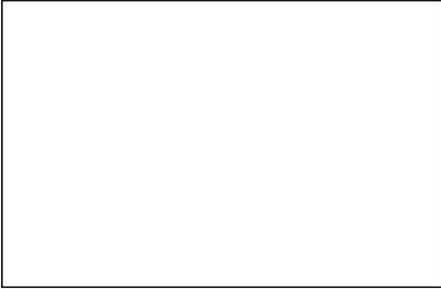
R

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

île



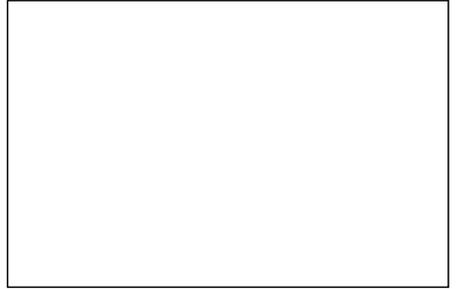
Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île prospère



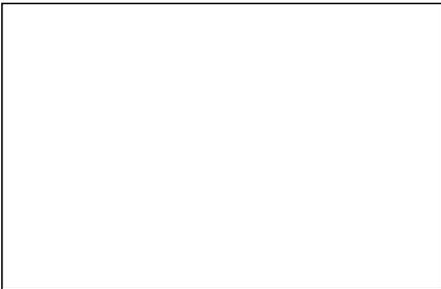
Terrain

C

L'île prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où l'île prospère arrive sur le champ de bataille,
choisissez une couleur autre que le bleu.
{T} : Ajoutez {U} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

île



Terrain de base : île

C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Immensité de Cielcouvert



Terrain

R

{1}, {T} : Ajoutez {W}{U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lacis pâlevigne



Terrain

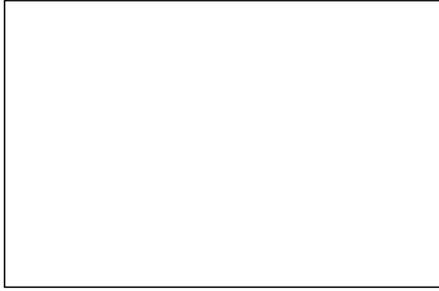
R

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

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}, défaissez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-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
{W}

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie prospère



Terrain

C

La Prairie prospère arrive sur le champ de bataille engagée.
Au moment où la Prairie prospère arrive sur le champ de bataille, choisissez une couleur autre que le blanc.
{T} : Ajoutez {W} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie de Solherbe



Terrain

R

{1}, {T}: Ajoutez {G}{W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



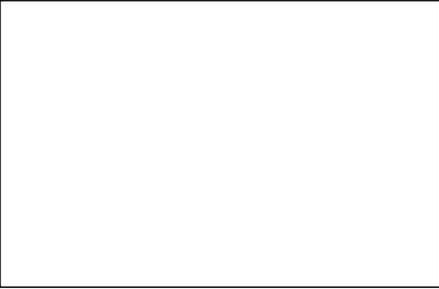
Terrain : plaine et île

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

Temple de l'illumination



Terrain

R

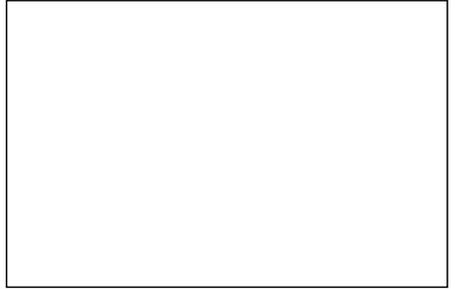
Le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de l'illumination arrive sur le champ de bataille, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du mystère



Terrain

R

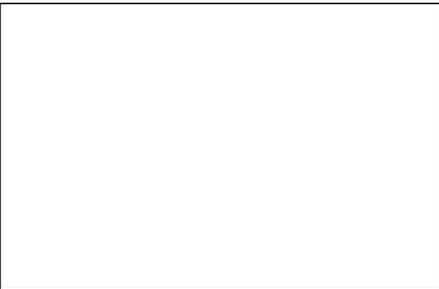
Le Temple du mystère arrive sur le champ de bataille engagé.

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

Temple de la profusion



Terrain

R

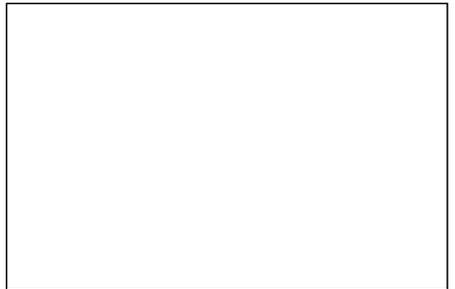
Le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille engagé.

Quand le Temple de la profusion arrive sur le champ de bataille, regard 1.

{T} : Ajoutez {G} ou {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

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

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

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

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

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

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

Anneau solaire

{1}



Artefact

U

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

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

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

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-arteact jusqu'à la fin du tour.)

3/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lame du héros

{2}

Artefact : équipement

U

La créature équipée gagne +3/+2.

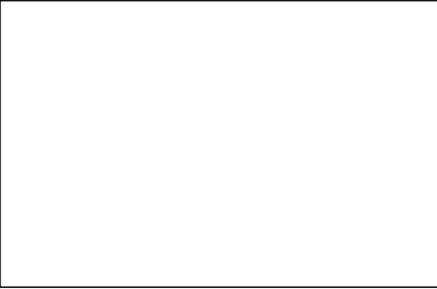
À chaque fois qu'une créature légendaire arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez lui attacher la Lame du héros.

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

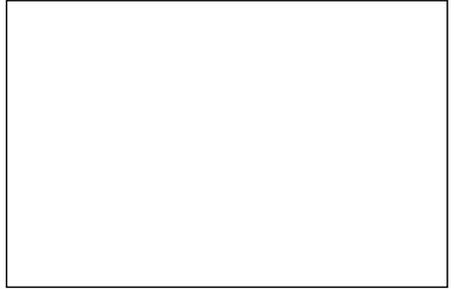
Chaque créature légendaire que vous contrôlez gagne +1/+1 pour chaque autre créature légendaire que vous contrôlez.

{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

Talisman d'unité

{2}



Artefact

U

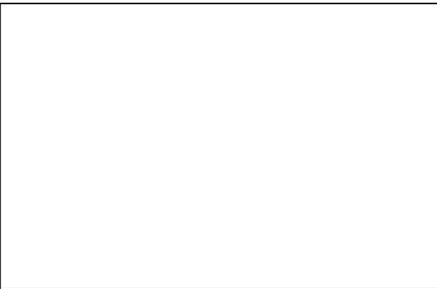
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {G} ou {W}. Le Talisman d'unité vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Statuaire inspiratrice

{3}



Artefact

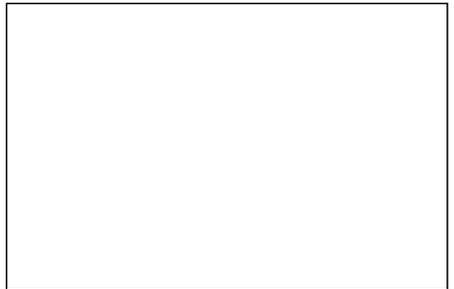
R

Les sorts non-artefact que vous lancez ont l'improvisation. (Vos artefacts peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque artefact que vous engagez après avoir activé des capacités de mana paie {1}.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Talisman de progrès

{2}



Artefact

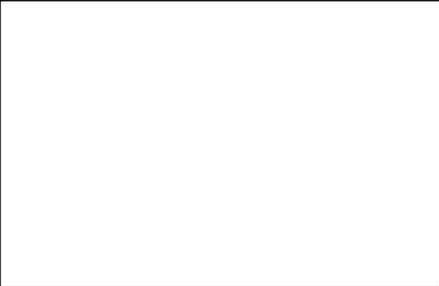
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {W} ou {U}. Le Talisman de progrès vous inflige 1 blessure.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

TARDIS {2}



Artefact : véhicule U

Vol

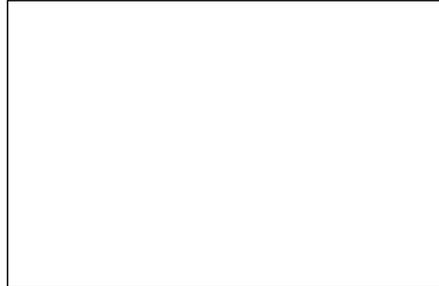
À chaque fois que le TARDIS attaque, si vous contrôlez un time lord, le prochain sort que vous lancez ce tour-ci a la cascade et vous pouvez vous transplaner.

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

Urne de pensée {2}



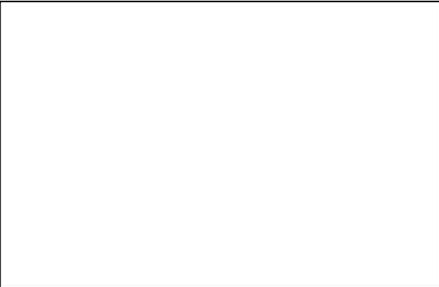
Artefact U

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

{T} : Ajoutez {C}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tournevis sonique {3}



Artefact U

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix.

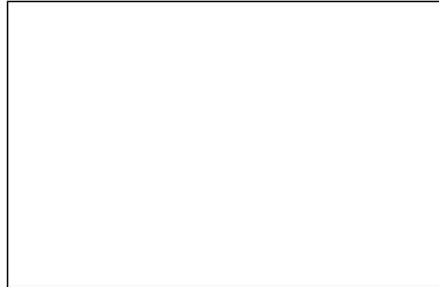
{1}, {T} : Dégagez un autre artefact ciblé.

{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

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

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

Régénération de Time Lord

{U}



Éphémère

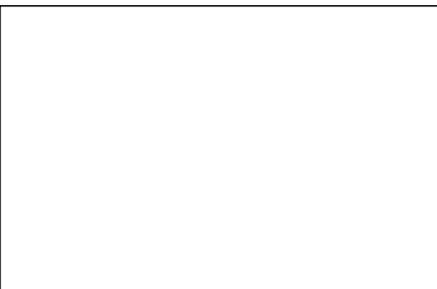
U

Jusqu'à la fin du tour, un time lord ciblé que vous contrôlez acquiert « Quand cette créature meurt, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte de créature Time Lord. Mettez cette carte sur le champ de bataille et le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. »

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Inverser la polarité du flux de neutrons

{1}{U}{U}



Éphémère

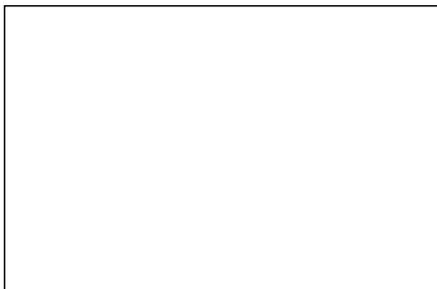
R

Choisissez l'un ?
? Contrecarrez tous les autres sorts.
? Échangez la force et l'endurance de chaque créature jusqu'à la fin du tour.
? Les créatures ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci.

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

Rendre à la poussière

{2}{W}{W}

Éphémère

U

Exilez une cible, artefact ou enchantement. Si vous avez lancé ce sort pendant votre phase principale, vous pouvez exiler jusqu'à une autre cible, artefact ou enchantement

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

Retour au pays

{W}

Éphémère

U

Exilez une créature ciblée. Son contrôleur gagne un nombre de points de vie égal à sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les Démons des mers

{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, II ? Créez un jeton de créature 2/2 verte Extraterrestre et Salamandre avec la traversée des îles. (Elle ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.)

III ? Jusqu'à la fin du tour, à chaque fois qu'une salamandre inflige des blessures de combat à un joueur, elle inflige autant de blessures à une créature ciblée que ce joueur

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nuit de la vengeance des bonbons

{3}{G}

Enchantement

U

Quand la Nuit de la vengeance des bonbons arrive sur le champ de bataille, créez un jeton Nourriture. (C'est un artefact avec « {2}, {T}, sacrifiez cet artefact : Vous gagnez 3 points de vie. »)

Les nourritures que vous contrôlez ont « {T} : Ajoutez {G}. »

{5}{G}{G}, sacrifiez la Nuit de la vengeance des bonbons : Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant le nombre de nourritures que vous contrôlez. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Elsbeth conquiert la Mort

{3}{W}{W}

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 ? Exilez un permanent ciblé qu'un adversaire contrôle avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3.

II ? Les sorts non-créature que vos adversaires lancent coûtent {2} de plus à lancer jusqu'à votre prochain tour.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ou de planeswalker ciblée depuis votre cimetière. Mettez un marqueur +1/+1 ou un marqueur « loyauté » sur elle.

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 révéléz 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

Jugement d'un Time Lord

{1}{W}{W}

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 IV.)

I, II, III ? Exilez une créature non-jeton ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que le Jugement d'un Time Lord quitte le champ de bataille.

IV ? En commençant par vous, chaque joueur vote pour innocent ou coupable. Si coupable gagne plus de votes, le propriétaire de chaque carte exilée par le Jugement d'un Time Lord met cette carte au-dessous de sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les cavernes d'Androzani

{3}{W}

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 IV.)

I ? Ciblez jusqu'à deux créatures engagées. Mettez deux marqueurs « étourdissement » sur chacune d'elles.

II, III ? Pour chaque permanent non-saga, choisissez un marqueur sur lui. Vous pouvez mettre un marqueur supplémentaire de cette sorte sur ce permanent.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast
IV ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de docteur, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

La nuit du Docteur

{4}{W}{W}

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 II.)

I ? Détruisez toutes les créatures.

II ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature légendaire ciblée depuis votre cimetière. Mettez sur elle, selon votre choix, un marqueur « initiative », « vigilance » ou « lien de vie ».

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La malédiction de Fenric

{2}{G}{W}

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 ? Pour chaque joueur, détruisez jusqu'à une créature ciblée que ce joueur contrôle. Pour chaque créature détruite de cette manière, son contrôleur crée un jeton de créature 3/3 verte Mutant avec le contact mortel.

II ? Une créature non-jeton ciblée devient une créature légendaire 6/6 Horreur appelée Fenric et perd toutes ses capacités.

III ? Un mutant ciblé se bat contre une autre créature ciblée appelée Fenric.

