

Notes de publication *Magic: The Gathering - Doctor Who*

Compilées par Jess Dunks

Document modifié pour la dernière fois le 22 juin 2023

Les Notes de publication contiennent des informations concernant la sortie d'une nouvelle extension de *Magic: The Gathering*, ainsi qu'un recueil de clarifications et de règles concernant les cartes de cette extension. Elles ont pour but de vous rendre le jeu avec ces nouvelles cartes plus amusant en éclaircissant les confusions et les méprises les plus courantes dont les nouvelles mécaniques de jeu et les nouvelles interactions de cartes font inévitablement l'objet. Chaque fois qu'une nouvelle extension est publiée, les mises à jour des règles de *Magic* peuvent rendre une partie de ces informations obsolète. Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/fr/rules) pour accéder aux règles les plus à jour.

La partie NOTES GÉNÉRALES contient des informations sur la légalité des cartes et explique certaines des mécaniques et les concepts de l'extension.

Les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES répondent aux questions les plus importantes, les plus courantes et les plus troublantes que les joueurs pourraient se poser au sujet de cartes spécifiques de l'extension. Les textes de règle complets des cartes citées ont été inclus pour référence dans les parties NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES, mais toutes les cartes de l'extension n'y figurent pas, loin de là.

NOTES GÉNÉRALES

Légalité des cartes

Les cartes *Magic: The Gathering - Commander Doctor Who* portant le code d'extension WHO sont autorisées dans les formats Commander, Legacy et Vintage. Les cartes précédemment imprimées portant le code d'extension WHO sont également légales pour jouer dans tous les formats où une carte du même nom est autorisée.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/fr/formats) pour une liste complète des formats, de leurs extensions de cartes autorisées et de leurs listes de cartes interdites.

Rendez-vous sur [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/fr/commander) pour plus d'informations sur la variante Commander.

Rendez-vous sur [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) pour trouver un magasin ou un événement près de chez vous.

Nouvelle mécanique : Cybermen face cachée

Les Cybermen sont en marche et cherchent à « améliorer » quiconque se met en travers de leur chemin.

Cyber-conversion

{U}{U}

Éphémère

Retournez une créature ciblée face cachée. C'est une créature-artefact 2/2 Cyberman.

Cyber-vaisseau

{6}

Artefact : véhicule

8/8

Vol

À chaque fois que le Cyber-vaisseau inflige des blessures de combat à un joueur, mettez sur le champ de bataille, sous votre contrôle, les deux cartes du dessus de la bibliothèque de ce joueur face cachée. Ce sont des créatures-artefacts 2/2 Cyberman.

Pilotage 4

- Chaque créature retournée face cachée de cette manière ou mise sur le champ de bataille de cette manière est une créature-artefact 2/2 Cyberman sans nom et sans couleur.
- Si, pour une raison quelconque, la créature face cachée est retournée face visible, l'effet qui fait d'elle un cyberman se termine. Elle est ce qui est imprimé sur la carte.
- Le joueur qui contrôle un permanent face cachée peut le regarder à tout moment. Notamment, si les cartes ont été mises sur le champ de bataille face cachée depuis la bibliothèque d'un autre joueur, le joueur qui les possède ne peut pas regarder ces cartes.
- Les permanents recto-verso qui sont déjà sur le champ de bataille ne peuvent pas être retournés face cachée de cette manière. Cependant, une carte recto-verso peut être mise sur le champ de bataille face cachée depuis une autre zone de cette manière.
- Si la carte face cachée a une capacité de mue, son contrôleur peut la retourner face visible en payant le coût de mue associé.

Nouvelle capacité mot-clé : compagnon du Docteur

Le Docteur voyage toujours avec un compagnon, et la nouvelle capacité de compagnon du Docteur est une capacité de partenariat qui permet à votre deck Commander *Doctor Who* de reproduire cet aspect. Si le Docteur est votre commandant, vous pouvez également avoir une créature légendaire avec la capacité de compagnon du Docteur comme deuxième commandant.

K-9, Mark I

{U}

Créature-artefact légendaire : robot et chien

1/1

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.*)

Martha Jones

{2} {U}

Créature légendaire : humain et clerc

3/2

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.)*

- La capacité de compagnon du Docteur vous permet d'avoir deux commandants si l'un d'eux a cette capacité et que l'autre est une créature légendaire qui est un time lord et un docteur et qui n'a pas d'autres types de créature. Les créatures avec la capacité de changelin, par exemple, ne peuvent pas être un deuxième commandant de cette manière.
- Bien que le compagnon du Docteur soit une nouvelle variante de la capacité de partenariat, les règles du partenariat n'ont pas autrement changé. Notamment, les time lords et docteurs et les cartes avec le compagnon du Docteur n'interagissent pas avec les cartes qui ont une autre capacité de partenariat.
- Si votre deck Commander a deux commandants, vous ne pouvez inclure que des cartes dont les identités couleur correspondent aux identités couleur combinées de vos commandants.
- Les deux commandants commencent dans la zone de commandement, et les 98 cartes restantes (ou les 58 cartes dans une partie de Draft Commander) de votre deck sont mélangées pour devenir votre bibliothèque.
- Une fois que la partie a commencé, vos deux commandants sont suivis séparément. Si vous en lancez un, vous n'êtes pas obligé de payer {2} supplémentaires la première fois que vous lancez l'autre. Un joueur perd la partie après avoir subi 21 blessures de combat d'un de vos deux commandants, pas des deux combinés.
- Si quelque chose fait référence à votre commandant alors que vous avez deux commandants, cela fait référence à celui de votre choix. Si vous devez agir sur votre commandant (par exemple pour le mettre dans votre main depuis la zone de commandement à cause du Flambeau du Commandement), vous choisissez l'un de vos commandants au moment où l'effet a lieu.
- Un effet qui vérifie si vous contrôlez votre commandant est satisfait si vous contrôlez un de vos commandants ou les deux.

Nouvelle action mot-clé : voyager dans le temps

Le Docteur et ses compagnons voyagent régulièrement dans le temps et découvrent l'Histoire et ses événements dans des ordres inattendus. La nouvelle mécanique voyager dans le temps vous permet d'en faire l'expérience en manipulant les marqueurs « temps » sur des objets que vous possédez et des objets en exil, et ainsi provoquer des événements (ou non !) à des moments inattendus.

Méli-mélo spatio-temporel

{1}{U}

Rituel

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.

Le Dixième Docteur

{3}{U}{R}

Créature légendaire : time lord et docteur

3/5

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.*)

- Pour voyager dans le temps, regardez chaque permanent que vous contrôlez qui a un marqueur « temps » sur lui et chaque carte que vous possédez en exil qui a un marqueur « temps » sur elle. Pour chacun d'eux, vous choisissez si vous voulez mettre un marqueur « temps » sur cette carte ou sur ce permanent, retirer un marqueur « temps » de cette carte ou de ce permanent, ou ne faire ni l'un ni l'autre. Puis, ces changements se produisent tous simultanément.
- Les marqueurs « temps » se trouvent généralement sur des cartes avec la suspension et la disparition, mais peuvent également se trouver sur d'autres cartes. Notamment, les sagas utilisent des marqueurs « sagesse » pour suivre leur progression, non pas des marqueurs « temps ». Vous ne pouvez pas avancer ou reculer dans les chapitres des sagas de cette manière.

Nouvelle action mot-clé : être confronté à un choix révoltant

Les méchants de tous bords ont quelques points communs. En plus d'avoir soif de pouvoir et d'avoir tendance à faire de grands discours, ils confrontent également nos héros à un terrible dilemme : plusieurs choix qui semblent tous mauvais, sans bonne réponse évidente. Les méchants dans cette extension ne font pas exception, et la mécanique d'être confronté à un choix révoltant peut forcer votre adversaire à faire exactement ce genre de choix.

L'Empereur dalek

{5}{B}{R}

Créature-artefact légendaire : dalek

6/6

Affinité pour les daleks (*Ce sort coûte {1} de moins à lancer pour chaque dalek que vous contrôlez.*)

Les autres daleks que vous contrôlez ont la célérité.

Au début du combat pendant votre tour, chaque adversaire est confronté à un choix révoltant — Ce joueur sacrifie une créature qu'il contrôle, ou vous créez un jeton de créature-artefact 3/3 noire Dalek avec la menace.

- Quand un joueur est confronté à un choix révoltant, il doit d'abord choisir l'une des deux options, puis toutes les actions de l'option choisie sont effectuées.
- Si un sort ou une capacité nécessite que plusieurs joueurs soient confrontés à un choix révoltant, le résultat est un peu différent que celui d'autres effets qui existent dans *Magic*. Dans ce cas, le premier joueur dans l'ordre du tour fait son choix et l'action de ce choix est effectuée avant que le joueur suivant ne fasse son choix. Puis chacun des joueurs restants répète ce processus dans l'ordre du tour.

Nouveau mot de capacité : paradoxe

Paradoxe est un nouveau mot de capacité qui apparaît sur les cartes qui s'intéressent au lancement de sorts depuis des zones autres que votre main.

Éclair d'inspiration

{1}{U}

Éphémère

Paradoxe — Piochez une carte pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci depuis autre part que votre main.

Prédiction {1}{U} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

Le Treizième Docteur

{1}{G}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

2/2

Paradoxe — À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Équipe du TARDIS — Au début de votre étape de fin, dégagez chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle.

- Les capacités de paradoxe comptent n'importe quel sort lancé depuis une zone autre que votre main. Ce sont généralement des sorts lancés depuis l'exil, le cimetière ou la zone de commandement. Elles comptent également les sorts lancés d'en dehors de la partie, comme des sorts lancés par la capacité du Souhait ou de Garth le borgne.

- Un éphémère ou un rituel qui compte le nombre de sorts que vous avez lancés depuis autre part que votre main, comme l'Éclair d'inspiration, se compte lui-même s'il a été lancé depuis une zone autre que votre main.
- Une capacité déclenchée qui se déclenche quand un sort est lancé depuis autre part que votre main, comme celle de Le Treizième Docteur, fonctionne uniquement sur le champ de bataille ; elle ne se déclenche donc pas quand vous lancez ce sort depuis une zone autre que votre main.
- Si un sort ou une capacité vous permet de copier un sort sur la pile mais ne précise pas que le sort est lancé, ce sort n'a pas été lancé et ne sera pas compté par les capacités de paradoxe. Cependant, si un sort ou une capacité vous permet de lancer une copie d'un sort, ce sort comptera pour les capacités de paradoxe.

Nouveau type de créature : time lord

Time lord est un nouveau type de créature qui apparaît sur certaines cartes de cette extension.

Le Premier Docteur

{1}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

2/2

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.

- Contrairement aux autres types de créature dans *Magic* qui ne sont formés que d'un seul mot en anglais, les deux mots « time lord » représentent un sous-type de créature unique. Time lord est le seul type de créature en deux mots dans la version anglaise de *Magic*. Il existe cependant déjà des types de créature en plusieurs mots en français, comme « peuple fée » ou « grand serpent ».
- Ni « time », ni « lord » ne sont des types de créature. Certaines cartes plus anciennes ont été imprimées en anglais avec le sous-type « lord », mais toutes ces cartes ont un texte de carte Oracle mis à jour où ce type a été supprimé.
- Si un effet vous invite à choisir un type de créature, vous pouvez choisir time lord.

Retour de capacité mot-clé : partenariat avec [nom]

En plus de la capacité de partenariat « compagnon du Docteur », une autre variante du partenariat fait son retour pour représenter des duos emblématiques de l'univers de *Doctor Who*. La capacité de partenariat avec [nom] vous permet d'avoir deux commandants si l'un d'eux a le nom de l'autre dans la capacité. Elle suit les règles de base du partenariat pour la construction de deck ainsi que la plupart des points énumérés ci-dessus pour la capacité de compagnon du Docteur. Cependant, elle inclut également une capacité d'arrivée sur le champ de bataille qui vous permet de cibler un joueur pour qu'il cherche cette carte dans sa bibliothèque et la mette dans sa main.

Jenny Flint

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et détective

2/2

Partenariat avec Madame Vastra

Initiative

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice ou une nourriture, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

Madame Vastra

{2}{G}{U}

Créature légendaire : lézard et détective

3/3

Partenariat avec Jenny Flint (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Jenny Flint dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.*)

Madame Vastra doit être bloquée si possible.

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures de Madame Vastra ce tour-ci meurt, créez un jeton Indice et un jeton Nourriture.

- « Partenariat avec [nom] » représente deux capacités. La première est une capacité déclenchée : « Quand ce permanent arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut chercher dans sa bibliothèque une carte appelée [nom], la révéler, la mettre dans sa main, puis mélanger. »
- La deuxième capacité représentée par le mot-clé « partenariat avec [nom] » modifie les règles de construction de deck dans la variante Commander et n'a aucune fonction en dehors de cette variante. Si une carte de créature légendaire ayant « partenariat avec [nom] » est désignée comme étant votre commandant, la carte de créature légendaire nommée peut aussi être désignée comme votre commandant.
- Notez bien que le joueur ciblé cherche dans sa bibliothèque (ce qui peut être affecté par des effets comme celui de la Strangulation) et que la carte qu'il trouve est révélée, même si ces mots n'apparaissent pas dans le texte de rappel de règle de la capacité.

Retour de capacité mot-clé : suspension

La suspension est une mécanique qui vous permet de mettre de côté une carte pour la lancer un certain nombre de tours plus tard. Vous dépenserez moins de mana pour l'obtenir, mais vous devrez attendre son arrivée. Ou voyager dans le temps, tout simplement !

Baleine stellaire

{6} {U} {U}

Créature : extraterrestre et baleine

8/8

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.*)

- La suspension est un mot-clé qui représente trois capacités. La première est une capacité statique qui vous permet d'exiler la carte de votre main avec le nombre de marqueurs « temps » spécifié (le chiffre avant le tiret) sur elle en payant son coût de suspension (indiqué après le tiret). La deuxième est une capacité déclenchée qui retire un marqueur « temps » de la carte en suspension au début de chacun de vos entretiens. La troisième est une capacité déclenchée qui vous fait lancer la carte quand le dernier marqueur « temps » est retiré. Si vous lancez un sort de créature de cette manière, il acquiert la célérité jusqu'à ce que vous perdiez le contrôle de cette créature (ou, dans de rares cas, que vous perdiez le contrôle du sort de créature pendant qu'il est sur la pile).
- Vous pouvez exiler une carte de votre main en utilisant la suspension à tout moment où vous pourriez lancer cette carte. Prenez en considération son type de carte, tout effet qui modifie le moment où vous pourriez la lancer (comme le flash), et tout autre effet qui vous empêche de la lancer (comme celui de la capacité de l'Ingérence du mage) afin de déterminer si et quand vous pouvez le faire. Que vous puissiez ou non effectuer toutes les étapes du lancer de la carte n'a pas d'importance. Par exemple, vous pouvez exiler une carte avec la suspension qui n'a aucun coût de mana ou qui requiert une cible même si aucune cible légale n'est disponible à ce moment-là.
- Les cartes exilées avec la suspension sont exilées face visible.
- Exiler une carte avec la suspension ne revient pas à lancer cette carte. Cette action n'utilise pas la pile et on ne peut pas y répondre.
- Si le sort nécessite des cibles, ces cibles sont choisies quand le sort est enfin lancé, pas lorsque la carte est exilée.
- Si un effet fait référence à une « carte en suspension », cela signifie une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si la première capacité déclenchée de la suspension (celle qui retire des marqueurs « temps ») est contrecarrée, aucun marqueur « temps » n'est retiré. La capacité se déclenche à nouveau au début du prochain entretien du propriétaire de la carte.
- Quand le dernier marqueur « temps » est retiré, la deuxième capacité déclenchée de la suspension (celle qui vous permet de lancer la carte) se déclenche. Peu importe la raison pour laquelle le dernier marqueur « temps » a été retiré ou quel effet l'a retiré.
- Si la deuxième capacité déclenchée est contrecarrée, la carte ne peut pas être lancée. Elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.
- Au moment où la deuxième capacité déclenchée se résout, vous devez lancer la carte si possible. Vous devez le faire même si elle requiert des cibles et que les seules cibles légales sont des cibles que vous ne souhaitez pas cibler. Les restrictions de temps basées sur le type de la carte sont ignorées.
- Si vous ne pouvez pas lancer la carte (par exemple parce qu'il n'y a aucune cible légale disponible), elle reste exilée sans marqueur « temps » sur elle, et elle n'est plus en suspension.

- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », par exemple avec la suspension, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer si vous voulez lancer la carte.
- Vous n'êtes jamais forcé d'activer des capacités de mana pour payer des coûts, donc s'il y a un coût de mana supplémentaire obligatoire (comme celui de Thalia, gardienne de Thraben), vous pouvez refuser d'activer des capacités de mana pour le payer et ainsi ne pas lancer la carte en suspension et la laisser en exil.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- La valeur de mana d'un sort lancé sans payer son coût de mana est déterminée par son coût de mana, même si ce coût n'a pas été payé.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES

À plat

{2} {U}

Éphémère

Les créatures que vos adversaires contrôlent ont une force et une endurance de base de 0/1 jusqu'à la fin du tour.

- À plat remplace tout effet qui établit la force et l'endurance d'une créature. Tout effet ou marqueur existant qui augmente, réduit ou échange la force et/ou l'endurance d'une créature continue à s'appliquer à la force et à l'endurance nouvellement établies de la créature.
- À plat n'affecte que les créatures que vos adversaires contrôlent au moment où ce sort se résout. Les créatures qu'ils commencent à contrôler plus tard dans le tour ne changent pas leur force et leur endurance.

Ace, rebelle intrépide

{3} {G}

Créature légendaire : humain et rebelle

2/2

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.*)

- Si vous ne choisissez aucune cible pour la capacité de nitro-9 d'Ace, vous mettez un marqueur +1/+1 sur elle. Cependant, si vous choisissez une cible et que c'est une cible illégale au moment où la capacité essaie de se résoudre, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur Ace. Dans les deux cas, aucun combat n'a lieu et aucune créature n'inflige ou ne subit de blessures.
-

Adric, génie en mathématiques

{1}{U}

Créature légendaire : humain et artificier

1/1

{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 :

Contrechargez une capacité activée ou déclenchée ciblée.

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

- La source de la copie de la première capacité d'Adric, génie en mathématiques est la même que la source de la capacité originale.
- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé (comme l'équipement) sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certains mots-clés (comme la prouesse) sont des capacités déclenchées et utilisent « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- La première capacité d'Adric, génie en mathématiques cible une capacité activée ou déclenchée qui est sur la pile et crée une autre occurrence de cette capacité sur la pile. Elle ne fait pas acquérir une capacité à un objet.
- Si une capacité est liée à une deuxième capacité, les copies de cette première capacité sont aussi liées à cette deuxième capacité. Si la deuxième capacité fait référence à « la carte exilée », elle fait référence à toutes les cartes exilées par la première capacité et la copie. Par exemple, si la capacité d'arrivée sur le champ de bataille du Chasseur de fielleux est copiée et que deux créatures sont exilées, elles reviennent toutes les deux quand le Chasseur de fielleux quitte le champ de bataille.
- Adric, génie en mathématiques peut copier n'importe quelle capacité activée ou déclenchée sur la pile, pas seulement celles qui ont des cibles.
- La copie est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « activée ». Créer la copie ne provoque pas le déclenchement des capacités qui se déclenchent quand un joueur active une capacité. Les capacités qui indiquent qu'une capacité déclenchée se déclenche plusieurs fois supplémentaires ne s'appliquent pas à la copie d'une capacité déclenchée.
- La copie se résout avant la capacité d'origine.
- La copie aura les mêmes cibles que la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Si, pour une des cibles, vous ne pouvez pas choisir une nouvelle cible légale, elle demeure inchangée (même si la cible actuelle est illégale).
- Si la capacité qui est copiée est modale (c'est-à-dire, si elle dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le même mode. Il n'est pas possible de choisir un mode différent.
- Si la capacité qui est copiée a un X dont la valeur a été déterminée au moment où elle a été activée, la copie a la même valeur de X.
- Si la capacité a des blessures qui ont été réparties au moment où elle a été mise sur la pile, la répartition ne peut pas être changée, bien que les cibles recevant ces blessures le puissent encore. C'est vrai aussi pour les capacités qui distribuent des marqueurs.

- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts d'activation pour la copie. Cependant, les effets basés sur ces coûts qui ont été payés pour la capacité d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés pour la copie.
- Tout choix effectué quand la capacité se résout n'aura pas encore été effectué quand elle sera copiée. Ces choix sont effectués séparément quand la copie se résout. Notamment, si une capacité déclenchée demande à son contrôleur de payer un coût, vous payez ce coût pour la copie si vous souhaitez le payer.

Alistair, le brigadier

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

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

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.

- Vous choisissez de payer {8} ou non au moment où la deuxième capacité d'Alistair se résout. Notamment, une fois qu'elle commence à se résoudre, aucun de vos adversaires ne peut agir pour modifier le résultat avant la fin de la résolution, comme lancer un sort qui détruit un de vos permanents historiques.

Amy Pond

{2}{R}

Créature légendaire : humain

2/2

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.*)

- Une carte en suspension est une carte qui (1) a la suspension, (2) est en exil et (3) a au moins un marqueur « temps » sur elle.
- Si vous retirez le dernier marqueur « temps » d'une carte en suspension de cette manière, vous lancez cette carte.
- Amy Pond a deux capacités de partenariat différentes, mais vous ne pouvez pas avoir Amy, Rory et le Docteur comme commandants en même temps. Amy doit choisir l'un des deux. Même si votre autre commandant est l'une des cartes de docteur, cependant, la capacité « partenariat avec Rory Williams » peut toujours chercher Rory dans une bibliothèque.

Ange pleureur

{1}{U}{B}

Créature-artefact : extraterrestre et ange

2/2

Flash

Initiative, vigilance

À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, l'Ange pleureur n'est pas une créature jusqu'à la fin du tour.

Si l'Ange pleureur devait infliger des blessures de combat à une créature, prévenez ces blessures et le propriétaire de cette créature la mélange dans sa bibliothèque.

- Au moment où la première capacité déclenchée de l'Ange pleureur se résout, il continue à être un artefact mais cesse d'être un extraterrestre et un ange jusqu'à ce qu'il redevienne une créature. Ce n'est qu'une statue, il n'y a pas de quoi avoir peur.
- Les blessures qui sont prévenues n'ont jamais lieu. Par conséquent, les capacités déclenchées qui se déclenchent à cause de blessures de combat qui auraient dû être infligées par l'Ange pleureur ne se déclenchent pas.
- Si un adversaire lance un sort de créature avec le flash quand l'Ange pleureur attaque ou bloque, il est retiré du combat parce qu'il cesse d'être une créature. Cependant, les créatures qu'il bloquait sont quand même considérées comme bloquées.

Ashad, le Cyberman solitaire

{1}{U}{B}{R}

Créature-artefact légendaire : cyberman

3/3

Le premier sort d'artefact non-légendaire que vous lancez à chaque tour a victime 2. *(Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 2. Quand vous faites ainsi, copiez ce sort. Une copie d'un sort d'artefact devient un jeton.)*

À chaque fois que vous sacrifiez une autre créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Ashad, le Cyberman solitaire.

- Victime 2 signifie « En tant que coût supplémentaire pour lancer ce sort, vous pouvez sacrifier une créature de force supérieure ou égale à 2. » et « Quand vous lancez ce sort, si un coût de victime a été payé pour lui, copiez-le. Si ce sort a des cibles, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie. »
- Vous ne pouvez sacrifier qu'une seule créature pour payer un coût de victime de sort, et vous ne copiez le sort qu'une seule fois.
- Si vous payez le coût de victime d'un sort, la copie se résout avant le sort original.
- La copie du sort est créée sur la pile. Par conséquent, elle n'est pas « lancée ». Les capacités qui se déclenchent quand un joueur lance un sort ne se déclenchent pas.

Astrid Peth

{1}{W}

Créature légendaire : humain

2/2

À chaque fois qu'Astrid Peth arrive sur le champ de bataille ou attaque, créez un jeton Nourriture.

Votre rêve se réalise — À chaque fois que vous sacrifiez un indice ou une nourriture, Astrid Peth explore.

(Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)

- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature explore commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer la créature qui explore après que vous avez révélé une carte non-terrain mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.
- Si aucune carte n'est révélée, probablement parce que la bibliothèque de ce joueur est vide, la créature qui explore reçoit un marqueur +1/+1.
- Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique d'explorer, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature explore quand même. Si vous révéléz une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous pouvez mettre la carte révélée dans votre cimetière. Les effets qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore » se déclenchent le cas échéant.

Bannir dans un autre univers

{4}{W}

Enchantement

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.

- Si Bannir dans un autre univers quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, le permanent ciblé n'est pas exilé.

Barbara Wright

{1}{W}

Créature légendaire : humain et conseiller

1/3

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 « sagesse ». Les chapitres passés ne se déclenchent pas.)*

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

- Au moment où une saga avec la lecture rapide arrive sur le champ de bataille, son contrôleur choisit un nombre entre un et le numéro de chapitre le plus élevé de cette saga. La saga arrive sur le champ de bataille avec le nombre de marqueurs « sagesse » choisi. Choisir le nombre ou mettre les marqueurs sur la saga n'utilise pas la pile, et on ne peut pas y répondre.
- Avoir plusieurs occurrences de lecture rapide ne provoque rien d'inhabituel. Cela fonctionne de la même manière que d'avoir une seule occurrence de lecture rapide.

Batte de baseball d'Ace

{2}

Artefact légendaire : équipement

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}

- Un seul dalek est contraint de bloquer la créature équipée. Les autres créatures Dalek et non-Dalek peuvent aussi bloquer cette créature, mais elles sont tout aussi libres de bloquer d'autres créatures ou de ne pas bloquer du tout.
- Le joueur défenseur, et pas le joueur attaquant, choisit quel dalek bloque la créature équipée.
- Si chaque dalek pouvant bloquer la créature équipée est engagé, ou affecté par un sort ou une capacité indiquant qu'il ne peut pas bloquer, alors aucun d'eux ne bloque. S'il y a un coût associé au fait que chacune de ces créatures bloque, son contrôleur n'est pas forcé de payer ce coût, et par conséquent, elles ne sont pas forcées de bloquer dans ce cas non plus.
- Si une créature est, d'une manière quelconque, équipée de plusieurs Battes de baseball d'Ace, cette créature ne nécessite quand même qu'un seul dalek pour la bloquer.

Bill Potts

{3} {R}

Créature légendaire : humain

2/4

À chaque fois que vous lancez un sort d'éphémère ou de rituel qui ne cible que Bill Potts ou activez une capacité qui ne cible que Bill Potts, copiez ce sort ou cette capacité. Vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour.

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

- La première capacité de Bill Potts se déclenche tant qu'il est l'unique cible de ce sort ou de cette capacité, même si ce sort ou cette capacité pouvait cibler plusieurs permanents.
- La copie a les mêmes cibles que le sort ou la capacité qu'elle copie à moins que vous n'en choisissiez de nouvelles. Vous pouvez changer n'importe quel nombre de cibles, y compris toutes ou aucune. Les nouvelles cibles doivent être légales.
- Si le sort ou la capacité qui est copié est modal (c'est-à-dire, s'il dit « Choisissez l'un — » ou quelque chose de similaire), la copie aura le ou les mêmes modes. Vous ne pouvez pas en choisir des différents.

- Si le sort ou la capacité qui est copié a un X dont la valeur a été déterminée au moment où il a été lancé, la copie a la même valeur pour X.
- Vous ne pouvez pas choisir de payer des coûts supplémentaires pour la copie. Cependant, les effets basés sur des coûts supplémentaires qui ont été payés pour le sort d'origine sont copiés comme si ces mêmes coûts avaient été payés également pour la copie.
- La copie créée par la capacité déclenchée de Bill est créée sur la pile, et elle n'est par conséquent pas « lancée » ou « activée ».

Boucle temporelle déclinante

{3} {R}

Ephémère

Défaussez-vous de toutes les cartes de votre main, puis piochez autant de cartes.

Pistage (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte de terrain en plus de payer ses autres coûts.*)

- Lancer une carte avec sa capacité de pistage fonctionne comme lancer n'importe quel autre sort, à deux exceptions près : vous la lancez depuis votre cimetière au lieu de votre main, et vous devez vous défausser d'une carte de terrain en plus de tous les autres coûts.
- Une carte avec le pistage lancée depuis votre cimetière suit les restrictions de règles de temps habituelles pour son type de carte.
- Quand un sort avec le pistage que vous lancez depuis votre cimetière se résout, ne parvient pas à se résoudre ou est contrecarré, il est remis dans votre cimetière. Vous pouvez utiliser la capacité de pistage pour le relancer.
- Si le joueur actif lance un sort avec le pistage, ce joueur peut relancer cette carte après sa résolution, avant qu'un autre joueur ne puisse retirer la carte du cimetière. Le joueur actif a la priorité après la résolution du sort. Par conséquent, il peut immédiatement lancer un nouveau sort. Puisque lancer une carte avec le pistage depuis le cimetière envoie cette carte sur la pile, personne d'autre ne peut l'affecter tant qu'elle est toujours dans le cimetière.

Cadran de confession

{3}

Artefact

Quand le Cadran de confession arrive sur le champ de bataille, surveillez 3.

{T} : Une carte de créature légendaire ciblée de votre cimetière acquiert l'échappée jusqu'à la fin du tour. Le coût d'échappée est égal à son coût de mana plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez la lancer depuis votre cimetière pour son coût d'échappée ce tour-ci.*)

- Si un sort que vous lancez avec l'échappée a un coût supplémentaire pour lequel vous devez vous défausser de cartes ou sacrifier des permanents, vous pouvez exiler les cartes défaussées ou sacrifiées de cette manière pour payer cette partie de son coût d'échappée.
- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après qu'un sort de permanent échappé se résout, il arrive sur le champ de bataille et retourne dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. Vous pouvez payer tout coût supplémentaire optionnel du sort, comme les coûts de kick. S'il a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.

Confluence apocalyptique

{X}{X}{B}

Rituel

Choisissez X. Vous pouvez choisir le même mode plus d'une fois.

- Chaque joueur sacrifie une créature non-artefact.
 - Créez un jeton de créature-artefact 3/3 noire Dalek avec la menace.
 - Chaque adversaire se défait d'une carte.
- Vous choisissez les modes au moment où vous lancez le sort. Une fois les modes choisis, ils ne peuvent plus être changés.
 - Quelle que soit la combinaison de modes que vous choisissiez, vous suivez toujours les instructions dans l'ordre où elles sont écrites.
 - Aucun joueur ne peut lancer de sorts ou activer de capacités entre les modes d'un sort qui se résout.
 - Si un effet copie la Confluence apocalyptique, la copie aura les mêmes modes choisis le même nombre de fois.

Conversion des nanogènes

{3}{U}

Rituel

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.

- Chacune autre créature copie les valeurs imprimées de la créature ciblée, excepté qu'elle n'est pas légendaire. Elle ne copie pas les autres effets qui ont modifié la force, l'endurance, les types, la couleur, et ainsi de suite, de la créature ciblée. Elle ne copie pas non plus les marqueurs sur la créature ciblée (elle garde uniquement les marqueurs qu'elle a déjà).

- Si la créature ciblée est elle-même une copie d'une créature, chaque autre créature devient ce qu'elle copie, modifiée par l'effet de copie.
- Cet effet peut faire que chaque autre créature cesse d'être une créature. Par exemple, si vous ciblez un véhicule animé, seul le texte imprimé sera copié ; l'effet de pilotage qui en fait une créature jusqu'à la fin du tour n'est pas copié. Chaque autre créature devient une copie inanimée de ce véhicule.
- Les effets de non-copie qui s'appliquaient déjà aux autres créatures continueront de s'y appliquer. Par exemple, si la Croissance gigantesque avait donné à l'une d'elles +3/+3 plus tôt pendant le tour, et que la Conversion des nanogènes en a fait ensuite une copie de l'Ourson, elle sera un Ourson 5/5.
- Si la créature ciblée est un jeton, chaque autre créature copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton. Ces créatures ne deviennent pas des jetons.
- À la fin du tour, les autres créatures redeviennent ce qu'elles étaient auparavant. Si deux Conversion des nanogènes sont lancées pendant le même tour, elles cessent de faire effet toutes les deux en même temps.

Courez si vous voulez vivre

{U} {R}

Éphémère

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.)*

- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif que vous payez (comme un coût d'échappée), ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.

Dan Lewis

{1} {R}

Créature légendaire : humain

2/2

Les artefacts non-créature, non-équipement que vous contrôlez sont des équipements en plus de leurs autres types et ont « La créature équipée gagne +1/+0 » et équipement {1}.

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

- Les artefacts affectés gardent leurs autres types et capacités.
- Un équipement qui est aussi une créature ne peut pas être équipé à quoi que ce soit à moins qu'il ait la capacité de reconfiguration.
- Si un artefact affecté par Dan Lewis devient plus tard une créature, l'effet de Dan ne s'y applique plus. Cet artefact cesse d'être un équipement et devient détaché de la créature à laquelle il était attaché. Il reste sur le champ de bataille. La même chose se produit si Dan quitte le champ de bataille.
- Tant que Dan est sur le champ de bataille, un enchantement : aura qui, d'une manière quelconque, devient un artefact en plus de ses autres types devient aussi un équipement. N'importe laquelle de ses capacités qui fait référence à « la créature enchantée » ou à « la créature équipée » fait référence à la créature à laquelle il est attaché actuellement. Il peut être attaché à d'autres créatures en utilisant sa capacité d'équipement. Si vous essayez d'attacher l'équipement et aura à une créature à laquelle il ne peut pas être légalement attaché, il reste là où il est. Si la créature à laquelle il est attaché devient un permanent illégal à enchanter, l'équipement et aura est mis dans le cimetière de son propriétaire en tant qu'action basée sur l'état.

Danny Pink

{3}{U}

Créature légendaire : humain et soldat et conseiller

4/3

Mentor (*À chaque fois que cette créature attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature attaquante ciblée de force inférieure.*)

Les créatures que vous contrôlez ont « À chaque fois qu'au moins un marqueur est mis sur cette créature pour la première fois à chaque tour, piochez une carte. »

- Le mentor compare la force de la créature avec le mentor avec celle de la créature ciblée à deux moments différents : une fois au moment où la capacité déclenchée est mise sur la pile, et une fois au moment où la capacité déclenchée se résout. Si vous souhaitez augmenter la force d'une créature pour que sa capacité de mentor puisse cibler une créature plus grosse, la dernière occasion de le faire est pendant l'étape de début de combat.
- Si la force de la créature ciblée n'est plus inférieure à la force de la créature attaquante au moment où la capacité se résout, le mentor n'ajoute pas de marqueur +1/+1. Par exemple, si deux créatures 3/3 avec le mentor attaquent et que les deux déclencheurs de mentor ciblent la même créature 2/2, le premier qui se résout met un marqueur +1/+1 sur elle et le deuxième ne fait rien.
- Si la créature avec le mentor quitte le champ de bataille alors que la capacité de mentor est sur la pile, utilisez sa force au moment où elle a cessé d'exister sur le champ de bataille pour déterminer si la créature ciblée a une force inférieure.

Dans le Tourbillon du Temps

{4} {R}

Rituel

Cascade (Quand vous lancez ce sort, exilez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)

Rebond (Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.)

- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
 - La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
 - Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
 - Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
 - Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
 - Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
 - Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
 - À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
 - La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux (à moins que la carte n'ait la fusion).
-

Démarrer le TARDIS

{1}{U}

Rituel

Surveillez 2, puis piochez une carte. Vous pouvez vous transplaner. *(Pour surveiller 2, regardez les deux cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans n'importe quel ordre.)*

Relancez *(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en vous défaussant d'une carte en plus de payer ses autres coûts. Puis exilez cette carte.)*

- Quand vous lancez un sort avec relancer, vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec relancer uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Un sort lancé avec relancer sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Si un effet vous permet de payer un coût alternatif à la place du coût de mana d'un sort, vous pouvez payer ce coût alternatif quand vous relancez un sort. Vous vous défausserez quand même d'une carte en tant que coût supplémentaire pour le lancer.
- Si une carte avec relancer est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
- Vous ne pouvez vous transplaner que lors de parties utilisant la variante Planechase. Si vous devez vous transplaner dans une autre partie, rien ne se passe.

Des dinosaures dans l'espace

{4}{R}{W}

Créature : dinosaure

7/7

Vigilance, piétinement

Les autres dinosaures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et ont la vigilance et le piétinement.

Suspension 4 — {3}{R}{W}

À chaque fois qu'un marqueur « temps » est retiré de

Des dinosaures dans l'espace pendant qu'ils sont exilés, créez un jeton de créature 2/2 rouge et blanche Dinosaur avec le vol et la célérité.

- Si cette carte est en suspension, alors quand le dernier marqueur « temps » lui est retiré, sa dernière capacité et la partie de la capacité de suspension « lancez ce sort » se déclenchent toutes les deux. Elles peuvent être mises sur la pile dans l'ordre de votre choix.
-

Désalignement quantique

{4} {U}

Rituel

Créez un jeton qui est une copie d'une créature ciblée que vous contrôlez, excepté qu'il n'est pas légendaire. Rebond (*Si vous lancez ce sort depuis votre main, exilez-le au moment où il se résout. Au début de votre prochain entretien, vous pouvez lancer cette carte depuis l'exil sans payer son coût de mana.*)

- Le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre (à moins que cette créature copie autre chose ou qu'elle soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dé engagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé le jeton.
- Si la créature copiée copie autre chose (par exemple, si la créature copiée est un Jumeau maléfique), le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que cette créature copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

Détruire et rebâtir

{1} {R} {G}

Rituel

Choisissez l'un —

- Détruisez une cible, artefact ou enchantement.
- Meulez cinq cartes, puis vous pouvez mettre sur le champ de bataille, engagée, une carte de terrain de votre cimetière.

Flashback {3} {R} {G}

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.

- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte avec le flashback est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.

Devenir le pilote

{3}{U}{U}

Enchantement : aura

Enchanter : créature non-commandant

Vous contrôlez la créature enchantée.

La créature enchantée gagne +2/+2 et ne peut pas être bloquée à moins qu'elle n'attaque son propriétaire ou un permanent que son propriétaire contrôle.

- Seuls les permanents planeswalker et bataille peuvent être attaqués. Les autres permanents, comme les créatures, ne peuvent pas être attaqués.

Dinosaures anachroniques

{5}{G}{G}

Créature : dinosaure

7/7

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

- Le permanent arrive comme une créature 7/7 Dinosaur qui a toujours ses autres types et capacités ; il n'arrive pas sur le champ de bataille puis devient une créature 7/7 Dinosaur dans un second temps. Toutes les capacités déclenchées qui cherchent la force, l'endurance ou les types de créature pour déterminer si elles se déclenchent ou non prennent en compte ces caractéristiques.

Donna Noble

{3}{R}

Créature légendaire : humain

2/4

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.*)

- Si Donna est associée à une autre créature et qu'elles subissent toutes les deux des blessures en même temps, la deuxième capacité se déclenche deux fois.

- La capacité de Donna se déclenche quand l'une des deux créatures subit des blessures même si l'une ou les deux ont subi des blessures mortelles.

Droïde horloge

{2}

Créature-artefact : robot

3/1

Vous pouvez surmener le Droïde horloge au moment où il attaque. Quand vous faites ainsi, il ne peut pas être bloqué ce tour-ci et vous appliquez regard 1. (*Une créature surmenée ne se dégage pas pendant votre prochaine étape de dégagement. Pour appliquer regard 1, regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre cette carte au-dessous.*)

- Vous ne pouvez pas surmener une créature à moins qu'un effet ne vous autorise à le faire. Des effets similaires qui « engagent et immobilisent » une créature ne surmènent pas cette créature.
- Si une créature surmenée est déjà déagée pendant votre prochaine étape de dégagement (probablement parce qu'elle avait la vigilance ou qu'un effet l'a déagée), l'effet de surmenage qui l'empêche de se dégager prend fin sans rien avoir fait.
- Si vous acquérez le contrôle de la créature d'un autre joueur jusqu'à la fin du tour et que vous la surmenez, puis que ce joueur en ré-acquiert le contrôle, elle se dégage pendant l'étape de dégagement de ce joueur.
- Vous pouvez surmener le Droïde horloge uniquement au moment où vous attaquez avec lui. Vous ne pouvez pas le faire plus tard pendant le combat, et les créatures mises sur le champ de bataille attaquantes ne peuvent pas être surmenées. La capacité qui se déclenche au moment de le surmener se résout avant que les bloqueurs ne soient déclarés.

Duggan, détective privé

{2} {G} {U}

Créature légendaire : humain et détective

/

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.

- La dernière capacité de Duggan, détective privé ne peut être activée qu'une seule fois par partie. Cependant, si Duggan quitte le champ de bataille pour y revenir ensuite, il est considéré comme un nouveau permanent (avec un nouvel ensemble de capacités) et sa capacité peut être à nouveau activée.

Éclair d'inspiration

{1}{U}

Éphémère

Paradoxe — Piochez une carte pour chaque sort que vous avez lancé ce tour-ci depuis autre part que votre main.

Prédiction {1}{U} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Si vous lancez l'Éclair d'inspiration depuis l'exil, il se compte lui-même quand il compte le nombre de sorts lancés depuis autre part que votre main.
- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et à des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.
- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les restrictions de règles de temps de cette carte. Si vous prédisiez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant.

Écllosion lunaire

{4}{G}{U}

Créature : extraterrestre et bête

6/6

Vol, piétinement

Recyclage de terrain de base {2} (*{2}, défaussez-vous de cette carte : Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, révélez-la, mettez-la dans votre main, puis mélangez.*)

Échappée — {4}{G}{U}, exilez un terrain que vous contrôlez, exilez cinq autres cartes de votre cimetière. (*Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût d'échappée.*)

- La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
- Après qu'un sort de permanent échappé se résout, il arrive sur le champ de bataille et retourne dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard.
- Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
- Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.

- Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
- Contrairement à la capacité de recyclage normale, le recyclage de terrain de base ne vous permet pas de piocher une carte. À la place, il vous permet de chercher une carte de terrain de base dans votre bibliothèque. Vous ne choisissez pas le type de carte de terrain de base que vous trouverez avant d'effectuer la recherche. Une fois que vous avez choisi dans votre bibliothèque une carte de terrain de base, vous la révélez, vous la mettez dans votre main et vous mélangez ensuite votre bibliothèque.
- Le recyclage de terrain de base est une forme de recyclage. Toute capacité qui se déclenche quand une carte est recyclée se déclenche également quand une carte utilise le recyclage de terrain de base. Toute capacité qui empêche d'activer une capacité de recyclage empêche également d'activer une capacité de recyclage de terrain de base.

Escadron de Cybermen

{7}

Créature-artefact : cyberman

5/5

Les créatures-artefacts non-légendaires que vous contrôlez ont la myriade. *(À chaque fois qu'une créature avec la myriade attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)*

- L'Escadron de Cybermen a lui-même la myriade tant qu'il reste une créature-artefact non-légitime.
- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat, ou au contrôleur du planeswalker ou au protecteur de la bataille que la créature attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé.
- Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
- Les créatures-jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.
- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.

- Si la myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.
 - Plusieurs occurrences de myriade se déclenchent séparément.
-

Escadron de Daleks

{2} {B}

Créature-artefact : dalek

3/3

Menace

Myriade (À chaque fois que cette créature attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez créer un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat, ou au contrôleur du planeswalker ou au protecteur de la bataille que la créature attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat.
 - Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
 - Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé.
 - Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
 - Les créatures-jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.
 - Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
 - Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
 - Si la myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.
-

Face de Boe

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

Créature légendaire : extraterrestre et conseiller

0/4

{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.

- Vous lancez le sort immédiatement au moment où la capacité de la Face de Boe se résout.
-

Fissure du temps

{3}{W}

Enchantement

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 permanent.*)

Quand la Fissure du temps arrive sur le champ de bataille et au début de votre première phase principale, exilez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle jusqu'à ce que la Fissure du temps quitte le champ de bataille.

- Si la Fissure du temps quitte le champ de bataille avant que sa capacité déclenchée ne se résolve, la créature ciblée n'est pas exilée.
-

Flux imminent

{2}{R}

Rituel

Paradoxe — Le Flux imminent inflige X blessures à chaque adversaire et à chaque créature qu'il contrôle, X étant 1 plus le nombre de sorts que vous avez lancés depuis autre part que votre main ce tour-ci.

Prédiction {1}{R}{R} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Si vous lancez le Flux imminent depuis l'exil, il se compte lui-même quand vous déterminez la valeur de X.
- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.
- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les restrictions de temps de cette carte. Si vous prédisiez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisiez une carte qui n'est pas un éphémère (comme le Flux imminent), vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.

Idris, âme du TARDIS

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et incarnation

3/3

Disparition 3

Empreinte — Quand Idris, âme du TARDIS arrive sur le champ de bataille, exiliez 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.

- Les capacités activées contiennent deux points (« : »). Elles sont généralement écrites « [Coût] : [Effet]. » Certaines capacités mot-clé comme l'équipement sont des capacités activées ; elles ont deux points (« : ») dans leur texte de rappel de règle.
- Les capacités déclenchées contiennent les mots « quand », « à chaque fois », « au » ou « à la ». Elles sont souvent écrites sous la forme « [Condition de déclenchement], [effet] ». Certaines capacités mot-clé comme la prouesse sont des capacités déclenchées et ont « quand », « à chaque fois » ou « au/à la » dans leur texte de rappel de règle.
- Si la carte exilée a {X} dans son coût de mana, la valeur de X est 0 quand vous déterminez la valeur de mana de cette carte.

Il était deux fois

{4}{U}{U}

Rituel

Ne lancez ce sort que si vous contrôlez au moins deux docteurs.

Jouez un tour supplémentaire après celui-ci. Exiliez Il était deux fois.

//ADV//

Une rencontre improbable

{2}{U}

Rituel : aventure

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

- Dans toutes les zones autres que la pile, Il était deux fois utilise uniquement ses caractéristiques non-aventure et vous ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant que ce rituel est dans votre cimetière, sa valeur de mana est 6.
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort.

- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de non-aventure. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que permanent.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison que s'exiler elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort non-aventure.
- Vous devez suivre les restrictions de règles de temps pertinentes du sort non-aventure que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie depuis l'exil.
- Un effet peut faire référence à une carte, un sort ou un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, un sort ou un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Infiltrateur zygon

{2}{U}

Créature : extraterrestre et changeforme et soldat

3/2

Impression corporelle — {2}{U} : Engagez une autre créature ciblée et mettez un marqueur « étourdissement » sur elle. L'Infiltrateur zygon devient une copie de cette créature tant que cette créature reste engagée. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel. (Si un permanent avec un marqueur « étourdissement » devait devenir dégagé, retirez-lui en un à la place.)

- L'Infiltrateur zygon copie les valeurs imprimées de la créature, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Il ne copie pas les autres effets qui ont modifié la force, l'endurance, la couleur, et ainsi de suite, de cette créature. L'Infiltrateur zygon ne copie pas les marqueurs sur la créature, mais il garde tous ceux qu'il a déjà sur lui.
- S'il devient une copie d'un jeton de créature, il copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont définies par l'effet qui a créé le jeton. Il ne devient pas une créature-jeton.
- Quand l'Infiltrateur zygon devient une copie d'une créature, il n'arrive pas sur le champ de bataille et il ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
- Si une autre créature devient une copie de l'Infiltrateur zygon, elle devient une copie de ce que l'Infiltrateur zygon copie actuellement (le cas échéant).

Inverser la polarité du flux de neutrons

{1} {U} {U}

Éphémère

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.
- Les effets qui échangent la force et l'endurance d'une créature s'appliquent après tous les autres effets, quel que soit le moment où ces effets ont commencé à s'appliquer. Par exemple, si vous échangez la force et l'endurance d'une créature 2/4, puis que vous lui donnez +2/+0 plus tard pendant le tour, c'est une créature 4/4, pas une créature 6/2.
 - Comme les blessures restent marquées sur une créature jusqu'à l'étape de nettoyage ou qu'un effet retire ces blessures, les blessures non mortelles infligées à une créature peuvent devenir mortelles si vous échangez sa force et son endurance pendant ce tour-là.

Jenny, erreur génétique

{2} {R} {W}

Créature légendaire : time lord et soldat

2/3

Double initiative

À chaque fois que Jenny inflige des blessures de combat à un joueur, elle explore. *(Révélez la carte du dessus de votre bibliothèque. Mettez cette carte dans votre main si c'est un terrain. Sinon, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature, puis remettez la carte au-dessus de votre bibliothèque ou mettez-la dans votre cimetière.)*

- Une fois qu'une capacité qui fait qu'une créature explore commence à se résoudre, aucun joueur ne peut agir avant la fin de la résolution. Notamment, les adversaires ne peuvent pas essayer de retirer la créature qui explore après que vous avez révélé une carte non-terrain mais avant qu'elle ne reçoive un marqueur.
 - Si aucune carte n'est révélée, probablement parce que la bibliothèque de ce joueur est vide, la créature qui explore reçoit un marqueur +1/+1.
 - Si un sort ou une capacité qui se résout instruit une créature spécifique d'explorer, mais que cette créature a quitté le champ de bataille, la créature explore quand même. Si vous révéléz une carte non-terrain de cette manière, vous ne mettez pas de marqueur +1/+1 sur quoi que ce soit, mais vous pouvez mettre la carte révélée dans votre cimetière. Les effets qui se déclenchent « à chaque fois qu'une créature que vous contrôlez explore » se déclenchent le cas échéant.
-

Jenny Flint

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et détective

2/2

Partenariat avec Madame Vastra

Initiative

Entraînement (*À chaque fois que cette créature attaque avec une autre créature de force supérieure, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature.*)

À chaque fois que vous sacrifiez un indice ou une nourriture, mettez un marqueur +1/+1 sur une autre créature ciblée que vous contrôlez.

- La capacité d'entraînement d'une créature ne se déclenche que lorsque cette créature et une créature de force supérieure sont déclarées comme attaquants. Augmenter la force d'une créature après que les attaquants ont été déclarés ne provoque pas le déclenchement d'une capacité d'entraînement.
 - Une fois que la capacité d'entraînement d'une créature s'est déclenchée, détruire l'autre créature attaquante ou réduire sa force n'empêche pas la créature avec l'entraînement de gagner un marqueur +1/+1.
-

Journal de cinq cents ans

{3}{U}

Artefact légendaire : indice

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.

- Le Journal de cinq cents ans se compte lui-même pour sa deuxième capacité.
-

Journal de River Song

{3}

Artefact

Empreinte — À chaque fois qu'un joueur lance un sort d'éphémère ou de rituel depuis sa main, exilez-le à la place de le mettre dans un cimetière au moment où il se résout.

Au début de votre entretien, s'il y a au moins quatre cartes exilées par le Journal de River Song, choisissez l'une d'elles au hasard. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana.

- Vous lancez le sort dans le cadre de la résolution de la dernière capacité. Vous ne pouvez pas attendre et lancer le sort plus tard.
-

Jugement d'un Time Lord

{1}{W}{W}

Enchantement : saga

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

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

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

- Les cartes qui n'ont pas été mises au-dessous de la bibliothèque de leurs propriétaires reviennent sur le champ de bataille au moment où le Jugement d'un Time Lord quitte le champ de bataille.

Karvanista, Lupari loyal

{4}{G}

Créature légendaire : Extraterrestre et chien et soldat

5/5

Vigilance, piétinement, célérité

À chaque fois que Karvanista attaque, mettez un marqueur +1/+1 sur chaque humain que vous contrôlez.

//ADV//

Bouclier lupari

{1}{G}

Rituel : aventure

Les humains que vous contrôlez acquièrent l'indestructible jusqu'à votre prochain tour. *(Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)*

- Cette carte d'aventurier est une carte de permanent dans toutes les zones à l'exception de la pile, et aussi sur la pile si elle n'a pas été lancée en tant qu'aventure. Ignorez ses caractéristiques alternatives dans ces cas-là. Par exemple, tant qu'il est dans votre cimetière, Karvanista, Lupari loyal est une carte de créature avec une valeur de mana de 5.
- Quand vous lancez un sort en tant qu'aventure, utilisez les caractéristiques alternatives et ignorez toutes les caractéristiques normales de la carte. La couleur du sort, son coût de mana, sa valeur de mana et ainsi de suite sont déterminés uniquement par ces caractéristiques alternatives. Si le sort quitte la pile, il recommence immédiatement à utiliser ses caractéristiques normales.
- Si vous lancez une carte d'aventurier en tant qu'aventure, utilisez uniquement ses caractéristiques alternatives pour déterminer s'il est légal de lancer ce sort.
- Si un sort est lancé en tant qu'aventure, son contrôleur l'exile à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire au moment où il se résout. Tant qu'il reste exilé, ce joueur peut le lancer en tant que sort de permanent. Si un sort d'aventure quitte la pile autrement qu'en se résolvant (probablement parce qu'il est contrecarré ou qu'il ne se résout pas parce que ses cibles sont toutes devenues illégales), cette carte ne sera pas exilée et le contrôleur du sort ne pourra pas la lancer plus tard en tant que permanent.
- Si une carte d'aventurier se retrouve en exil pour toute autre raison qu'en s'exilant elle-même pendant sa résolution, elle ne vous autorise pas à la lancer en tant que sort de permanent.

- Vous devez suivre les restrictions de règles de temps pertinentes du sort de permanent que vous lancez depuis l'exil. Normalement, vous ne pouvez le lancer que pendant votre phase principale et quand la pile est vide.
- Si un effet copie un sort d'aventure, cette copie est exilée au moment où elle se résout. Elle cesse d'exister en tant qu'action basée sur l'état ; il n'est pas possible de lancer la copie depuis l'exil.
- Un effet peut faire référence à une carte, un sort ou un permanent qui « a une aventure ». Cela fait référence à une carte, un sort ou un permanent qui a un ensemble de caractéristiques alternatives de carte d'aventurier, même si elles ne sont pas utilisées et même si cette carte n'a jamais été lancée en tant qu'aventure.
- Si un objet devient une copie d'un objet qui a une aventure, la copie a aussi une aventure. Si elle change de zone, elle cesse d'exister (si c'est un jeton) ou cesse d'être une copie (si c'est un permanent non-jeton), et vous ne pouvez donc pas la lancer en tant qu'aventure.
- Si un effet vous invite à choisir un nom de carte, vous pouvez choisir le nom d'aventure alternatif. Ne prenez en considération que les caractéristiques alternatives pour déterminer si c'est un nom approprié à choisir.
- Lancer une carte en tant qu'aventure ne revient pas à la lancer pour un coût alternatif. Les effets qui vous autorisent à lancer un sort pour un coût alternatif ou sans payer son coût de mana peuvent vous autoriser à les appliquer à l'aventure.

Kate Stewart

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

Créature légendaire : humain et scientifique

3/3

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.

- La première capacité de Kate Stewart se déclenche uniquement quand vous mettez des marqueurs « temps » sur des permanents. Elle ne se déclenche pas quand vous mettez des marqueurs « temps » sur des cartes en exil.
- De même, sa dernière capacité ne compte que les marqueurs « temps » sur des permanents, pas sur des cartes que vous possédez en exil.

L'Augure
 {2}{G}{G}
 Créature : extraterrestre et zombie et soldat
 6/6
 L'Augure doit être bloqué si possible.
 L'Augure ne peut pas être bloqué par plus d'une créature.
 À chaque fois que L'Augure inflige des blessures, exilez-le face cachée. Il devient prédit.
 Prédiction {1}{G} (*Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et exiler cette carte depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.*)

- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.
- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les restrictions de temps de cette carte. Si vous prédisiez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisiez une carte qui n'est pas un éphémère (comme L'Augure), vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.
- Quel que soit le joueur qui contrôlait L'Augure et qui l'a exilé avec sa capacité déclenchée, seul son propriétaire peut le lancer depuis l'exil de cette manière.
- Si une carte est une copie de L'Augure sur le champ de bataille, elle peut être exilée par la capacité déclenchée et elle deviendra prédite. Cependant, elle ne peut être lancée de cette manière que si elle a un coût de prédiction en exil.

La chute de Gallifrey // Plus jamais
 {4}{R}{R}
 Éphémère
 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.
 //
 Plus jamais
 {2}{W}
 Éphémère
 N'importe quel nombre de créatures ciblées que vous contrôlez passent hors phase.
 Fusion (*Vous pouvez lancer une ou deux moitiés de cette carte depuis votre main.*)

- Si vous lancez les deux moitiés de ce sort fusionnées, les créatures ciblées subissent 4 blessures d'abord, puis passent hors phase, même si elles avaient une endurance inférieure à 4. Toutes les capacités qui se déclenchent en fonction du fait que ces créatures subissent des blessures se déclenchent.
- Si vous lancez une carte double avec la fusion depuis n'importe quelle zone de jeu autre que votre main, vous ne pouvez pas lancer les deux moitiés. Vous ne pourrez lancer qu'une moitié ou l'autre.
- Pour lancer un sort double fusionné, payez ses deux coûts de mana. Tant que le sort est sur la pile, sa valeur de mana est la quantité totale de mana des deux coûts.

- Quand vous résolvez un sort double fusionné avec des cibles multiples, traitez-le comme vous le feriez avec un sort qui a des cibles multiples. Si toutes les cibles sont illégales quand le sort essaie de se résoudre, le sort ne se résout pas et aucun de ses effets n'a lieu. Si au moins une cible est encore légale à ce moment-là, le sort se résout, mais une cible illégale ne peut effectuer aucune action ou n'avoir aucune action effectuée sur elle.
- Quand un sort double fusionné se résout, suivez les instructions de la moitié gauche en premier, puis celles de la moitié droite.
- Sur la pile, un sort double qui n'a pas été fusionné n'a que les caractéristiques et la valeur de mana de cette moitié. L'autre moitié est traitée comme si elle n'existait pas.
- Certaines cartes doubles avec la fusion ont deux moitiés monochromes de couleurs différentes. Si une telle carte est lancée comme un sort double fusionné, le sort résultant est multicolore. Si une seule moitié est lancée, le sort est de la couleur de cette moitié. Tant qu'elle n'est pas sur la pile, une telle carte est multicolore.
- Certaines cartes doubles avec la fusion ont deux moitiés qui sont toutes les deux multicolores. Cette carte est multicolore quelle que soit la moitié lancée, ou si les deux moitiés sont lancées. Elle est aussi multicolore quand elle n'est pas sur la pile.
- Si un joueur a pour instruction de choisir un nom de carte, le joueur peut choisir le nom de la moitié de son choix d'une carte double, mais pas les deux. Une carte double a le nom choisi si l'un de ses deux noms correspond au nom choisi.
- Si vous lancez une carte double avec la fusion depuis votre main sans payer son coût de mana, vous pouvez choisir d'utiliser sa capacité de fusion et lancer les deux moitiés sans payer leur coût de mana.

La Pandorica

{2} {W}

Artefact légendaire

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.

- Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
- Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille » n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
- Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
- Chaque aura et équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.

- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Les capacités qui se déclenchent quand une créature devient engagée ne se déclenchent pas quand une créature passe en phase engagée.

La ville de la mort

{2} {G}

Enchantement : saga

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur

« sagesse ». Sacrifiez après VI.)

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.

- Le jeton que vous créez copie les caractéristiques originales du jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (à moins que ce jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou des effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si le jeton copié copie autre chose (par exemple, si le jeton copié est un jeton créé précédemment par cette capacité), alors le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que ce jeton copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du jeton choisi fonctionnent aussi.

Lâche // Tueur

{1} {R}

Rituel

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}

Rituel

Le Tueur inflige 3 blessures à une créature ciblée et à chaque autre créature qui partage un type de créature avec elle.

- Si la cible du Tueur est illégale au moment où le sort essaie de se résoudre, il n'inflige aucune blessure à aucune créature.

Le contrat des Judoons

{4}{G}

Enchantement : saga

(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 avec parade {2} et un jeton de créature 4/4 blanche Extraterrestre et Rhinocéros.

II — Enquêtez.

III — Vous pouvez exiler un humain que vous contrôlez et un artefact que vous contrôlez. Si vous faites ainsi, cherchez dans votre bibliothèque une carte de docteur, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.

- La dernière capacité peut trouver n'importe quelle carte avec le type de créature Docteur, pas juste une carte avec le mot « docteur » dans son nom.

Le Dixième Docteur

{3}{U}{R}

Créature légendaire : time lord et docteur

3/5

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.)

- Toutes les cartes de terrain exilées par la première capacité de Le Dixième Docteur restent en exil.

Le Docteur de la guerre

{2}{R}{W}

Créature légendaire : time lord et docteur

3/5

À chaque fois qu'au moins un autre permanent passe hors phase et à chaque fois qu'au moins une 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.

- Vous choisissez la cible de la deuxième capacité au moment où il attaque. Le nombre de marqueurs « temps » est vérifié au moment où la capacité se résout. Si Le Docteur de la guerre a quitté le champ de bataille à ce moment-là, utilisez le nombre de marqueurs « temps » qu'il avait sur lui la dernière fois qu'il était sur le champ de bataille pour déterminer le nombre de blessures qu'il inflige à cette cible.

Le Docteur fugitif

{3}{R}{G}

Créature légendaire : time lord et docteur

4/4

Quand Le Docteur fugitif arrive sur le champ de bataille, enquêtez.

À chaque fois que Le Docteur fugitif attaque, vous pouvez sacrifier un indice. Quand vous faites ainsi, une carte d'éphémère ou de rituel ciblée de votre cimetière acquiert flashback {2}{R}{G} jusqu'à la fin du tour.

(Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière pour son coût de flashback. Exilez-la ensuite.)

- « Enquêtez » signifie « Créez un jeton Indice. » Un jeton Indice est un jeton d'artefact incolore Indice avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »
- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Si vous lancez un éphémère ou un rituel avec {X} dans son coût de mana de cette manière, vous devez choisir 0 comme valeur pour X. (Vous devez quand même payer {2}{R}{G}.)
- Si une carte a plusieurs occurrences de flashback, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ses coûts de flashback.
- Si une carte double acquiert le flashback, vous ne payez que le coût de la moitié que vous lancez.

Le Douzième Docteur

{3}{U}{R}

Créature légendaire : time lord et docteur

4/4

Le premier sort que vous lancez depuis autre part que votre main à chaque tour a la démonstration. (*Quand vous lancez ce sort, vous pouvez le copier. Si vous faites ainsi, choisissez un adversaire pour qu'il le copie aussi. Une copie d'un sort de permanent devient un jeton.*)

À chaque fois que vous copiez un sort, mettez un marqueur +1/+1 sur Le Douzième Docteur.

- Vous choisissez si vous faites une copie au moment où la capacité de démonstration se résout. Ceci a lieu avant que le sort d'origine ne se résolve. Votre copie va sur la pile au-dessus du sort d'origine.
- Si vous copiez un sort avec la démonstration, vous choisissez immédiatement un adversaire. S'il copie le sort, il va au-dessus de la pile.
- Si le sort nécessite des cibles, vous choisissez la cible du sort d'origine au moment où vous le lancez. Si vous créez une copie du sort, vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour la copie au moment où vous créez cette copie. De même, l'adversaire que vous choisissez pour créer une copie peut choisir de nouvelles cibles pour cette copie au moment où elle est créée. En d'autres mots, votre adversaire connaîtra les cibles de votre sort d'origine et de votre copie quand il choisira les nouvelles cibles, le cas échéant, pour sa copie.
- Cela signifie que si vous lancez un sort avec la démonstration et que vous et un adversaire le copiez, la copie de l'adversaire se résout en premier, puis votre copie se résout, et enfin le sort d'origine se résout.
- Si vous lancez le sort et que vous choisissez de ne pas le copier, aucun adversaire ne pourra le copier.
- Si le sort avec la démonstration avait des modes choisis pour lui au moment où il a été lancé, les copies ont les mêmes modes choisis pour lui.
- Si le sort avait un X dont la valeur a été choisie pour lui au moment où il a été lancé, les copies ont la même valeur pour X.
- Si des coûts supplémentaires ou alternatifs ont été payés pour lancer le sort avec la démonstration, les copies suivent également ces choix. Par exemple, si le sort a une capacité de kick et a été kické, les copies sont aussi kickées.

Le Flood de Mars

{2}{U}{U}

Créature : extraterrestre et zombie et horreur

3/3

Traversée des îles (*Cette créature ne peut pas être bloquée tant que le joueur défenseur contrôle au moins une île.*)

L'eau triomphe toujours — À chaque fois que Le Flood de Mars attaque, mettez un marqueur « inondation » sur une autre cible, créature ou terrain. Si c'est une créature, elle devient une copie de Le Flood de Mars. Si c'est un terrain, il devient une île en plus de ses autres types.

- Si la cible est à la fois une créature et un terrain au moment où la capacité déclenchée se résout, elle devient une copie de Le Flood de Mars. Excepté dans certains cas très inhabituels, cette copie ne sera pas un terrain. Par conséquent, elle ne deviendra pas non plus une île.

Le Flux

{2} {R} {R}

Enchantement : saga

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

I — Le Flux inflige 4 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

II, III, IV, V, — Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte ce tour-ci.

VI — Ajoutez six {R}.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de règles de temps normales pour jouer une carte avec les capacités de chapitre du milieu de Le Flux. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain depuis l'exil de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide.

Le jour du Docteur

{3} {R} {W}

Enchantement : saga

(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.

- Au moment où la dernière capacité de chapitre se résout, vous pouvez choisir d'exiler toutes les autres créatures même si vous n'avez choisi aucun docteur. Dans ce cas, toutes les créatures sont exilées.

Le Maître, démultiplié

{4} {B} {R}

Créature légendaire : time lord et gredin

4/3

Myriade

La « règle de légende » ne s'applique pas aux jetons de créature que vous contrôlez.

Les capacités déclenchées que vous contrôlez ne vous font pas sacrifier ou exiler des jetons de créature que vous contrôlez.

- Notamment, la partie de la myriade qui fait que vous exilez les jetons de créature à la fin du combat est une capacité déclenchée. Cela signifie que la capacité se déclenche, mais que vous n'exilez pas les jetons quand elle se résout. Comme les jetons ont aussi la myriade, attaquer avec chacun d'entre eux déclenche la capacité de myriade, ce qui permet au Maître, eh bien... de se démultiplier.

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou de toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat, ou au contrôleur du planeswalker ou au protecteur de la bataille que la créature attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé.
- Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
- Les créatures-jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.
- Chaque jeton copie exactement ce qui était imprimé sur la créature d'origine et rien d'autre. Il ne copie pas le fait que cette créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si la myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.

Le mariage de River Song

{2}{W}

Rituel

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 ».)

- Si vous exilez une carte avec une valeur de mana de 0, elle acquiert la suspension, mais aucun marqueur « temps » n'est mis sur elle. Elle ne peut pas être lancée à moins qu'un marqueur « temps » ne soit placé plus tard sur elle (puis retiré par la suite), et elle n'est pas considérée comme une « carte en suspension ».

Le Moment

{2}

Artefact légendaire

Au début de votre entretien, mettez un marqueur « temps » sur Le Moment.

{2}, {T} : Dégagez une créature ciblée que vous contrôlez. Elle passe hors phase jusqu'à ce que Le Moment quitte le champ de bataille.

{3}, {T} : Détruisez chaque permanent non-terrain avec une valeur de mana inférieure ou égale au nombre de marqueurs « temps » sur Le Moment. Puis sacrifiez Le Moment. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

- Si Le Moment quitte le champ de bataille avant que sa première capacité activée ne se résolve, la créature ciblée est dégagée, mais elle ne passe pas hors phase.
 - La dernière capacité de Le Moment le détruit lui-même avant que vous ne puissiez le sacrifier s'il a au moins deux marqueurs « temps » sur lui au moment où sa dernière capacité se résout. Les effets qui se déclenchent quand vous sacrifiez un permanent ne se déclenchent pas quand il est détruit de cette manière.
 - Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
 - Une créature attaquante ou bloqueuse qui passe hors phase est retirée du combat.
 - Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement des capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
 - Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille » n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
 - Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
 - Chaque aura et équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
 - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
 - Une créature que Le Moment passe hors phase ne passe pas en phase normalement pendant l'étape de dégagement de son contrôleur. À la place, elle passe en phase immédiatement après que Le Moment quitte le champ de bataille.
 - Les capacités qui se déclenchent quand une créature devient engagée ne se déclenchent pas quand la créature passe en phase engagée.
-

Le Neuvième Docteur

{1}{U}{R}

Créature légendaire : time lord et docteur

2/4

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.

- La capacité de Le Neuvième Docteur se déclenche pendant l'étape de dégagement et va sur la pile au début de la prochaine étape (généralement l'entretien). L'entretien supplémentaire a lieu après cette étape, pas après l'étape de dégagement.
-

Le Onzième Docteur

{1}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

3/2

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.

- Une fois que la dernière capacité de Le Onzième Docteur s'est résolue, cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci même si sa force augmente ensuite pour être supérieure à 3.
-

Le piège du Fabricant de jouets

{2}{B}

Enchantement

Au début de votre entretien, choisissez secrètement un chiffre entre 1 et 5 qui n'a pas été choisi. Si vous faites ainsi, un adversaire devine le chiffre que vous avez choisi, puis vous le révélez. S'il n'a pas deviné juste, il perd un nombre de points de vie égal au chiffre qu'il a deviné et vous piochez une carte. S'il a deviné juste, sacrifiez Le piège du Fabricant de jouets.

- Pour choisir secrètement un chiffre, écrivez un chiffre de 1 à 5 sans le montrer à personne.
 - Si Le piège du Fabricant de jouets quitte le champ de bataille pour y revenir ensuite, il n'a aucune mémoire des chiffres qui ont été auparavant choisis pour son effet. C'est aussi vrai si vous en contrôlez un deuxième exemplaire.
-

Le Premier Docteur

{1}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

2/2

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.

- Vous choisissez la cible pour la dernière capacité de Le Premier Docteur avant de révéler des cartes pour la cascade.

Le prisonnier zéro

{3}{U}

Enchantement : saga

(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 — 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.

- La première capacité de Le prisonnier zéro peut trouver n'importe quelle carte avec le type de créature Docteur, pas des cartes avec le mot « docteur » dans leur nom.
- C'est vrai aussi pour la réduction du coût des sorts de docteur.
- Excepté son nom et ses types, le jeton copie exactement ce qui est imprimé sur la créature d'origine et rien de plus (à moins que ce permanent copie autre chose ou qu'il soit un jeton ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que la créature soit engagée ou dégagée, qu'elle ait des marqueurs sur elle ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, et ainsi de suite.
- Si la créature copiée a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si la créature copiée est un jeton, le nouveau jeton qui est créé copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Si la créature copiée copie autre chose, le jeton arrive sur le champ de bataille comme ce que cette créature copiait, avec les exceptions listées ci-dessus.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [cette créature] arrive sur le champ de bataille » ou « [cette créature] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature choisie fonctionnent aussi.

- Le jeton aura quand même les types de carte qu'il a normalement, comme créature ou artefact, mais il perdra les sous-types non-Extraterrestre qu'il a, comme humain ou véhicule.

Le Quatrième Docteur

{2}{G}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

4/4

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.*)

- En bref, Le Quatrième Docteur vous permet de jouer avec la carte du dessus de votre bibliothèque révélée à vous seul. Savoir ce qu'est cette carte devient une partie des informations auxquelles vous avez accès, comme pour les cartes de votre main que vous pouvez regarder. Vous pouvez regarder la carte du dessus de votre bibliothèque à chaque fois que vous le désirez, même si vous n'avez pas la priorité. Cette action n'utilise pas la pile.
- Si la carte du dessus de votre bibliothèque change pendant le processus de lancement d'un sort ou d'activation d'une capacité, vous ne pouvez pas regarder la nouvelle carte du dessus avant que le processus de lancement du sort ou d'activation de la capacité ne s'achève (toutes les cibles sont choisies, tous les coûts sont payés, et ainsi de suite).

Le Septième Docteur

{3}{W}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

3/6

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. »*)

- Pour choisir une carte dans votre main pour la capacité de Le Septième Docteur, prenez une carte dans votre main et séparez-la des autres, face cachée. Puis le joueur défenseur devine si la valeur de mana de cette carte est supérieure au nombre d'artefacts que vous contrôlez. Vous ne devez pas révéler s'il a raison ou tort à moins que vous ne lanciez la carte.
- Si la carte que vous choisissez a un {X} dans son coût de mana, la valeur de X est 0.

Le Sixième Docteur

{4}{G}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

3/3

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.*)

- Généralement, un sort historique n'a aucune cible. Cependant, s'il a au moins une cible, ces cibles restent les mêmes pour la copie. Vous ne choisissez pas de nouvelles cibles.
-

Le Treizième Docteur

{1}{G}{U}

Créature légendaire : time lord et docteur

2/2

Paradoxe — À chaque fois que vous lancez un sort depuis autre part que votre main, mettez un marqueur +1/+1 sur une créature ciblée.

Équipe du TARDIS — Au début de votre étape de fin, dégagez chaque créature que vous contrôlez avec un marqueur sur elle.

- La dernière capacité de Le Treizième Docteur dégage toutes les créatures que vous contrôlez avec n'importe quelle sorte de marqueurs sur elles, pas juste les créatures que vous contrôlez avec des marqueurs +1/+1 sur elles.
-

Les Anges pleureurs

{2}{U}{B}

Enchantement : saga

(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, III — Choisissez une créature ciblée. Son propriétaire la mélange dans sa bibliothèque, puis enquête. (*Il crée un jeton Indice.*)

II, IV — Créez un jeton de créature-artefact 2/2 noire Extraterrestre et Ange avec l'initiative, la vigilance et « À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, ce permanent n'est pas une créature jusqu'à la fin du tour. »

- Les gens supposent souvent que les sagas suivent une stricte progression de haut en bas, mais en fait, d'un point de vue non-linéaire, non-subjectif, c'est plus un méli-mélo... spatio-temporel. Autrement dit, les règles s'appliquent aux capacités de chapitre qui semblent être dans le désordre, comme celles sur Les Anges Pleureurs. La première capacité se déclenche quand le premier et le troisième marqueurs « sagesse » sont ajoutés. La dernière capacité se déclenche quand le deuxième et le quatrième marqueurs « sagesse » sont placés sur eux.

- Au moment où la capacité déclenchée du jeton Extraterrestre et Ange se résout, il continue à être un artefact mais cesse d'être un extraterrestre et un ange jusqu'à ce qu'il devienne à nouveau une créature.
 - Si un adversaire lance un sort de créature avec le flash quand le jeton attaque ou bloque, le jeton est retiré du combat parce qu'il cesse d'être une créature. Cependant, toutes les créatures qu'il bloquait sont quand même considérées comme bloquées.
-

Les cavernes d'Androzani

{3}{W}

Enchantement : saga

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

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

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

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

- La dernière capacité de Les cavernes d'Androzani peut trouver n'importe quelle carte avec le type de créature Docteur, pas des cartes avec le mot « docteur » dans leur nom.
-

Les cinq Docteurs

{5}{G}

Rituel

Kick {5} *(Vous pouvez payer {5} supplémentaire 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.

- Les cinq Docteurs peuvent trouver n'importe quelle carte avec le type de créature Docteur, pas des cartes avec le mot « docteur » dans leur nom.
-

Madame Vastra

{2}{G}{U}

Créature légendaire : lézard et détective

3/3

Partenariat avec Jenny Flint (*Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Jenny Flint dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.*)

Madame Vastra doit être bloquée si possible.

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures de Madame Vastra ce tour-ci meurt, créez un jeton Indice et un jeton Nourriture.

- Si Madame Vastra bloque ou est bloquée par une autre créature et que ces deux créatures subissent des blessures de combat mortelles en même temps, elles meurent en même temps et la dernière capacité se déclenche.

Moi, l'immortelle

{2}{G}{U}{R}

Créature légendaire : humain et gremlin

3/3

Au début du combat pendant votre tour, mettez, selon votre choix, un marqueur +1/+1, « initiative »,

« vigilance » ou « menace » sur Moi, l'immortelle.

Les marqueurs restent sur Moi quand elle se déplace dans n'importe quelle zone autre que la main ou la bibliothèque d'un joueur.

Vous pouvez lancer Moi depuis votre cimetière en vous défaussant de deux cartes en plus de payer ses autres coûts.

- Ashildr garde... Je veux dire, Moi, l'immortelle garde tous les marqueurs, pas uniquement ceux accordés par la première capacité.
- Les marqueurs qui restent sur Moi quand elle change de zone ne sont pas « mis » sur cette carte. Les effets comme celui de la Saison de dédoublement n'affectent pas ces marqueurs.
- Les marqueurs qui ajustent la force et/ou l'endurance affectent la force et/ou l'endurance de Moi dans les zones autres que le champ de bataille. Par exemple, une Moi dans la zone de commandement avec un marqueur +1/+1 sur elle sera 4/4.
- Les effets qui durent « tant que cette créature a [une sorte de] marqueur sur elle », comme celui du Ronéomancien avemain, cessent de s'appliquer à Moi, l'immortelle une fois qu'elle quitte le champ de bataille. Même si Moi garde les marqueurs, elle devient un nouvel objet sans relation avec l'existence qu'elle avait dans sa zone précédente.
- La deuxième capacité de Moi ne fonctionne que si elle a cette capacité dans la zone depuis laquelle elle se déplace. Par exemple, avec le Gardien de prison yixlde (« Les cartes dans les cimetières perdent toutes leurs capacités ») sur le champ de bataille, une Moi avec un marqueur sur elle dans un cimetière perd ce marqueur quand elle est mise sur le champ de bataille. En revanche, cette Moi se déplaçant vers le champ de bataille depuis le cimetière conserverait ce marqueur si l'Humilité (« Toutes les créatures perdent toutes leurs capacités et sont 1/1 ») se trouvait sur le champ de bataille. Si Moi quittait ensuite le champ de bataille avec l'Humilité encore sur le champ de bataille, elle perdrait le marqueur.

- Si une carte devient une copie de Moi, les marqueurs restent sur cette carte au moment où la copie quitte le champ de bataille (à moins qu'elle n'aille dans votre main ou votre bibliothèque). Une fois qu'elle le fait, elle cesse d'être une copie de Moi, alors ces marqueurs cessent d'exister quand cette carte change de zone à nouveau.
- Vous devez suivre toutes les restrictions de règles de temps habituelles quand vous lancez Moi depuis votre cimetière en utilisant la dernière capacité de Moi.

Navette touristique de Minuit

{4}

Artefact : véhicule

3/4

Entité de Minuit — À chaque fois que la Navette touristique de Minuit attaque, le joueur défenseur est confronté à un choix révoltant — Ce joueur sacrifie une créature, ou vous acquérez le contrôle d'une créature de votre choix que ce joueur contrôle jusqu'à la fin du tour. Si vous acquérez le contrôle d'une créature de cette manière, engagez-la, et elle attaque ce joueur.

Pilotage 2

- Quand une créature devient attaquante de cette manière, elle n'a pas été déclarée comme attaquant. Par conséquent, les capacités déclenchées qui se déclenchent quand une créature attaque ne se déclenchent pas. De même, toutes les restrictions ou les coûts pour attaquer sont ignorés. Par exemple, si la créature choisie a le défenseur, elle pourrait quand même devenir une créature attaquante de cette manière.

Nyssa de Traken

{3} {U}

Créature légendaire : humain et scientifique

3/4

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

Amplificateur sonore — 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.*)

- Vous pouvez choisir moins de X cibles pour la capacité déclenchée réflexive de Nyssa. Le nombre de cibles ne change pas le nombre de cartes piochées.
- Si vous avez choisi au moins une cible et que toutes les cibles sont illégales au moment où la capacité essaie de se résoudre, la capacité est retirée de la pile et ne fait rien. Vous ne piochez aucune carte dans ce cas.

Papier psychique

{2}

Artefact : équipement

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}

- Vous devez choisir un type de créature existant, comme time lord, vampire ou guerrier. Les types de carte tels qu'artefact et les super-types comme légendaire ne peuvent pas être choisis.

Peri Brown

{3}{W}

Créature légendaire : humain

2/3

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.*)

- Vous pouvez engager n'importe quelle créature dégagée que vous contrôlez pour convoquer un sort, y compris une que vous n'avez pas contrôlée de manière continue depuis le début de votre tour le plus récent.
- Quand vous calculez le coût total d'un sort, incluez les coûts alternatifs, supplémentaires ou tout ce qui augmente ou réduit le coût de lancement du sort. La convocation s'applique une fois que le coût total a été calculé. La convocation ne change pas le coût de mana ou la valeur de mana d'un sort.
- Si une créature que vous contrôlez a une capacité de mana avec {T} dans son coût, activer cette capacité pendant que vous lancez un sort avec la convocation fera que la créature sera engagée avant que vous ne payiez les coûts du sort. Vous ne pourrez pas l'engager à nouveau pour la convocation. De même, si vous sacrifiez une créature pour activer une capacité de mana pendant que vous lancez un sort avec la convocation, cette créature ne sera pas sur le champ de bataille quand vous paierez les coûts du sort. Par conséquent, vous ne pourrez pas l'engager pour la convocation.

Plus grand à l'intérieur

{3}{R}{G}

Enchantement : aura

Enchanter : artefact ou terrain

Le permanent enchanté a « {T} : Un joueur ciblé ajoute deux manas d'une seule couleur de son choix. Le prochain sort qu'il lance ce tour-ci a la cascade. »

(*Quand il lance son prochain sort, il exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain d'un coût inférieur. Il peut la lancer sans payer son coût de mana. Il met les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.*)

- Au moment où la capacité activée se résout, elle crée un effet continu qui ne commence pas à s'appliquer avant que le joueur ciblé ne commence à lancer un sort ce tour-ci. Il s'applique à ce sort et l'instant où cet effet a commencé à s'appliquer est le moment où le sort a été mis sur la pile.
- Si un sort a plusieurs occurrences de cascade, chacune d'elles se déclenche séparément.
- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- Certaines cartes, comme les cartes recto-verso modales ou les cartes d'aventurier, peuvent être lancées comme un sort parmi deux différents, chacune avec différents coûts de mana. Si la carte que vous lancez au moment où la capacité de cascade se résout est l'une de ces cartes, vous pouvez choisir de la lancer comme l'un de ces sorts qui a une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade.
- La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux (à moins que la carte n'ait la fusion).

Poisson-leurre de la Foire des glaces

{5}{U}{R}

Créature : poisson

7/7

Quand le Poisson-leurre de la Foire des glaces arrive sur le champ de bataille, créez deux jetons de créature 1/1

bleue Poisson et deux jetons Trésor engagés.

Les poissons que vous contrôlez ont la célérité et ne peuvent pas être bloqués par les humains.

Prédiction {3}{U}{R}

- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.
- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les restrictions de temps de cette carte. Si vous prédisez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisez une carte qui n'est pas un éphémère (comme le Poisson-leurre de la Foire des glaces), vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.

Progéniture adipose

{3}{W}

Créature : extraterrestre

2/2

Émergence {5}{W} (*Vous pouvez lancer ce sort en sacrifiant une créature et en payant le coût d'émergence, moins la valeur de mana de cette créature.*)

Quand la Progéniture adipose arrive sur le champ de bataille, créez un jeton de créature 2/2 blanche

Extraterrestre. Si le coût d'émergence de la Progéniture adipose a été payé, à la place créez X de ces jetons, X étant l'endurance de la créature sacrifiée.

- La valeur de mana d'un permanent est uniquement déterminée par les symboles de mana imprimés dans le coin supérieur droit de la carte (à moins que cette créature ne soit le verso d'une carte recto-verso, ne soit une carte assimilée ou ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Si le coût de mana inclut {X}, X est considéré être 0. Si c'est une carte à une seule face sans symboles de mana dans son coin supérieur droit (par exemple, parce que c'est un terrain animé), sa valeur de mana est 0. Ignorez tous les coûts alternatifs ou supplémentaires (comme le kick) qui ont été payés au moment où la créature a été lancée.
 - Les composants de mana coloré des coûts d'émergence ne peuvent pas être réduits avec l'émergence.
 - Vous pouvez sacrifier une créature avec une valeur de mana de 0, comme un jeton de créature qui n'est pas une copie d'un autre permanent, pour lancer un sort pour son coût d'émergence. Vous payez simplement la totalité du coût d'émergence sans réduction.
 - Vous pouvez sacrifier une créature avec une valeur de mana supérieure ou égale au coût d'émergence. Si vous faites ainsi, vous ne payez que le composant de mana coloré du coût d'émergence.
 - La valeur de mana du verso d'un permanent recto-verso qui se transforme est la valeur de mana de son recto. La valeur de mana d'un permanent assimilé est la somme des valeurs de mana de ses rectos.
 - La valeur de mana de la Progéniture adipose n'est pas affectée par le fait que son coût d'émergence soit payé ou non. Sa valeur de mana est toujours 4.
 - La créature choisie pour être sacrifiée reste sur le champ de bataille pendant tout le temps où vous activez des capacités de mana. Ses capacités peuvent affecter le coût du sort, être activées pour générer du mana, etc. Cependant, si elle a une capacité qui se déclenche quand un sort est lancé, elle aura été sacrifiée avant que cette capacité ne puisse se déclencher.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'émergence, aucun joueur ne peut agir jusqu'à ce que vous ayez fini. Notamment, personne ne peut tenter de retirer la créature que vous souhaitez sacrifier.
 - Pour la dernière capacité de la Progéniture adipose, utilisez l'endurance de la créature sacrifiée au moment où elle a quitté le champ de bataille, car elle peut être différente de son endurance dans le cimetière.
-

Rassilon, le président de guerre

{3}{U}{B}

Créature légendaire : time lord et noble

3/4

Au début de votre entretien, vous perdez 2 points de vie et exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer cette carte tant qu'elle reste exilée.

Chaque sort non-créature que vous lancez depuis l'exil a la conspiration. *(Au moment où vous lancez ce sort, vous pouvez engager deux créatures dégagées que vous contrôlez qui partagent une couleur avec lui. Quand vous faites ainsi, copiez-le et vous pouvez choisir de nouvelles cibles pour cette copie.)*

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de règles de temps normales pour jouer une carte exilée de cette manière. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain depuis l'exil de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide.

Raviver le passé

{4}{R}{R}

Enchantement

Tant que c'est votre tour, chaque carte d'éphémère et de rituel dans votre cimetière a le flashback. Son coût de flashback est égal à son coût de mana.

- « Flashback [coût] » signifie « Vous pouvez lancer cette carte depuis votre cimetière en payant [coût] à la place de son coût de mana » et « Si le coût de flashback a été payé, exilez cette carte à la place de la mettre autre part à tout moment où elle quitte la pile ».
- Vous devez quand même suivre les permissions et les restrictions de temps, notamment celles qui sont basées sur le type de carte. Par exemple, vous pouvez lancer un rituel avec le flashback uniquement quand vous pourriez normalement lancer un rituel.
- Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût de flashback) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort est déterminée uniquement par son coût de mana, quel qu'ait été le coût total pour le lancer.
- Un sort lancé avec le flashback sera toujours exilé ensuite, qu'il se résolve, qu'il soit contrecarré ou qu'il quitte la pile d'une autre manière quelconque.
- Vous pouvez lancer un sort avec le flashback même s'il a été mis d'une manière quelconque dans votre cimetière sans avoir été lancé.
- Si une carte est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pouvez la lancer avec le flashback si c'est légal de le faire avant qu'un autre joueur ne puisse agir.
- Si vous lancez un éphémère ou un rituel ayant {X} dans son coût de mana de cette manière, vous choisissez toujours la valeur de X dans le cadre du lancement du sort et vous payez toujours ce coût.
- Si vous lancez un sort avec le flashback, vous ne pouvez pas payer les coûts alternatifs tels que les coûts de surcharge. Vous pouvez payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si le sort a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer le sort avec le flashback.

- Si une carte a plusieurs occurrences de flashback, vous pouvez choisir de payer n'importe lequel de ses coûts de flashback.
- Si une carte double acquiert le flashback, vous ne payez que le coût de la moitié que vous lancez.
- Si une carte sans coût de mana acquiert le flashback, elle n'a pas de coût de flashback. Elle ne peut pas être lancée de cette façon.

River Song

{1}{U}{R}

Créature légendaire : humain et time lord et gredin

2/2

Rencontre à rebours — Vous piochez des cartes du dessous de votre bibliothèque à la place du dessus.

Spoilers — À chaque fois qu'un adversaire applique le regard, surveillance ou recherche dans sa bibliothèque, mettez un marqueur +1/+1 sur River Song. Puis River Song inflige à ce joueur un nombre de blessures égal à sa force.

- Piocher des cartes du dessous de votre bibliothèque est exactement la même chose que piocher des cartes du dessus de votre bibliothèque, excepté que vous prenez la carte au-dessous de votre bibliothèque et la mettez dans votre main.
- La première capacité de River Song s'applique à toutes les cartes que vous piochez tant qu'elle est sur le champ de bataille, pas uniquement à la carte que vous piochez pendant votre tour.

Romana II

{3}{W}

Créature légendaire : time lord et scientifique

3/3

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.*)

- Le jeton que vous créez copie les caractéristiques originales du jeton telles qu'elles sont indiquées par l'effet qui a créé ce jeton (à moins que ce jeton ne copie autre chose ; voir ci-dessous). Il ne copie pas le fait que ce jeton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou des effets de non-copie qui auraient modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Si le jeton copié a {X} dans son coût de mana, X est considéré être 0.
- Si le jeton copié copie autre chose (par exemple, si le jeton copié est un jeton créé précédemment par cette capacité), alors le jeton arrive sur le champ de bataille en tant que ce que ce jeton copiait.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille du jeton copié se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » du jeton choisi fonctionnent aussi.

Rory Williams

{W}{U}

Créature légendaire : humain et soldat

3/3

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 Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- Par exemple, si vous lancez Rory Williams depuis votre main, la capacité déclenchée l'exile et il acquiert la suspension. Quand vous le lancez depuis l'exil, il se résout normalement.
- Si vous contrecarrez d'une manière ou d'une autre la capacité qui se déclenche quand vous lancez Rory Williams, il se résout normalement et n'est pas exilé.
- Rory se résout normalement s'il est lancé depuis l'exil pour quelque raison que ce soit, pas seulement s'il a été lancé avec sa capacité de suspension.

Rose Tyler

{1}{W}

Créature légendaire : humain

2/2

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.*)

- Une carte en suspension est une carte en exil avec la suspension qui a au moins un marqueur « temps » sur elle. Cela inclut toutes les cartes qui ont été placées là par un effet qui indique qu'elles « acquièrent la suspension » ou quelque chose de similaire.
-

Ryan Sinclair

{2}{R}

Créature légendaire : humain

2/2

À chaque fois que Ryan attaque, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain. Vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana si c'est un sort avec une valeur de mana inférieure ou égale à la force de Ryan. Mettez les cartes exilées non lancées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans un ordre aléatoire. Compagnon du Docteur (*Vous pouvez avoir deux commandants si l'autre est le Docteur.*)

- Vous lancez le sort dans le cadre de la résolution de la capacité déclenchée de Ryan. Vous ne pouvez pas attendre et lancer le sort plus tard.
- Vous pouvez payer des coûts supplémentaires optionnels pour lancer ce sort, comme les coûts de kick. S'il a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer.

Sally Sparrow

{2}{W}{U}

Créature légendaire : humain et détective

2/3

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 Indice. C'est un artefact avec « {2}, sacrifiez cet artefact : Piochez une carte. »*)

- Si Sally Sparrow quitte le champ de bataille en même temps que les autres créatures, sa dernière capacité se déclenche.

Silent renégat

{3}{U}

Créature : extraterrestre et horreur

3/3

Au début de votre étape de fin, incitez jusqu'à une créature ciblée que vous ne contrôlez pas et mettez un marqueur +1/+1 sur le Silent renégat. Le Silent renégat passe hors phase. (*Traitez-le et tout ce qui lui est attaché comme s'il n'existait pas jusqu'à votre prochain tour.*)

- Les permanents hors phase sont traités comme s'ils n'existaient pas. Ils ne peuvent pas être la cible de sorts ou de capacités, leurs capacités statiques n'ont pas d'effet sur la partie, leurs capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, ils ne peuvent ni attaquer ni bloquer, et ainsi de suite.
- Au moment où le Silent renégat passe hors phase, les auras et les équipements qui lui sont attachés passent également hors phase au même moment. Ces auras et ces équipements passent en phase en même temps

que le Silent renégat, et ils passent en phase en restant attachés au Silent renégat. De même, ce dernier passe en phase avec tous les marqueurs qu'il avait sur lui.

- Les permanents repassent en phase pendant l'étape de dégagement de leur contrôleur, immédiatement avant que ce joueur ne dégagne ses permanents. Les créatures qui passent en phase de cette manière peuvent attaquer et payer un coût de {T} pendant ce tour.
- Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement des capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
- Les effets continus avec une durée « tant que » comme celui du Flagelleur mental ignorent les objets hors phase. Si ignorer ces objets fait que les conditions de l'effet ne sont plus remplies, la durée expire.
- Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
- Si un adversaire acquiert le contrôle de votre Silent renégat jusqu'à la fin du tour, il passe hors phase alors qu'il en a encore le contrôle. L'effet de modification de contrôle se termine pendant qu'il est hors phase, et il passe en phase sous votre contrôle au moment où la prochaine étape de dégagement de cet adversaire commence. S'il quitte la partie avant sa prochaine étape de dégagement, le Silent renégat passe en phase au moment où la prochaine étape de dégagement commence après que son tour aurait normalement commencé.

Soldat auton

{4} {U} {U}

Créature-artefact : extraterrestre et soldat

0/0

Vous pouvez faire que le Soldat auton arrive sur le champ de bataille comme une copie de n'importe quelle créature sur le champ de bataille, excepté qu'il n'est pas légendaire, que c'est un artefact en plus de ses autres types, et qu'il a la myriade. *(À chaque fois qu'il attaque, pour chaque adversaire autre que le joueur défenseur, vous pouvez mettre sur le champ de bataille un jeton qui est une copie de cette créature, engagé et attaquant ce joueur ou un planeswalker qu'il contrôle. Exilez ces jetons à la fin du combat.)*

- Le terme « joueur défenseur » dans les règles de la myriade (ou toute autre capacité d'une créature attaquante) fait référence au joueur que la créature avec la myriade attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat, ou au contrôleur du planeswalker ou au protecteur de la bataille que la créature attaquait au moment où elle est devenue une créature attaquante pendant ce combat.
- Si le joueur défenseur est votre unique adversaire, aucun jeton n'est mis sur le champ de bataille.
- Vous choisissez si chaque jeton attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle au moment où le jeton est créé.
- Bien que les jetons arrivent sur le champ de bataille attaquant, ils n'ont jamais été déclarés comme attaquants. Les capacités qui se déclenchent à chaque fois qu'une créature attaque ne se déclenchent pas, y compris la capacité de myriade des jetons. S'il y a des coûts associés à l'attaque d'une créature, ces coûts ne s'appliquent pas aux jetons.
- Les jetons arrivent sur le champ de bataille en même temps.

- Chaque jeton créé par la capacité de myriade est une copie de ce que le Soldat auton copie, en plus des exceptions listées. Cependant, il ne copie pas le fait que le Soldat auton soit engagé ou dégagé, qu'il ait des marqueurs sur lui ou des auras et des équipements qui lui soient attachés, ou n'importe quel effet qui ne soit pas un effet de copie qui aurait modifié sa force, son endurance, ses types, sa couleur, et ainsi de suite.
- Toutes les capacités d'arrivée sur le champ de bataille de la créature copiée se déclenchent quand le jeton arrive sur le champ de bataille. Toutes les capacités « au moment où [ce permanent] arrive sur le champ de bataille » ou « [ce permanent] arrive sur le champ de bataille avec » de la créature copiée fonctionnent aussi.
- Si la myriade crée plus d'un jeton pour un joueur donné (à cause d'un effet tel que celui créé par la Saison de dédoublement), vous pouvez choisir séparément pour chaque jeton s'il attaque le joueur ou un planeswalker qu'il contrôle.
- Si vous choisissez de ne pas faire que le Soldat auton arrive sur le champ de bataille comme une copie d'une autre créature, il n'a pas la myriade. Il meurt aussi probablement parce qu'il a une endurance de 0.

Sous l'emprise du Mara

{2} {R} {R}

Rituel

Chaque adversaire est confronté à un choix révoltant —
 Il exile les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain, puis vous pouvez lancer cette carte sans payer son coût de mana, ou ce joueur exile les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque et
 Sous l'emprise du Mara inflige un nombre de blessures égal à la valeur de mana totale de ces cartes exilées à ce joueur.

- L'adversaire choisit d'exiler ou non les cartes du dessus de sa bibliothèque jusqu'à ce qu'il exile une carte non-terrain ou d'exiler les quatre cartes du dessus de sa bibliothèque. Il ne choisit pas si vous lancez les cartes exilées par la première option.

Strax, infirmier sontaran

{3} {R} {G}

Créature légendaire : extraterrestre et clerc

5/5

Vigilance, piétinement

Grenades ! — {2}, {T}, sacrifiez un artefact : Choisissez un joueur au hasard. Quand vous faites ainsi, Strax se bat contre une autre créature ciblée que ce joueur contrôle.

Gloire de la bataille — À chaque fois que Strax inflige des blessures à une créature, mettez un marqueur +1/+1 sur Strax.

- Le joueur est choisi au hasard, mais le contrôleur de Strax peut choisir laquelle de ses créatures il combat.
- Si Strax subit un nombre de blessures égal à son endurance pendant qu'il se bat, il mourra avant que le marqueur +1/+1 de sa dernière capacité puisse le sauver.

TARDIS

{2}

Artefact : véhicule

2/4

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.*)

- Vous pouvez vous transplaner au moment où la capacité déclenchée du TARDIS se résout, pas au moment où vous lancez le prochain sort.
 - Vous ne pouvez vous transplaner que lors de parties utilisant la variante Planechase. Si vous devez vous transplaner dans une autre partie, rien ne se passe.
 - La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
 - La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
 - Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
 - Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
 - Vous exilez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
 - Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
 - Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
 - À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exilez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.
 - La valeur de mana d'une carte double est déterminée par le coût de mana combiné de ses deux moitiés. Si la cascade vous permet de lancer une carte double, vous pouvez lancer une des moitiés, mais pas les deux (à moins que la carte n'ait la fusion).
-

Time Reaper

{3}{B}{B}

Créature : extraterrestre et horreur

4/4

Vol, célérité

Consumer l'anomalie — À chaque fois que le Time Reaper inflige des blessures de combat à un joueur, mettez au-dessous de sa bibliothèque une carte face visible ciblée qu'il possède en exil. Si vous faites ainsi, vous gagnez 3 points de vie.

- La plupart des cartes en exil sont face visible et peuvent être ciblées par la capacité déclenchée du Time Reaper. Une carte est face cachée dans la zone d'exil uniquement si l'effet ou l'action qui l'y a mise indique spécifiquement de la mettre en exil face cachée (comme la capacité de prédiction).

Tout le monde est en vie !

{1}{W}

Éphémère

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.

- Les joueurs peuvent toujours concéder la partie, même s'ils ne peuvent pas perdre la partie autrement.

Toute l'Histoire simultanément

{2}{U}{U}

Rituel

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.*)

- Les copies sont mises directement sur la pile. Elles ne sont pas lancées et ne seront pas comptées par d'autres sorts avec le déluge lancés plus tard pendant le tour.
 - Les sorts lancés depuis des zones autres que la main d'un joueur et les sorts qui ont été contrecarrés sont comptés par la capacité de déluge.
 - Une copie d'un sort peut être contrecarrée comme n'importe quel autre sort, mais chaque copie doit être contrecarrée séparément. Contrecarrer un sort avec le déluge n'affecte pas les copies.
 - La capacité déclenchée qui crée les copies peut elle-même être contrecarrée par tout ce qui peut contrecarrer une capacité déclenchée. Si elle est contrecarrée, aucune copie n'est mise sur la pile.
-

Traverser l'éternité

{2} {U} {U}

Rituel

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.*)

- Si un permanent historique a {X} dans son coût de mana, la valeur de {X} est 0 quand vous déterminez la valeur de mana de ce permanent.

Wilfred Mott

{3} {W}

Créature légendaire : humain et soldat

2/4

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.

- Si Wilfred Mott quitte le champ de bataille après le déclenchement de sa capacité mais avant sa résolution, utilisez le nombre de marqueurs « temps » qu'il avait sur lui au moment où il a quitté le champ de bataille pour déterminer la valeur de X.

Yasmin Khan

{3} {R}

Créature légendaire : humain et détective

3/3

{T} : Exilez la carte du dessus de votre bibliothèque. Jusqu'à votre prochaine étape de fin, vous pouvez la jouer.

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

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de règles de temps normales quand vous jouez une carte en utilisant la première capacité de Yasmin Khan. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide.

NOTES SUR DES CARTES SPÉCIFIQUES PLANECHASE

Bad Wolf Bay

Plan : Terre

Au début du combat pendant votre tour, exilez jusqu'à une créature ciblée. Renvoyez-la sur le champ de bataille sous le contrôle de son propriétaire au début de la prochaine étape de fin.

Quand le chaos s'ensuit, les cartes ne peuvent pas arriver sur le champ de bataille depuis l'exil ce tour-ci. Puis transplanez-vous.

- Vous vous transplanez immédiatement au moment où la capacité de chaos se résout.
-

Base de recherche antarctique

Plan : Terre

Quand vous vous transplanez vers la Base de recherche antarctique et au début de votre entretien, enquêtez.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, mettez X marqueurs +1/+1 sur une créature ciblée que vous contrôlez, X étant le nombre d'artefacts que vous contrôlez. Elle devient une plante en plus de ses autres types.

- Si vous ne contrôlez aucun artefact pour la capacité de chaos, vous devrez quand même choisir une créature ciblée que vous contrôlez, et elle deviendra quand même une plante en plus de ses autres types.
-

Cabinet du Premier ministre

Plan : Terre

Au début du combat pendant votre tour, jusqu'à une créature ciblée que vous contrôlez devient une copie d'une créature ciblée qu'un adversaire contrôle.

Volonté du conseil — À chaque fois que le chaos s'ensuit, en commençant par vous, chaque joueur vote pour une créature que vous ne contrôlez pas. Exilez chaque créature avec le plus de votes ou qui partage le plus de votes.

- La créature ciblée que vous contrôlez copie les valeurs imprimées de l'autre créature, plus tout effet de copie qui lui a été appliqué. Elle ne copie pas les autres effets qui ont modifié la force, l'endurance, la couleur, et ainsi de suite, de cette créature. La créature ciblée ne copie pas non plus les marqueurs sur la créature copiée, mais elle garde tous ceux qu'elle a déjà sur elle.
 - Si elle devient une copie d'un jeton de créature, elle copie les caractéristiques originales de ce jeton telles qu'elles sont définies par l'effet qui a créé le jeton. Elle ne devient pas une créature-jeton.
 - Quand une créature devient une copie d'une autre créature, elle n'arrive pas sur le champ de bataille et elle ne le quitte pas. Les capacités d'arrivée sur le champ de bataille ou de départ du champ de bataille ne se déclenchent pas.
 - Si la créature qu'un adversaire contrôle est une cible illégale au moment où la capacité se résout, rien ne se passe et la créature que vous contrôlez reste telle qu'elle est.
-

Entrepôt de Kerblam !

Plan : Kandoka

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez un jeton Trésor.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, jusqu'à votre prochain tour, les artefacts non-créature que vous contrôlez acquièrent « {T}, sacrifiez cet artefact : Jouez à pile ou face. Si vous gagnez, cet artefact inflige 3 blessures à n'importe quelle cible. »

- Vous choisissez une cible pour la capacité activée avant de jouer à pile ou face. Les adversaires sauront quoi ou qui vous ciblez avant de jouer à pile ou face, et peuvent répondre avec des sorts et des capacités à ce moment-là. Ils ne peuvent pas répondre une fois que la capacité a commencé à se résoudre et qu'ils voient le résultat du lancer.
-

La grange d'enfance du Docteur

Plan : Gallifrey

Les créatures arrivent sur le champ de bataille engagées.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, pour chaque adversaire, choisissez jusqu'à un permanent non-terrain ciblé que cet adversaire contrôle. Dégagez ces permanents. Ils passent hors phase. Ils ne peuvent pas passer en phase tant que La grange d'enfance du Docteur reste face visible. Quand un joueur se transplane, ces permanents passent en phase.

- Tant qu'un permanent est hors phase, il est traité comme s'il n'existait pas. Il ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités, ses capacités statiques n'ont aucun effet sur la partie, ses capacités déclenchées ne peuvent pas se déclencher, il ne peut pas attaquer ou bloquer, et ainsi de suite.
 - Passer hors phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « quitte le champ de bataille ». De même, passer en phase ne provoque pas le déclenchement de capacités « arrive sur le champ de bataille ».
 - Les effets instantanés qui attendent « jusqu'à ce que [ceci] quitte le champ de bataille » n'ont pas lieu quand un permanent passe hors phase.
 - Les effets continus avec une durée « tant que » ignorent les objets hors phase. De tels effets expirent si leurs conditions ne sont plus satisfaites après avoir ignoré les objets hors phase.
 - Chaque aura et équipement attachés à un permanent qui passe hors phase passent aussi hors phase. Ils passeront en phase avec ce permanent, toujours attachés. De même, les permanents qui passent hors phase avec des marqueurs passent en phase avec ces marqueurs.
 - Les choix effectués pour les permanents au moment où ils sont arrivés sur le champ de bataille sont maintenus quand ils passent en phase.
 - Un permanent qui passe hors phase à cause de La grange d'enfance du Docteur passe normalement en phase pendant l'étape de dégagement de son contrôleur uniquement si La grange d'enfance du Docteur n'est plus face visible. (Cette situation peut se produire dans de rares cas si la capacité déclenchée à retardement qui devrait normalement faire que ces permanents passent en phase immédiatement est contrecarrée.)
-

La Matrice du Temps

Plan : Gallifrey

Quand vous vous transplanez vers La Matrice du Temps, chaque joueur exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

Pendant votre tour, vous pouvez jouer des terrains et lancer des sorts parmi les cartes exilées par La Matrice du Temps.

À chaque fois que vous jouez un terrain ou que vous lancez un sort parmi les cartes exilées par La Matrice du Temps, le propriétaire de cette carte perd 3 points de vie et exile la carte du dessus de sa bibliothèque.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, créez deux jetons Trésor.

- Vous devez payer tous les coûts et suivre toutes les restrictions de règles de temps normales pour jouer des cartes exilées par La Matrice du Temps. Par exemple, vous pouvez jouer un terrain de cette manière uniquement pendant votre phase principale, tant que la pile est vide.
-

La tombe du Docteur

Plan : Trenzalore

Si une créature devait mourir, à la place, exilez-la et le contrôleur de cette créature perd 2 points de vie.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, redistribuez les totaux de points de vie de n'importe quel nombre de joueurs. (*Chacun de ces joueurs récupère un total de points de vie.*)

- Vous choisissez quel joueur obtient quel total de points de vie quand la capacité de chaos se résout.
 - Vous ne pouvez pas diviser un total de points de vie quand vous le redistribuez. Par exemple, supposons que, lors d'une partie à deux joueurs, votre total de points de vie est 5 et que le total de points de vie de votre adversaire est 15 quand la capacité de chaos commence à se résoudre. Vous pouvez choisir de (a) laisser les totaux de points de vie tels qu'ils sont, ou (b) faire que votre total de points de vie soit 15 et celui de votre adversaire soit 5. Vous ne pouvez pas faire que votre total de points de vie soit 20 et que celui de votre adversaire soit 0.
-

Lac Silencio

Plan : Terre

Point immobile dans le temps — Tous les sorts ont la fraction de seconde. (*Tant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile, les joueurs ne peuvent pas lancer de sorts ou activer de capacités qui ne sont pas des capacités de mana.*)

À chaque fois que le chaos s'ensuit, le Lac Silencio inflige 6 blessures à une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

- Les joueurs ont quand même la priorité pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile ; leurs options sont juste limitées aux capacités de mana et à certaines actions spéciales.

- Les joueurs peuvent retourner face visible les créatures face cachée pendant qu'un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- La fraction de seconde n'empêche pas les capacités déclenchées de se déclencher, comme celle du Calice du vide. Si c'est le cas, son contrôleur la met sur la pile et lui choisit des cibles, le cas échéant. Ces capacités se résolvent normalement.
- Lancer un sort avec la fraction de seconde n'affecte pas les sorts et capacités qui sont déjà sur la pile.
- Si la résolution d'une capacité déclenchée implique de lancer un sort, ce sort ne peut pas être lancé si un sort avec la fraction de seconde est sur la pile.
- Après qu'un sort avec la fraction de seconde s'est résolu (ou qu'il a autrement quitté la pile), les joueurs peuvent à nouveau lancer des sorts et activer des capacités avant que l'objet suivant sur la pile ne se résolve.
- Si une capacité déclenchée fait que le contrôleur planaire se transplane depuis le Lac Silencio, sa capacité ne donne plus la fraction de seconde aux sorts et les joueurs peuvent répondre aux sorts et aux capacités normalement.

Le Drum, complexe minier

Plan : Terre

À chaque fois que vous lancez le dé planaire, les créatures que vous contrôlez gagnent +1/+1 et acquièrent la célérité jusqu'à la fin du tour.

À chaque fois que le chaos s'ensuit, terminez le tour.

(Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile. Le joueur dont c'est le tour se défait de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximum. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour-ci » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

- Terminer le tour de cette manière signifie que les événements suivants se déroulent dans l'ordre suivant : 1) Tous les sorts et les capacités sur la pile sont exilés. Ceci inclut les sorts et les capacités qui ne peuvent pas être contrecarrés. 2) S'il y a des créatures attaquantes ou bloqueuses, elles sont retirées du combat. 3) Les actions basées sur l'état sont vérifiées. Aucun joueur n'obtient la priorité, et aucune capacité déclenchée n'est mise sur la pile. 4) La phase et/ou l'étape en cours se termine. La partie avance directement à l'étape de nettoyage. 5) L'étape de nettoyage a lieu dans son intégralité.
- Si des capacités déclenchées se déclenchent pendant cette procédure, elles sont mises sur la pile pendant l'étape de nettoyage. Si c'est le cas, les joueurs auront la possibilité de lancer des sorts et d'activer des capacités, puis il y aura une autre étape de nettoyage avant que le tour ne se termine.
- Même si les autres sorts et capacités qui sont exilés n'ont pas la possibilité de se résoudre, ils ne comptent pas comme ayant été contrecarrés.
- Toute capacité déclenchée « au début de la prochaine étape de fin » n'a pas l'occasion de se déclencher pendant ce tour parce que l'étape de fin est ignorée. Ces capacités se déclencheront au début de l'étape de fin du tour suivant.

Mortarium aplan

Plan : Alfava Metraxis

Radiation du Byzantium — Au début de votre entretien, mettez un marqueur « exposition » sur le Mortarium aplan. Vous perdez ensuite un nombre de points de vie égal au nombre de marqueurs « exposition » sur lui. À chaque fois que le chaos s'ensuit, créez deux jetons de créature-artefact 2/2 noire Extraterrestre et Ange avec l'initiative, la vigilance et « À chaque fois qu'un adversaire lance un sort de créature, ce permanent n'est pas une créature jusqu'à la fin du tour. »

- Au moment où la capacité déclenchée du jeton Extraterrestre et Ange se résout, il continue à être un artefact mais il cesse d'être un extraterrestre et un ange jusqu'à ce qu'il redevienne une créature.
- Si un adversaire lance un sort de créature avec le flash pendant que le jeton attaque ou bloque, le jeton est retiré du combat parce qu'il cesse d'être une créature. Cependant, les créatures qu'il bloquait sont quand même considérées comme bloquées.

Ood-Sphère

Plan : Nébuleuse de la Tête de Cheval

Chant des Oods — Les sorts non-créature ont la convocation. *(Les créatures d'un joueur peuvent aider à lancer ces sorts. Chaque créature qu'il engage en lançant un sort non-créature paie {1} ou un mana de la couleur de cette créature.)*

Œil-rouge — À chaque fois que le chaos s'ensuit, pour chaque adversaire, incitez jusqu'à une créature ciblée que cet adversaire contrôle. Jusqu'à la fin du tour, ces créatures ne peuvent pas devenir engagées à moins qu'elles ne soient déclarées comme attaquantes.

- Les créatures incitées par la capacité d'Œil-rouge ne peuvent pas être engagées par des effets ou engagées pour payer des coûts de capacités.

Prison de haute sécurité de Stormcage

Plan : Planète inconnue

Chaque carte de créature dans votre cimetière a l'échappée. Le coût d'échappée est égal au coût de mana de la carte plus l'exil de trois autres cartes de votre cimetière. *(Vous pouvez lancer des cartes depuis votre cimetière pour leur coût d'échappée.)*

À chaque fois que le chaos s'ensuit, détenez une créature ciblée qu'un adversaire contrôle. *(Jusqu'à votre prochain tour, cette créature ne peut ni attaquer ni bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être activées.)*

- Si une carte n'a pas de coût de mana, son coût d'échappée est un coût impayable, donc vous ne pouvez pas la lancer pour ce coût.

- Si vous lancez une carte modale recto-verso avec l'échappée, vous choisissez la manière dont vous souhaitez la lancer, puis vous payez le coût approprié (pour la face que vous lancez) plus l'exil de trois autres cartes. Vous pouvez uniquement lancer les sorts de créature de cette manière.
 - Si un sort que vous lancez avec l'échappée a un coût supplémentaire pour lequel vous devez vous défausser de cartes ou sacrifier des permanents, vous pouvez exiler les cartes défaussées ou sacrifiées de cette manière pour payer cette partie de son coût d'échappée.
 - La permission de l'échappée ne change pas le moment où vous pouvez lancer le sort depuis votre cimetière.
 - Pour déterminer le coût total d'un sort, commencez par le coût de mana ou le coût alternatif (par exemple, un coût d'échappée) que vous payez, ajoutez toute augmentation de coût, puis appliquez toute réduction de coût. La valeur de mana du sort reste identique, quel qu'ait été le coût total pour le lancer et même si un coût alternatif a été payé.
 - Après la résolution d'un sort échappé, il est renvoyé dans le cimetière de son propriétaire si ce n'est pas un sort de permanent. Si c'est un sort de permanent, il arrive sur le champ de bataille et retournera dans le cimetière de son propriétaire s'il meurt plus tard. Qui sait, peut-être qu'il s'échappera à nouveau.
 - Si une carte a plusieurs capacités vous permettant de la lancer (par exemple deux capacités d'échappée, ou une capacité d'échappée et une capacité de flashback), vous choisissez celle à appliquer. Les autres n'ont pas d'effet.
 - Si vous lancez un sort avec sa permission d'échappée, vous ne pouvez pas choisir d'appliquer d'autres coûts alternatifs ou de le lancer sans payer son coût de mana. S'il a des coûts supplémentaires, vous devez les payer.
 - Si une carte avec l'échappée est mise dans votre cimetière pendant votre tour, vous pourrez la lancer immédiatement si c'est légal de le faire, avant qu'un adversaire ne puisse agir.
 - Une fois que vous commencez à lancer un sort avec l'échappée, il passe immédiatement sur la pile. Les joueurs ne peuvent pas agir tant que vous n'avez pas fini de lancer le sort.
 - Les capacités activées contiennent deux-points (« : ») et sont rédigées sous la forme « [coût] : [effet] ». Personne ne peut activer les capacités activées, y compris les capacités de mana, d'un permanent détenu.
 - Les capacités statiques d'un permanent détenu s'appliquent toujours. Les capacités déclenchées d'un permanent détenu peuvent toujours se déclencher.
 - Si une créature est déjà en train d'attaquer ou de bloquer quand elle est détenue, elle n'est pas retirée du combat. Elle continue d'attaquer ou de bloquer.
 - Si une capacité activée du permanent est sur la pile quand ce permanent est détenu, la capacité ne sera pas affectée.
 - Quand un joueur quitte une partie en multijoueurs, tout effet continu avec une durée allant jusqu'au prochain tour de ce joueur ou jusqu'à un point spécifique pendant ce tour durera jusqu'au moment où ce tour aurait commencé. Il n'expire pas immédiatement et il ne dure pas indéfiniment.
-

Salle des TARDIS

Plan : Gallifrey

Le premier sort que vous lancez pendant chacun de vos tours avec une valeur de mana supérieure ou égale à 2 a la cascade. *(Quand vous lancez ce sort, exiliez les cartes du dessus de votre bibliothèque jusqu'à ce que vous exiliez une carte non-terrain d'un coût inférieur. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana. Mettez les cartes exilées au-dessous de la bibliothèque dans un ordre aléatoire.)*

Quand le chaos s'ensuit, acquérez le contrôle d'un artefact ciblé. Puis transplanez-vous.

- Si un sort a plusieurs occurrences de cascade, chacune d'elles se déclenche séparément.
- La valeur de mana d'un sort est déterminée uniquement par son coût de mana. Ignorez les coûts alternatifs et supplémentaires, les augmentations ou les réductions de coûts.
- La cascade se déclenche quand vous lancez le sort, ce qui veut dire qu'elle se résout avant ce sort. Si vous finissez par lancer la carte exilée, elle est mise sur la pile au-dessus du sort avec la cascade.
- Quand la capacité de cascade se résout, vous devez exiler des cartes. La seule partie optionnelle de la capacité est si vous lancez ou non la dernière carte exilée.
- Si un sort avec la cascade est contrecarré, la capacité de cascade se résoudra quand même normalement.
- Vous exiliez les cartes face visible. Tous les joueurs pourront les voir.
- Si vous lancez une carte « sans payer son coût de mana », vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour des coûts alternatifs. Cependant, vous pouvez payer des coûts supplémentaires. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, vous devez les payer pour lancer la carte.
- Si la carte a {X} dans son coût de mana, vous devez choisir 0 pour la valeur de X quand vous la lancez sans payer son coût de mana.
- À cause d'un changement de règle en 2021 sur la cascade, non seulement vous cessez d'exiler des cartes si vous exiliez une carte non-terrain avec une valeur de mana inférieure à celle du sort avec la cascade, mais le sort qui en résulte que vous lancez doit également avoir une valeur de mana inférieure. Précédemment, dans des cas où la valeur de mana d'une carte différait de celle du sort résultant, par exemple pour certaines cartes modales recto-verso ou des cartes avec une aventure, vous pouviez lancer un sort avec une valeur de mana supérieure à celle de la carte exilée.

Temple d'Atropos

Plan : Temps

Au début de votre deuxième phase principale, il y a une phase de début supplémentaire après cette phase. *(La phase de début comprend les étapes de dégagement, d'entretien et de pioche.)*

Quand le chaos s'ensuit, inversez l'ordre du tour de la partie. Puis transplanez-vous. *(Par exemple, si la partie s'est déroulée dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, elle se déroule maintenant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.)*

- La phase de début supplémentaire sera très semblable à votre phase de début normale. Pendant l'étape de dégagement, les permanents passent en phase ou hors phase selon le cas approprié et vous dégagéz vos

permanents engagés. Tout ce qui se déclenche « au début de votre entretien » ou quelque chose de semblable se déclenche pendant l'étape d'entretien, et vous finissez par piocher une carte pour votre étape de pioche.

- La phase de début supplémentaire a entièrement lieu pendant le tour actuel. Les effets qui durent « jusqu'à votre prochain tour » ou quelque chose de similaire n'expirent pas parce que vous avez une phase de début supplémentaire.
- Après la phase de début supplémentaire, le jeu passe à la phase de fin (à moins que quelque chose n'ait ajouté encore d'autres phases ; voir ci-dessous).
- Si plusieurs phases sont ajoutées au même moment de votre tour, la phase créée le plus récemment a lieu en premier. Par exemple, supposons que le plan actuel est le Temple d'Atropos et que sa capacité se déclenche pendant votre deuxième phase principale. Plus tard, pendant la même phase principale, un autre effet vous donne une phase de combat supplémentaire après cette phase principale. Le combat supplémentaire a lieu en premier, suivi par la phase de début supplémentaire.
- Même si vous n'attaquez avec aucune créature pendant ce combat, vous obtenez quand même une deuxième phase principale et la capacité du Temple d'Atropos se déclenche quand même.
- Si d'une manière quelconque vous avez plus de deux phases principales dans un tour, chaque phase principale autre que la première est une deuxième phase principale, et la capacité du Temple d'Atropos se déclenche au début de chacune d'elles.
- L'effet de la capacité de chaos inverse l'ordre du tour des joueurs établi au début de la partie. Tant que l'ordre est inversé, tout ce qui s'intéresse à cet ordre (comme l'ordre dans lequel les choix sont faits) utilise le nouvel ordre.
- Si l'ordre du tour de la partie est à nouveau inversé, il revient à l'ordre du tour par défaut établi au début de la partie.
- Si l'ordre du tour est inversé pendant un tour supplémentaire, le prochain tour non supplémentaire sera joué par le joueur suivant dans l'ordre du tour à partir du dernier joueur qui a joué un tour non-supplémentaire. L'ordre de tout tour supplémentaire en attente n'est pas affecté.
- Si l'ordre du tour est inversé pendant une partie à deux joueurs, ou pendant une partie multijoueurs dans laquelle il ne reste que deux joueurs, cela n'a aucun effet notable sur la partie.
- Inverser l'ordre du tour n'a aucun effet sur l'ordre des étapes et des phases à chaque tour. Ces étapes et ces phases se déroulent normalement (tout comme la phase de début supplémentaire).

Tours chantantes de Darillium

Plan : Darillium

Chaque carte non-terrain dans votre main sans la prédiction a la prédiction. Son coût de prédiction est égal à son coût de mana réduit de {2}. *(Pendant votre tour, vous pouvez payer {2} et l'exiler depuis votre main face cachée. Lancez-la pendant un autre tour pour son coût de prédiction.)*

À chaque fois que le chaos s'ensuit, vous pouvez lancer une carte prédite que vous possédez depuis l'exil ce tour-ci sans payer son coût de mana.

- Les cartes qui sont prédites par la capacité des Tours chantantes de Darillium ne continuent pas d'avoir la capacité de prédiction une fois qu'elles quittent votre main, mais vous pouvez quand même les lancer

depuis l'exil lors d'un prochain tour pour les coûts de prédiction donnés par les Tours chantantes de Darillium.

- La réduction du coût de prédiction s'applique uniquement au mana générique du coût de prédiction. Elle ne peut pas réduire les prérequis de couleurs spécifiques de mana. Par exemple, si vous prédisiez une carte dans votre main avec un coût de mana de $\{1\}\{G\}\{G\}$, son coût de prédiction sera $\{G\}\{G\}$.
- Comme exiler une carte avec la prédiction depuis votre main est une action spéciale, vous pouvez le faire à tout moment où vous avez la priorité pendant votre tour, y compris en réponse à des sorts et à des capacités. Une fois que vous annoncez que vous effectuez l'action, aucun autre joueur ne peut répondre en essayant de retirer la carte de votre main.
- Lancer une carte prédite depuis l'exil suit les restrictions de temps de cette carte. Si vous prédisiez une carte d'éphémère, vous pouvez la lancer dès le tour du joueur suivant. Dans la plupart des cas, si vous prédisiez une carte qui n'est pas un éphémère (ou qui n'a pas le flash), vous devrez attendre votre prochain tour pour la lancer.
- Si vous lancez une carte prédite pour son coût de prédiction depuis l'exil, vous ne pouvez pas choisir de la lancer pour d'autres coûts alternatifs. Vous pouvez cependant payer les coûts supplémentaires, comme les coûts de kick. Si la carte a des coûts supplémentaires obligatoires, ils doivent être payés pour lancer le sort.

Magic: The Gathering et *Magic* sont des marques de Wizards of the Coast LLC aux États-Unis et dans d'autres pays. ©2023 Wizards.

BBC, DOCTOR WHO, TARDIS, DALEK, CYBERMAN and K-9 (word marks and devices) are trade marks of the British Broadcasting Corporation and are used under licence. BBC logo © BBC 1996. DOCTOR WHO logo © BBC 1973. Dalek image © BBC/Terry Nation 1963. Cyberman image © BBC/Kit Pedler/Gerry Davis 1966. K-9 image © BBC/Bob Baker/Dave Martin 1977. Licensed by BBC Studios.