Retard {1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. S'il n'a pas la suspension, il acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, le joueur joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Retard {1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. S'il n'a pas la suspension, il acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, le joueur joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Retard {1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. S'il n'a pas la suspension, il acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, le joueur joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Retard {1}{U}

Éphémère

Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, exilez-le avec trois marqueurs « temps » sur lui à la place de le mettre dans le cimetière de son propriétaire. S'il n'a pas la suspension, il acquiert la suspension. (Au début de l'entretien de son propriétaire, retirez un marqueur « temps » de cette carte. Quand le dernier marqueur est retiré, le joueur joue cette carte sans payer son coût de mana. Si c'est une créature, elle a la célérité.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Magic the Gathering - Wizards of the Coast