

Malice selon l'Arpenteur

{2}{U}



Enchantement

{3}{U} : Un adversaire ciblé révèle une carte au hasard de sa main. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, exilez-la. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée. Au début de la prochaine étape de fin, si vous ne l'avez pas lancé, renvoyez-la dans la main de son propriétaire. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Malice selon l'Arpenteur

{2}{U}



Enchantement

{3}{U} : Un adversaire ciblé révèle une carte au hasard de sa main. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, exilez-la. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée. Au début de la prochaine étape de fin, si vous ne l'avez pas lancé, renvoyez-la dans la main de son propriétaire. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Malice selon l'Arpenteur

{2}{U}



Enchantement

{3}{U} : Un adversaire ciblé révèle une carte au hasard de sa main. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, exilez-la. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée. Au début de la prochaine étape de fin, si vous ne l'avez pas lancé, renvoyez-la dans la main de son propriétaire. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Malice selon l'Arpenteur

{2}{U}



Enchantement

{3}{U} : Un adversaire ciblé révèle une carte au hasard de sa main. Si c'est une carte d'éphémère ou de rituel, exilez-la. Vous pouvez la lancer sans payer son coût de mana tant qu'elle reste exilée. Au début de la prochaine étape de fin, si vous ne l'avez pas lancé, renvoyez-la dans la main de son propriétaire. N'activez qu'à tout moment où vous pourriez lancer un rituel.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast