

Rose Tyler

{1}{W}

Créature légendaire : humain

R

Rose Tyler gagne +1/+1 pour chaque marqueur « temps » sur elle.

Grand méchant loup ? À chaque fois que Rose Tyler attaque, mettez un marqueur « temps » sur elle pour chaque carte en suspension que vous possédez et chaque autre permanent que vous contrôlez avec un marqueur « temps » sur lui.

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

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Le Dixième Docteur

{3}{U}{R}

Créature légendaire : time lord et docteur

M

Allons-y! ? À chaque fois que vous attaquez, exilez des cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Mettez trois marqueurs « temps » sur elle. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension.

Méli-mélo spatio-temporel ? {7} : Voyagez dans le temps trois fois. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (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 ». Puis faites-le deux fois de plus.)

3/5

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

Prêtresse de Sibylle

{2}{R}

Créature : humain et psychagogue

U

Prévision temporelle ? Quand la Prêtresse de Sibylle arrive sur le champ de bataille, révéléz les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéléz une carte non-terrain avec une valeur de mana supérieure ou égale à 3. Exilez cette carte avec trois marqueurs « temps » sur elle. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. Mettez le reste des cartes révélées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chroniqueur d'éons

{3}{U}{U}

Créature : avatar

R

La force et l'endurance du Chroniqueur d'éons sont chacune égale au nombre de cartes dans votre main.

Suspension X ? {X}{3}{U}. X ne peut pas être 0.

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré du Chroniqueur d'éons pendant qu'il est exilé, piochez une carte.

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Baleine stellaire

{6}{U}{U}

Créature : extraterrestre et baleine

U

Vol, vigilance

Les autres créatures que vous contrôlez ont parade {2}.

Suspension 6 ? {1}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{U} et l'exiler avec six 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. Elle a la célérité.)

8/8

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

Martha Jones

{2}{U}

Créature légendaire : humain et clerc

R

La femme qui voyagea à travers le monde ? 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

Wilfred Mott

{3}{W}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Observer les étoiles ? Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Wilfred Mott. Puis regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, X étant le nombre de marqueurs « temps » sur Wilfred Mott. Parmi elles, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3. Mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scarabée du Temps

{1}{U}

Créature : alien et insecte

U

Furtivité (Cette créature ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure.)

Univers parallèle ? À chaque fois que le Scarabée du Temps inflige des blessures de combat à un joueur, 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 ».)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Argousins judoïns

{5}{R}{W}

Créature : extraterrestre et rhinocéros et soldat

U

Piétinement

Pas plus d'une créature ne peut vous attaquer à chaque combat.

Suspension 6 ? {1}{R}{W} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, vous pouvez payer {1}{R}{W} et exiler avec cinq 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. Elle a la célérité.)

8/8

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

Face de Boe

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

Créature légendaire : extraterrestre et conseiller

R

{T} : Vous pouvez lancer un sort avec la suspension depuis votre main. Si vous faites ainsi, payez son coût de suspension plutôt que son coût de mana. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

0/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Djoïra des Guitûks

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et sorcier

R

{2}, exilez une carte non-terrain de votre main : Mettez quatre marqueurs « temps » sur la carte exilée. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension. (Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Idris, âme du TARDIS

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et incarnation

R

Disparition 3

Empreinte ? 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

Le Neuvième Docteur

{1}{U}{R}

Créature légendaire : time lord et docteur

R

Célérité
Dans le TARDIS ? À chaque fois que Le neuvième Docteur devient dégagé pendant votre étape de dégagement, vous obtenez une étape d'entretien supplémentaire après cette étape.

2/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Docteur de la guerre

{2}{R}{W}

Créature légendaire : time lord et docteur

R

À chaque fois qu'un autre permanent passe hors phase et à chaque fois qu'un autre carte est mise en exil depuis n'importe où, mettez un marqueur « temps » sur Le Docteur de la guerre.

À chaque fois que Le Docteur de la guerre attaque, il inflige à n'importe quelle cible un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs « temps » sur lui. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

3/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le Onzième Docteur

{1}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

R

JE. VOUS. PARLE ! ? À chaque fois que Le Onzième Docteur inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez exiler une carte de votre main avec un nombre de marqueurs « temps » sur elle égal à sa valeur de mana. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension.

{2} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Rory Williams

{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

R

Partenariat avec Amy Pond

Initiative, lien de vie

Le dernier centurion ? Quand vous lancez ce sort depuis autre part que l'exil, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui. Il acquiert la suspension. Puis enquêtez.

(Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

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

Aperçu de demain

Rituel

R

Suspension 3 ? {R}{R}

Mélangez tous les permanents que vous possédez dans votre bibliothèque, puis révélez autant de cartes du dessus de votre bibliothèque. Mettez sur le champ de bataille toutes les cartes de permanent non-aura révélées de cette manière, puis faites de même avec les cartes d'aura, puis mettez le reste au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lâche // Tueur

{1}{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.

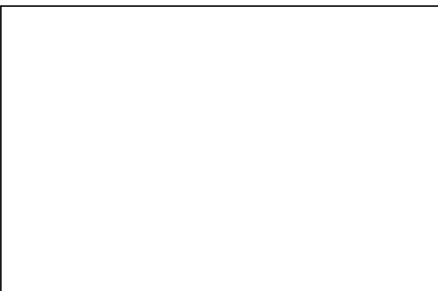
Voyagez dans le temps.

<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

Roue du destin



Rituel

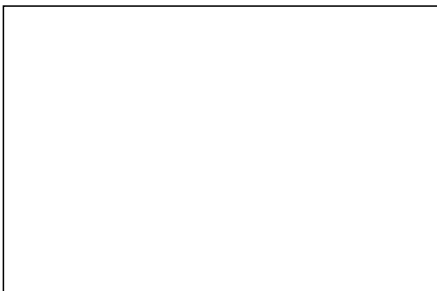
R

Suspension 4 ? {1}{R} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{R} et exilez-la avec quatre 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.)
Chaque joueur se défausse de sa main, puis pioche sept cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Méli-mélo spatio-temporel

{1}{U}



Rituel

C

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 ».)
Piochez une carte.

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

Refrain inspirateur

{4}{U}{U}



Rituel

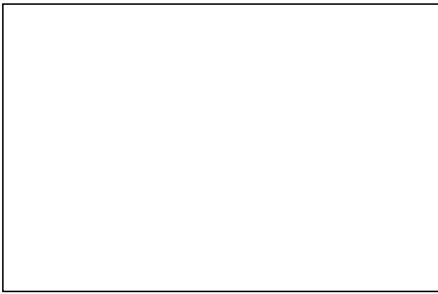
R

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

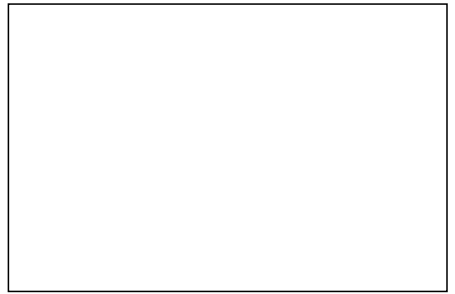
R

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

Vision ancestrale



Rituel

R

Suspension 4 ? {U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {U} et exilez-la avec quatre marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand vous retirez le dernier, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Le joueur ciblé pioche trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Trahison inévitable



Rituel

R

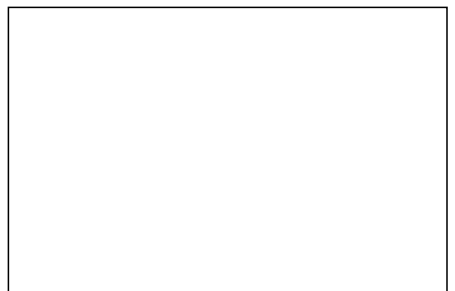
Suspension 3 ? {1}{U}{U} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{U}{U} et exilez-la avec trois marqueurs « temps » sur elle. Au début de votre entretien, retirez un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, lancez cette carte sans payer son coût de mana.)

Cherchez dans la bibliothèque d'un adversaire ciblé une carte de créature et mettez cette carte sur le champ de bataille sous votre contrôle. Puis ce joueur mélange.

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

Le mariage de River Song

{2}{W}

Rituel

R

Piochez deux cartes, puis vous pouvez exiler une carte non-terrain de votre main avec, sur elle, un nombre de marqueurs « temps » égal à sa valeur de mana. Puis un adversaire ciblé fait de même. Les cartes exilées de cette manière qui n'ont pas la suspension acquièrent la suspension.

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 ».)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon séché par le soleil

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R} ou {W}.
{1}, {T}, sacrifiez ce terrain : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Résurgence de croyance

Rituel

R

Suspension 2 ? {1}{W} (Plutôt que lancer cette carte depuis votre main, payez {1}{W} et exilez-la avec deux 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.)

Renvoyez sur le champ de bataille toutes les cartes d'enchancement de votre cimetière. (Les auras qui n'ont rien à enchanter restent dans votre cimetière.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cimetière lugubre

Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.
{5}, {T}, exilez le Cimetière lugubre : Le propriétaire d'une créature ciblée la mélange dans sa bibliothèque.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Clocher de Trenzalore



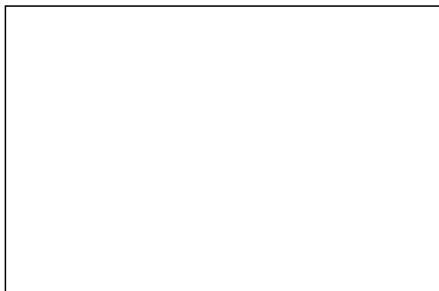
Terrain légendaire

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

Côte sculptée par les tempêtes



Terrain

R

La Côte sculptée par les tempêtes arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Col du crépuscule



Terrain

R

Le Col du crépuscule arrive sur le champ de bataille engagé à moins que vous ne contrôliez au moins deux autres terrains.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Étendues sauvages en évolution



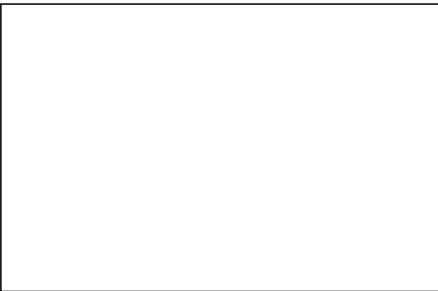
Terrain

C

{T}, sacrifiez ce terrain : 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

Forteresse glaciaire



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé 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



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



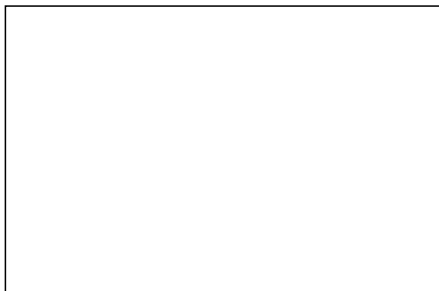
Terrain

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

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

Immensité de Cielcouvert



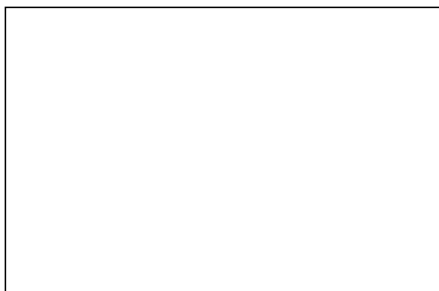
Terrain

R

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

Monastère mystique



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.
{T} : Ajoutez {U}, {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

;img width="65";align="center";src="graph/manas/bigR.jpg";amp;quot;></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Paysage myriadaire



Terrain

U

Ce terrain arrive engagé.

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T}, sacrifiez ce terrain : 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

Passage des mandrins



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{4}, {T} : Une créature ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

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

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width="65"&align="center&quot;&src="graph/manas/bigW.jpg"&quot;&gt;&lt;/center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width="65"&align="center&quot;&src="graph/manas/bigW.jpg"&quot;&gt;&lt;/center&p>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

C

&amp;lt;center&amp;gt;&amp;img width="65"&align="center&quot;&src="graph/manas/bigW.jpg"&quot;&gt;&lt;/center&p>

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

Promontoire prospère



Terrain

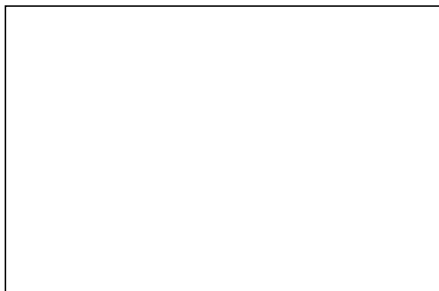
C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le rouge.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Salle de guerre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{3}, {T}, payez un nombre de points de vie égal au nombre de couleurs dans l'identité couleur de votre commandants : Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Scène de théâtre



Terrain

R

{T} : Ajoutez {C}.

{2}, {T} : La Scène de théâtre devient une copie d'un terrain ciblé, excepté qu'elle a cette capacité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de l'illumination



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la révélation



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {U} ou {R}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}{C}. N'activez que si vous contrôlez
au moins cinq terrains.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple du triomphe



Terrain

R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1.
{T} : Ajoutez {R} ou {W}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Terres arables irriguées



Terrain : plaine et île

R

Ce terrain arrive engagé.

Recyclage {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique



Terrain

R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre 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

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

Cachet d'esotérisme

{2}



Artefact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}



Artefact

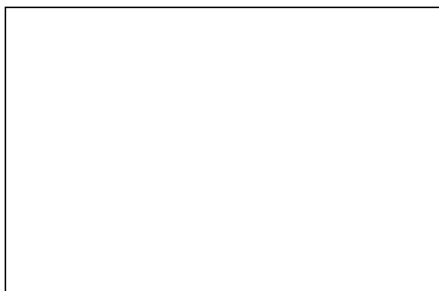
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminée pivotante

{3}



Artefact

R

La Cheminée pivotante arrive sur le champ de bataille engagée avec un marqueur « temps » sur elle.
{T} : Ajoutez une quantité de {C} égale au nombre de marqueurs « temps » sur la Cheminée pivotante.
{4}, {T} : Voyagez dans le temps. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (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 ».)

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

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

Le Moment

{2}

Artefact légendaire

R

At the beginning of your upkeep, put a time counter on The Moment.
{2}, {T}: Untap target creature you control. It phases out until The Moment leaves the battlefield.
{3}, {T}: Destroy each nonland permanent with mana value less than or equal to the number of time counters on The Moment. Then sacrifice The Moment. Activate only as a sorcery.

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

Talisman de conviction

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {R} ou {W}. Le Talisman de conviction 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

Talisman de créativité

{2}

Artefact

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez {U} ou {R}. Le Talisman de créativité vous inflige 1 blessure.

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

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

Façonnage temporel

{X}{R}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Retirez X marqueurs « temps » d'un permanent ciblé ou d'une carte en suspension ciblée.

? Mettez X marqueurs « temps » sur un permanent ciblé avec un marqueur « temps » sur lui ou une carte en suspension ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bague de mariage

{2}{W}{W}

Artefact

M

Quand la Bague de mariage arrive sur le champ de bataille, si elle a été lancée, un adversaire ciblé crée un jeton qui en est une copie.

À chaque fois qu'un adversaire qui contrôle un artefact appelé Bague de mariage pioche une carte pendant son tour, vous piochez une carte.

À chaque fois qu'un adversaire qui contrôle un artefact appelé Bague de mariage gagne des points pendant son tour, vous gagnez autant de points de vie.

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

Poussière d'instants

{2}{W}

Éphémère

U

Choisissez l'un ?

? Retirez deux marqueurs « temps » de chaque permanent et de chaque carte en suspension.

? Mettez deux marqueurs « temps » sur chaque permanent avec un marqueur « temps » sur lui et sur chaque carte en suspension.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Courez si vous voulez vivre

{U}{R}

Éphémère

R

Une ou deux créatures ciblées acquièrent chacune la célérité jusqu'à la fin du tour. Elles ne peuvent pas être bloquées ce tour-ci excepté par des créatures avec la célérité.

Échappée ? {2}{U}{R}, exilez quatre autres cartes de votre cimetière. (Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.)

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

La chute de Gallifrey // Plus jamais

{4}{R}{R}

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, exilez-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

À la croisée des chemins

{4}{R}{R}

Enchantement : saga

R

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

I ? Exilez les cinq cartes du dessus de votre bibliothèque. Pour chaque carte non-terrain exilée de cette manière, mettez sur cette carte un nombre de marqueurs « temps » égal à sa valeur de mana. Si elle n'a pas la suspension, elle acquiert la suspension.

II ? Voyagez dans le temps, puis voyagez dans le temps.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

III ? Pour chaque adversaire, détruisez jusqu'à un artefact ciblé que ce joueur contrôle.

Le prisonnier zéro

{3}{U}

Enchantement : saga

R

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

I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de docteur, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

II ? Créez un jeton Nourriture et un jeton de créature 1/1 blanche Humain avec « Les sorts de docteur que vous lancez coûtent {1} de moins à lancer. »

III ? Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée, excepté que c'est un extraterrestre légendaire appelé Prisonnier zéro.

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 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 Emprise du destin quitte le champ de bataille.

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 jusqu'à ce que la Fissure du temps quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La cheminée des temps

{2}{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 ? Créez un jeton de créature 1/1 blanche Humain et Noble avec disparition 3 et « Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées à cette créature. »

II ? Créez un jeton de créature 2/2 blanche Cheval avec « Les docteurs que vous contrôlez ont l'équitation. » (Ils ne peuvent pas être bloqués excepté par des créatures avec l'équitation.)

III ? À chaque fois qu'une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur ce tour-ci, voyagez dans le temps.

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

Quatre coups

{2}{W}

Enchantement

R

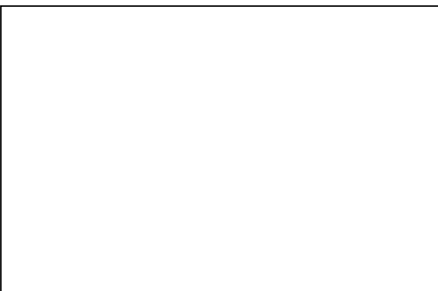
Disparition 4 (Cet enchantement arrive sur le champ de bataille avec quatre marqueurs « temps » sur lui. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ». Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez-le.)

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Le jour du Docteur

{3}{R}{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 les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte légendaire. Vous pouvez jouer cette carte tant que Le jour du Docteur reste sur le champ de bataille. Mettez le reste de ces cartes exilées au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire.

IV ? Choisissez jusqu'à trois docteurs. Vous pouvez exiler toutes les autres créatures. Si vous faites ainsi, Le jour du Docteur vous inflige 13 blessures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Régénérations restaurées

{W}{U}



Enchantement

R

Disparition 12 (Cet enchantement arrive sur le champ de bataille avec douze marqueurs « temps » sur lui. Au début de votre entretien, retirez-lui un marqueur « temps ».

Quand le dernier marqueur est retiré, sacrifiez-le.)

À chaque fois qu'au moins un marqueur « temps » est retiré des Régénérations restaurées, regard 1 et vous gagnez 1 point de vie. Puis si les Régénérations restaurées n'ont pas de marqueurs « temps » sur elles, exilez-les. Quand vous faites ainsi, jouez un tour supplémentaire après celui-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast