

Arrêt du temps

{4}{U}{U}



Éphémère

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arrêt du temps

{4}{U}{U}



Éphémère

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arrêt du temps

{4}{U}{U}



Éphémère

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Arrêt du temps

{4}{U}{U}



Éphémère

Terminez le tour. (Exiez tous les sorts et capacités sur la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse de ses cartes jusqu'à sa taille de main maximale. Les blessures disparaissent et les effets « ce tour » et « jusqu'à la fin du tour » se terminent.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast