

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

Rory Williams

{W}{U}



Créature légendaire : humain et soldat

R

Partenariat avec Amy Pond

Initiative, lien de vie

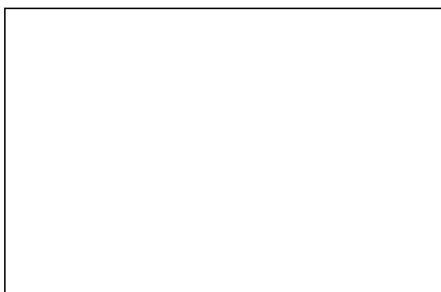
Le dernier centurion ? Quand vous lancez ce sort depuis autre part que l'exil, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui. Il acquiert la suspension. Puis enquêtez. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.

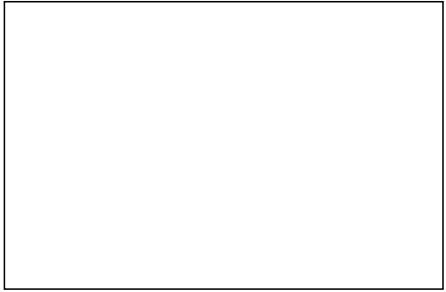
{2} : Une créature ciblée de force inférieure ou égale à 3 ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sally Sparrow

{2}{W}{U}



Créature légendaire : humain et détective

R

Vous pouvez lancer les sorts de créature comme s'ils avaient le flash.

À chaque fois qu'au moins une autre créature que vous contrôlez quitte le champ de bataille, enquêtez. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Créez un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »)

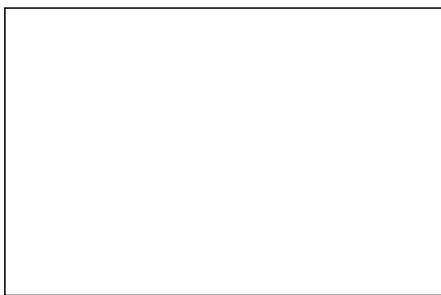
2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Beauté extatique

{2}{R}



Rituel

R

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

Suspension 4 ? {R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Conversion des nanogènes

{3}{U}



Rituel

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lâche // Tueur

{1}{R}



Rituel

R

&lt;b&gt;Lâche&lt;/b&gt; {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.

&lt;b&gt;Tueur&lt;/b&gt; {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

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

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 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

## Adieu

{4}{W}{W}



## Rituel

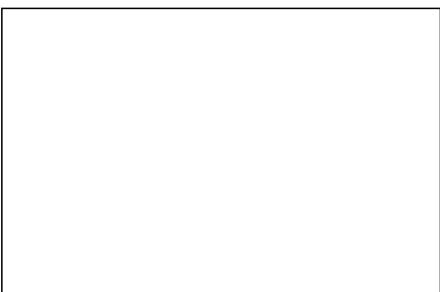
R

Choisissez 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

## Toute Histoire simultanément

{2}{U}{U}



## Rituel

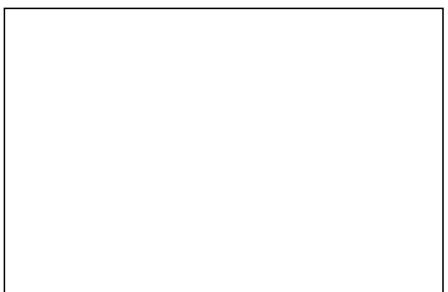
R

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tout va redevenir poussière

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

Rituel

R

Convocation (Vos créatures peuvent aider à lancer ce sort.  
Chaque créature que vous engagez en lançant ce sort paie  
{1} ou un mana de la couleur de cette créature.)  
Exilez toutes les créatures excepté celles qui partagent un  
type de créature avec une créature qui a convoqué ce sort,  
tous les artefacts et tous les enchantements.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Canyon séché par le soleil

Terrain

M

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {R} ou {W}.  
(1), {T}, sacrifiez le Canyon séché par le soleil : Piochez  
une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Identité fracturée

{3}{W}{U}

Rituel

R

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

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

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



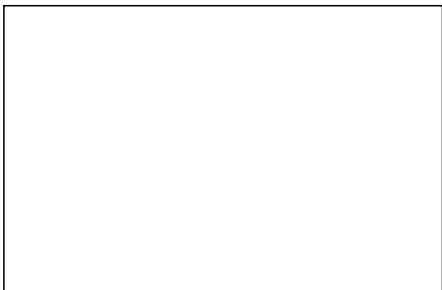
Terrain

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

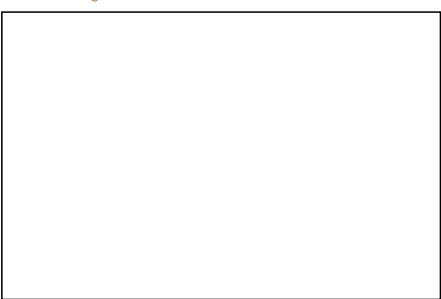
C

{T}, sacrificez 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forteresse glaciaire



Terrain

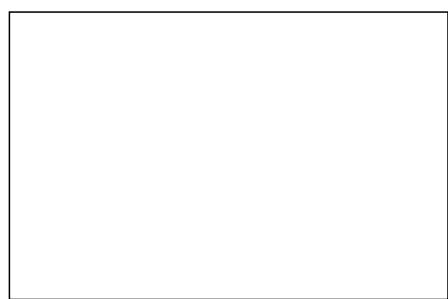
R

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

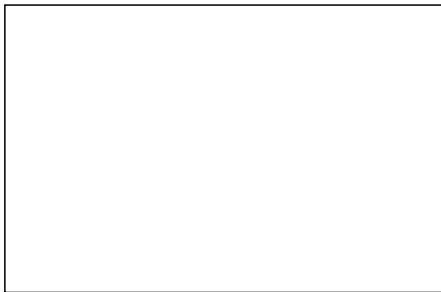
C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

îlot ardent



Terrain

R

{T}, payez 1 point de vie : Ajoutez {U} ou {R}.  
(1), {T}, sacrifiez 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

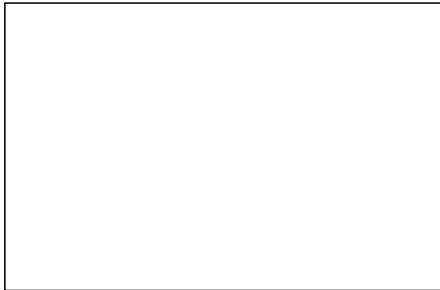
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Monastère mystique



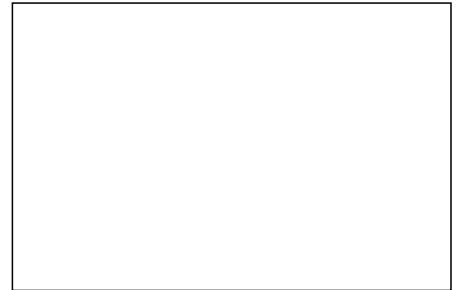
Terrain

U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



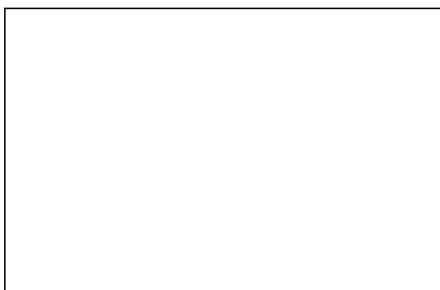
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot; alt=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



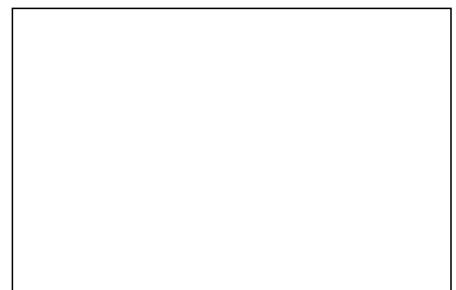
Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot; alt=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

&#amp;#amp;#lt;center&#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;img width=&#amp;#amp;#amp;quot;65&#amp;#amp;#amp;quot; align=&#amp;#amp;#amp;quot;center&#amp;#amp;quot; src=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;quot; alt=&#amp;#amp;#amp;quot;graph/manas/bigR.jpg&#amp;#amp;#amp;gt;&#amp;#amp;#lt;/center&#amp;#amp;gt;

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage des malandrins

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 malandrins

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

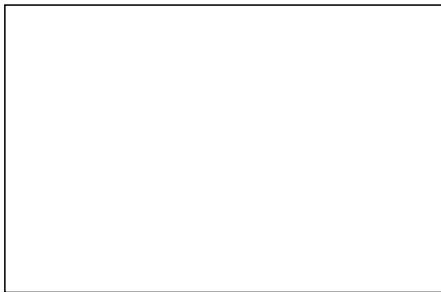
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine



Terrain de base : plaine

&lt;center&gt;&lt;img alt="Plain terrain icon" src="graph/manas/bigW.jpg"/&gt;&lt;/center&gt;  
Terrain de base : plaine

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Prairie ruisselante



Terrain : plaine et île

((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

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

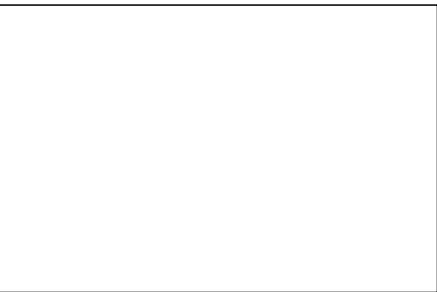
R

{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

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

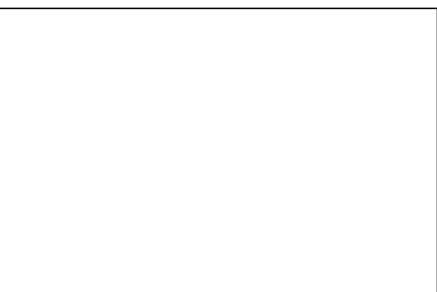
Ce terrain arrive engagé.

Quand ce terrain arrive, regard 1.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la fausse divinité



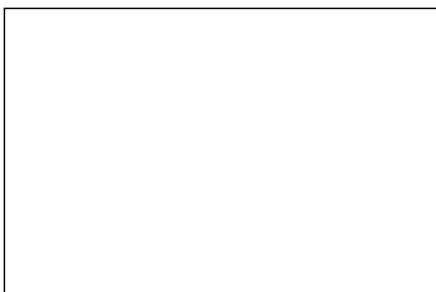
Terrain

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

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



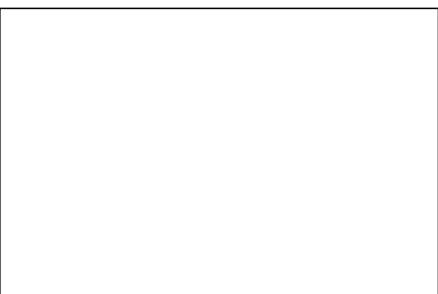
Terrain

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



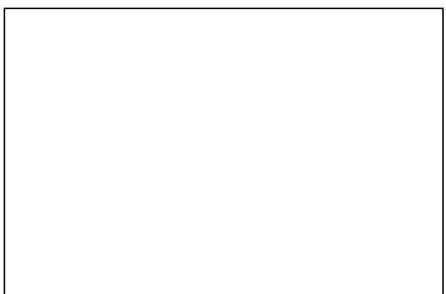
Terrain

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voie de l'Ascendance

Terrain

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, regardez 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)

C

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cachet d'ésotérisme

Artifact

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

{2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau solaire

{1}

Artifact

R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cheminée pivotante

{3}

Artifact

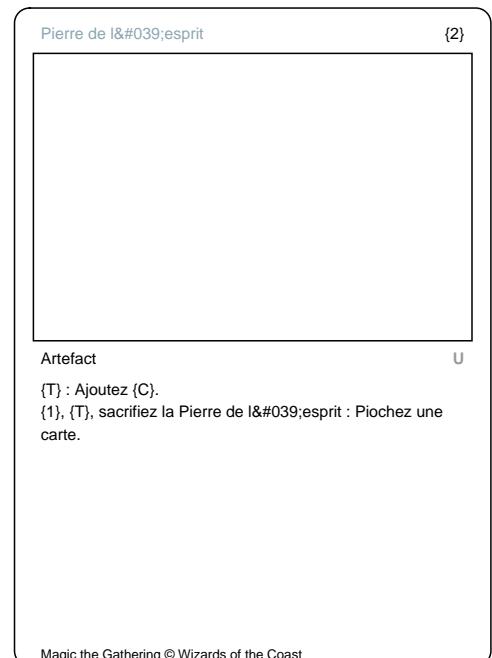
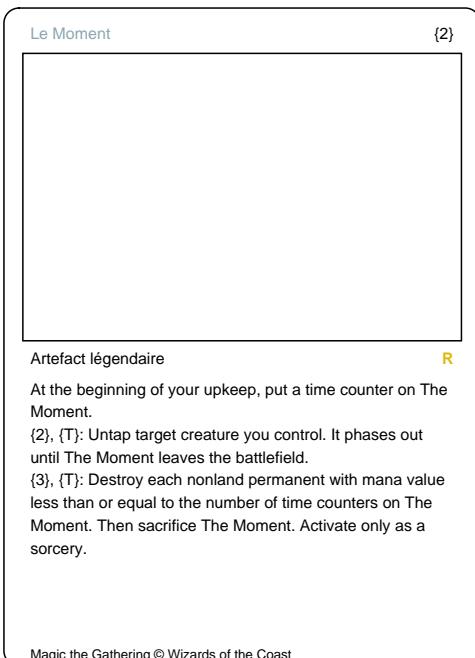
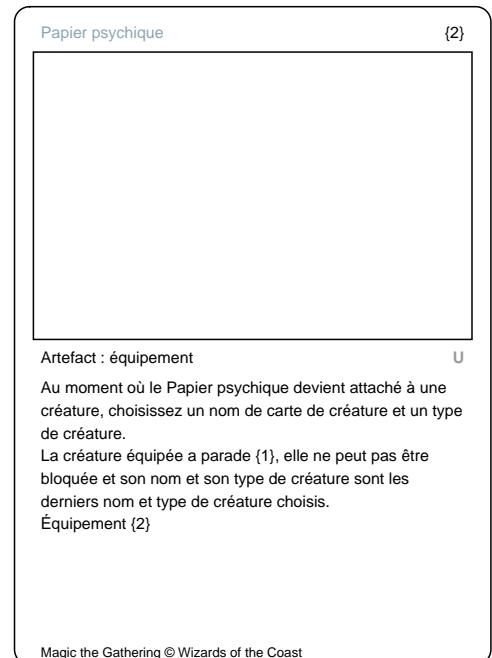
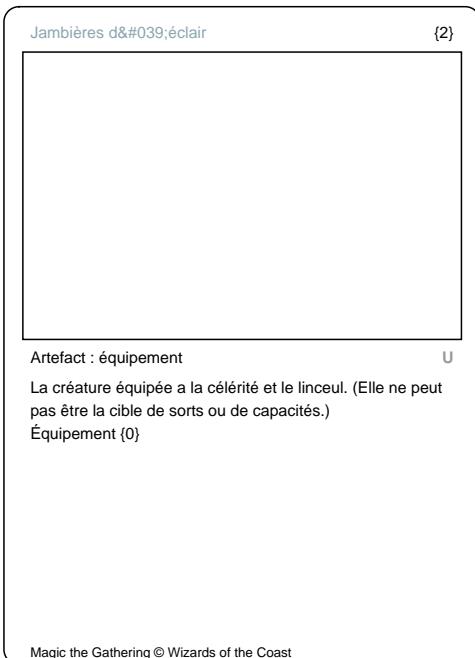
R

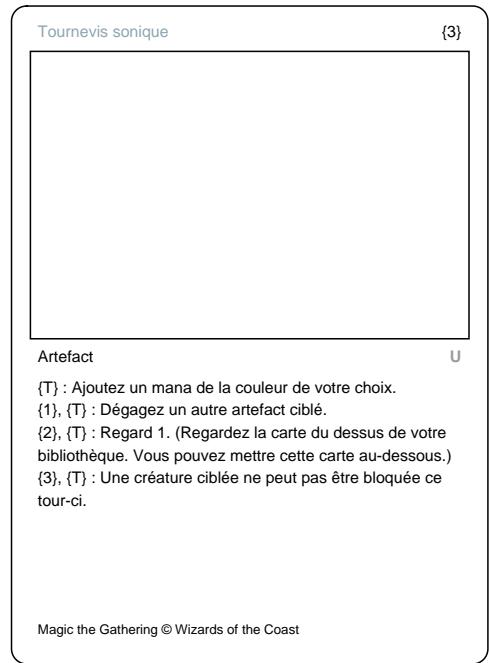
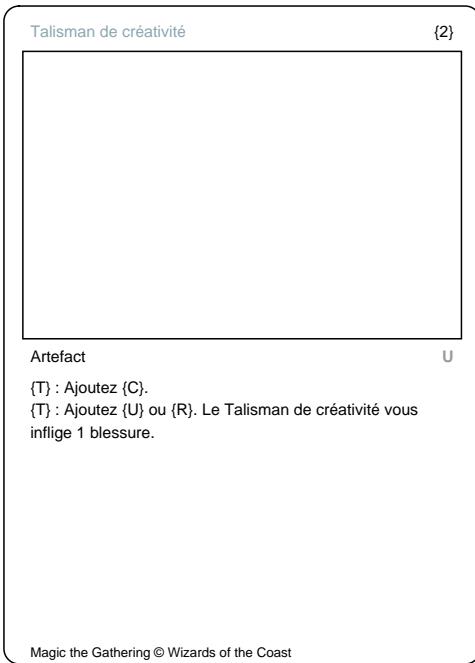
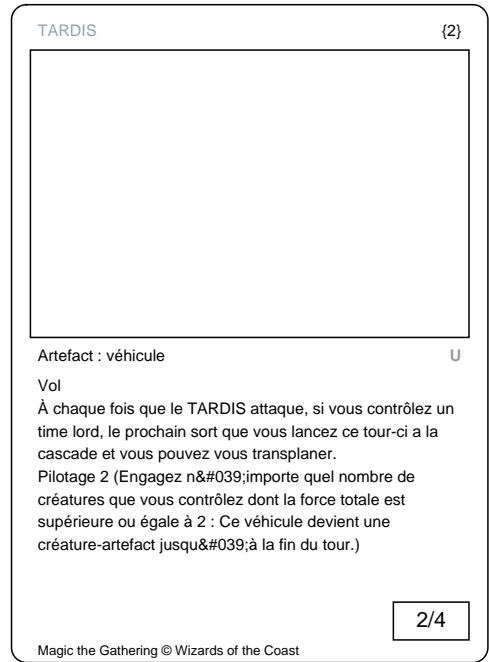
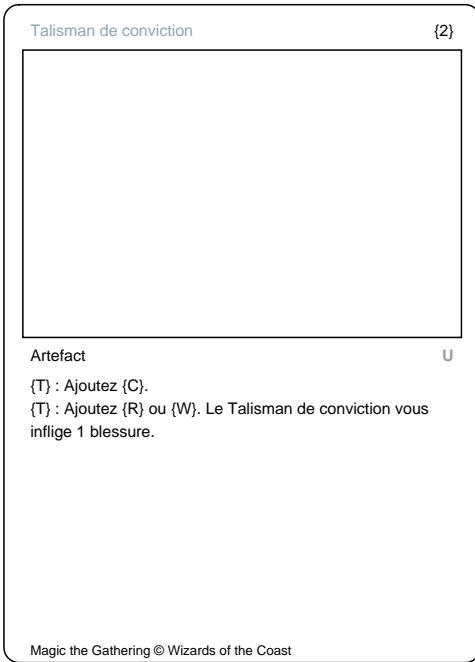
La Cheminée pivotante arrive sur le champ de bataille engagée avec un marqueur « temps » sur elle.

{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

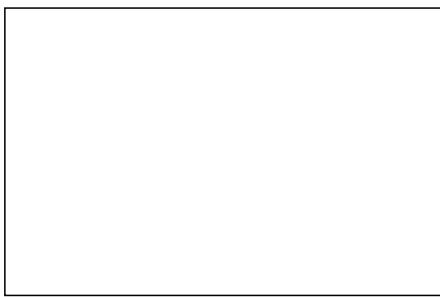
Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Urne de pensée

{2}



Artifact

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

Bague de mariage

{2}{W}{W}



Artifact

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

RMS Titanic

{3}{R}



Artifact légendaire : véhicule

R

Vol, piétinement

Quand le RMS Titanic inflige des blessures de combat à un joueur, sacrifiez-le et créez autant de jetons Trésor.

Pilotage 3 (Engagez n'importe quel nombre de créatures que vous contrôlez dont la force totale est supérieure ou égale à 3 : Ce véhicule devient une créature-artefact jusqu'à la fin du tour.)

7/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

La Pandorica

{2}{W}



Artifact légendaire

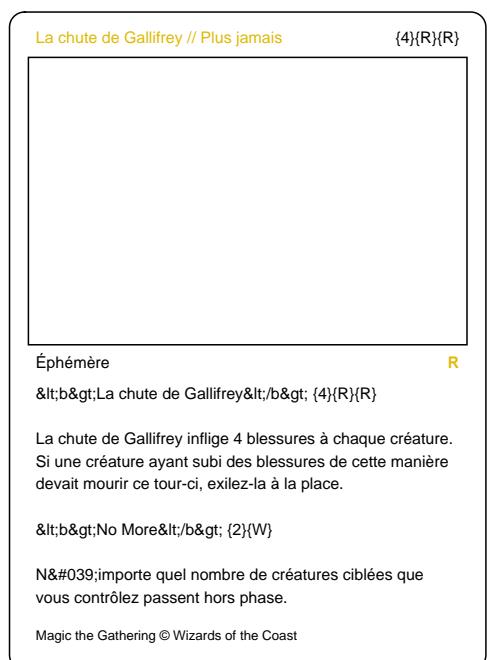
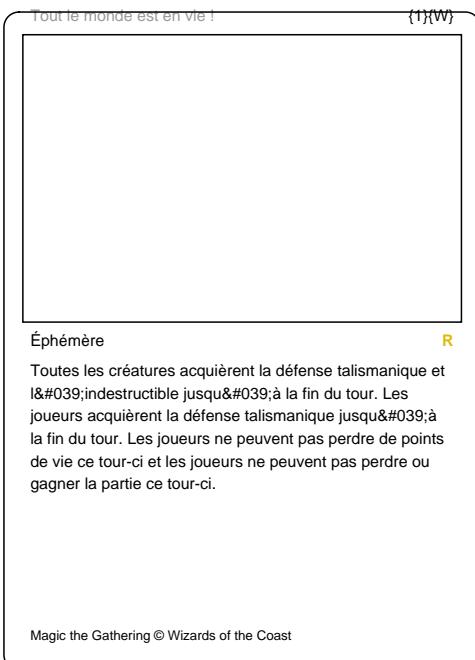
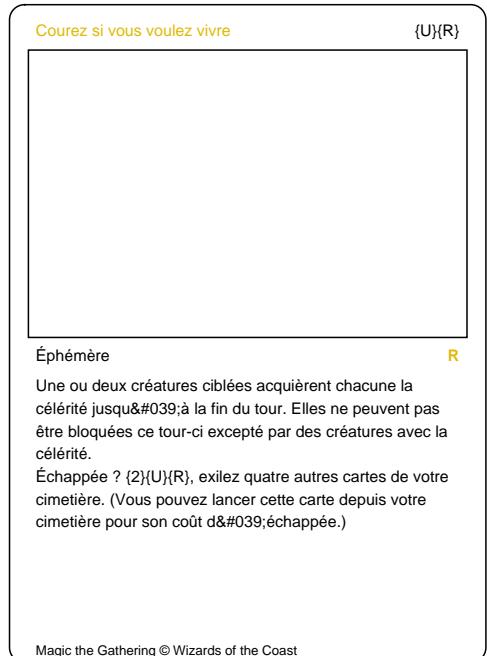
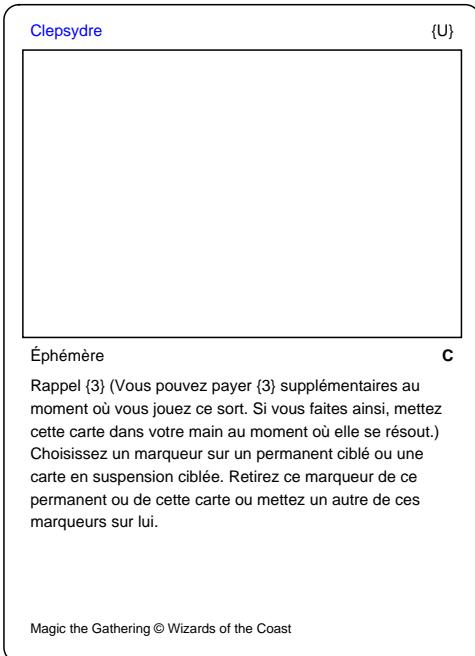
R

Vous pouvez choisir de ne pas dégager La Pandorica pendant votre étape de dégagement.

{1}{W}, {T} : Dégagez un autre permanent non-terrain ciblé, puis il passe hors phase. Il ne peut pas passer en phase tant que La Pandorica reste engagée. Quand La Pandorica devient dégagée ou quitte le champ de bataille, ce permanent passe en phase. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.)

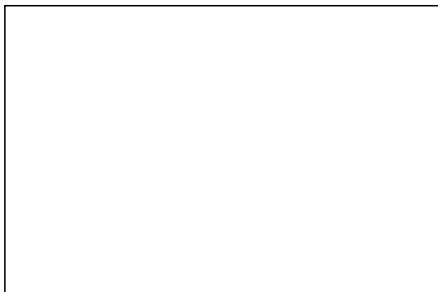
I ? Cherchez dans votre bibliothèque une carte de docteur, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.

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.  
Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Conforme à la prédiction

{2}{U}



Enchantement

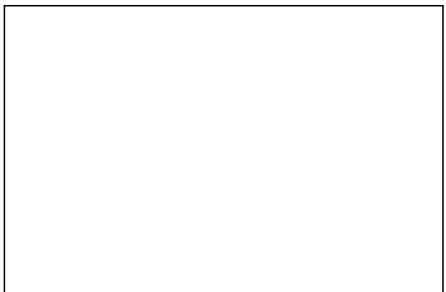
R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

### Emprise du destin

{1}{W}{W}

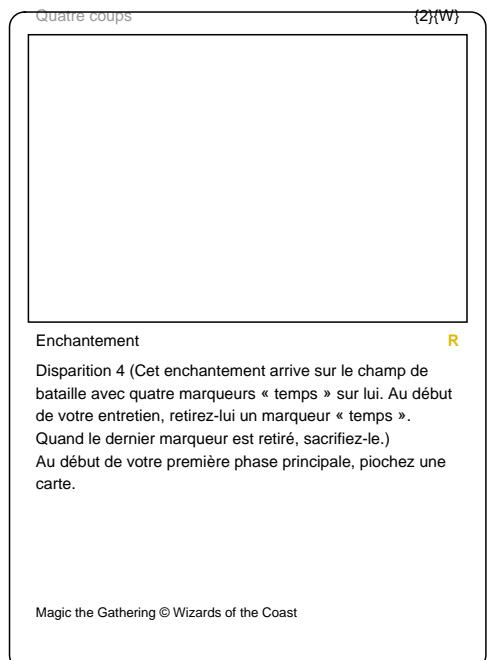
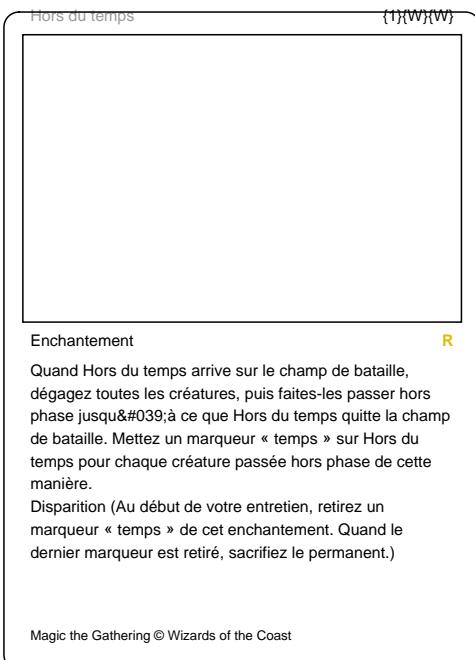
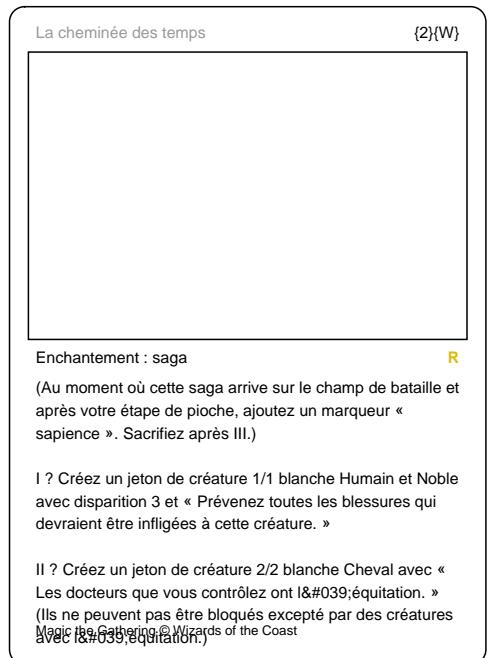
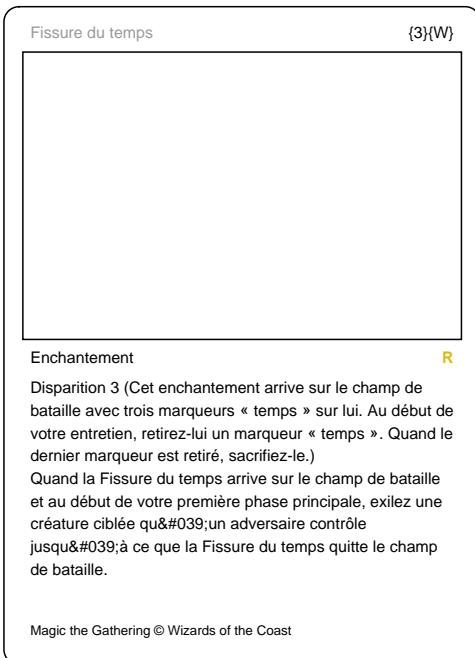


Enchantement

R

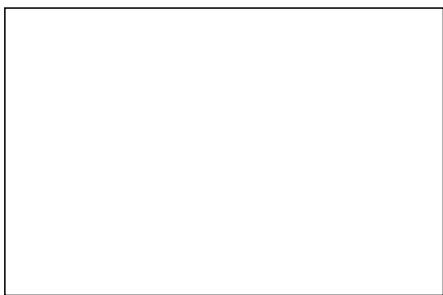
Quand Emprise du destin arrive sur le champ de bataille, pour chaque adversaire, exilez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que ce joueur contrôle jusqu'à ce que Emprise du destin quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Le jour du Docteur

{3}{R}{W}



Enchantement : saga

R

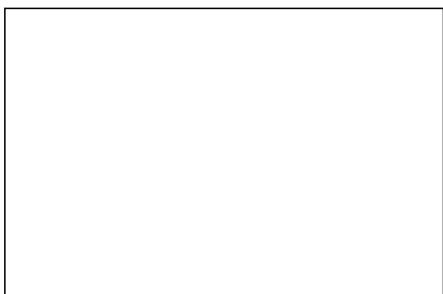
(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sapience ». Sacrifiez après IV.)

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.

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