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

Ace, rebelle intrépide {3}{G}

Créature légendaire : humain et rebelle R

Nitro-9 ? 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

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

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 Dinosaure en plus de ses autres types. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

7/7

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Leela, guerrière sevateem {3}{G}

Créature légendaire : humain et guerrier R

À chaque fois qu'un adversaire pioche une carte, excepté la première qu'il pioche pendant chacune de ses étapes de pioche, mettez un marqueur +1/+1 sur Leela, guerrière sevateem.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adric, génie en mathématiques {1}{U}

Créature légendaire : humain et artificier R

{2}{U},{T} : Copiez une capacité activée ou déclenchée ciblée que vous contrôlez. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.
Ultime sacrifice ? {1}{U}, sacrifiez Adric : Contrecarrez une capacité activée ou déclenchée ciblée.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

K-9, Mark I {U}

Créature-artefact légendaire : robot et chien R

Négatif ? Tant que K-9, Mark I est dégagé, les autres créatures légendaires que vous contrôlez ont parade {1}.
Affirmatif ? {1}{U}, {T} : Une créature légendaire ciblée ne peut pas être bloquée ce tour-ci.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Barbara Wright {1}{W}

Créature légendaire : humain et conseiller R

Professeur d'histoire ? 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 « sapience ». 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

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.
Amplificateur sonique ? 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

Ian Chesterton {2}{W}

Créature légendaire : humain et scientifique R

Professeur de sciences ? 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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jo Grant {2}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Chaque carte historique de votre main a recyclage {2}{W}. ({2}{W}, défaussez-vous de cette carte : Piochez une carte.)
À chaque fois que vous recyclez une carte, mettez un marqueur +1/+1 sur Jo Grant.
Compagnon du Docteur (Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

Tegan Jovanka {2}{W}

Créature légendaire : humain R

Haut les c?urs ? 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

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

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

/

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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.
Très aimable à vous ? 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

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, exilez-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

Prérogative de Time Lord ? 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

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

Vrestin, cheffe des Menoptra {X}{G}{G}{W}

Créature légendaire : extraterrestre et insecte et éclaireur 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

Sergent John Benton {1}{G}{W}

Créature légendaire : humain et soldat R

Piétinement, célérité
Partage d'information ? À chaque fois que le Sergent John Benton inflige des blessures de combat à un joueur, vous et ce joueur piochez chacun autant de cartes.

2/4

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les cinq Docteurs {5}{G}

Rituel R

Kick {5} (Vous pouvez payer {5} supplémentaires au moment où vous lancez ce sort.)
Cherchez dans votre bibliothèque et/ou votre cimetière jusqu'à cinq cartes de docteur, révélez-les et mettez-les dans votre main. Si vous cherchez dans votre bibliothèque de cette manière, mélangez. Si ce sort a été kické, mettez ces cartes sur le champ de bataille à la place de les mettre dans votre main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Il était deux fois {4}{U}{U}

Rituel R

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux docteurs.
Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exilez Il était deux fois.

Une rencontre improbable {2}{U}
Rituel : aventure

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

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

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

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

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

Désinfection temporelle {2}{W}{W}{U}

Rituel R

Renvoyez une créature que vous contrôlez dans la main de son propriétaire, puis détruisez toutes les créatures.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bosquet prospère

Terrain C

Ce terrain arrive engagé. Au moment où il arrive, choisissez une couleur autre que le vert.
{T} : Ajoutez {G} ou un mana de la couleur choisie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 soucherêve

Terrain R

La Cascade soucherêve 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

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

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

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

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

Forêt

Terrain de base : forêt C

{G}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

Forêt

Terrain de base : forêt **C**

{G}

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

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

Île prospère

Terrain **C**

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Landes cendreuses

Terrain **C**

{T} : Ajoutez {C}.
Recyclage de terrain de base {1} ({1}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.)

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Plaine

Terrain de base : plaine **C**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

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**

<center><img width="65" align="center" src="graph/manas/bigW.jpg"></center>

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

Prairie prospère

Terrain C

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Temple de la profusion

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{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

Temple du mystère

Terrain R

Ce terrain arrive engagé.
Quand ce terrain arrive, regard 1. (Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.)
{T} : Ajoutez {G} ou {U}.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tour de commandement

Terrain C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Village fortifié

Terrain R

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Verger exotique

Terrain R

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix qu'un terrain que votre adversaire contrôle pourrait produire.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ville portuaire

Terrain R

Au moment où la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille, vous pouvez révéler une carte de plaine ou d'île de votre main. Si vous ne le faites pas, la Ville portuaire arrive sur le champ de bataille engagée.
{T} : Ajoutez {W} ou {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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

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

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

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-artefact 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

Cachet d'ésotérisme {2}

Artefact C

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pierre de l'esprit {2}

Artefact U

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 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

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

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

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

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

Intervention héroïque {1}{G}

Éphémère M

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

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 M

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

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, révélez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous révéliez 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

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

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 « sapience ». 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 contrôle.

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 « sapience ». Sacrifiez après III.)

I ? Créez un jeton Trésor.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Une enfant venue d'ailleurs {1}{U}{U}

Enchantement : saga R

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Bannir dans un autre univers {4}{W}

Enchantement U

Affinité pour les permanents historiques (Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque permanent artefact, légendaire et/ou saga que vous contrôlez.)
Quand Bannir dans un autre univers arrive sur le champ de bataille, exilez un permanent non-terrain ciblé qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que Bannir dans un autre univers quitte le champ de bataille.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

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 « sapience ». 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

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

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 « sapience ». 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

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 « sapience ». 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.

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gallifrey survit {4}{W}{U}

Enchantement légendaire R

Quand Gallifrey survit arrive sur le champ de bataille, renvoyez toutes les cartes de docteur depuis votre cimetière dans votre main.
Au début de votre entretien, vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature Docteur de votre main. Puis, si vous contrôlez au moins treize docteurs, vous gagnez la partie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les jeux de la guerre {2}{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 « sapience ». Sacrifiez après IV.)

I ? Chaque joueur crée trois jetons créature 1/1 blanche Guerrier. Les jetons sont incités tant que Les jeux de la guerre restent sur le champ de bataille.

II, III ? Mettez un marqueur +1/+1 sur chaque créature Guerrier.

IV ? Vous pouvez exiler une créature non-jeton que vous contrôlez. Quand vous faites ainsi, exilez tous les guerriers.

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 « sapience ». 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.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast