

Discontinuité

{3}{U}{U}{U}



Éphémère

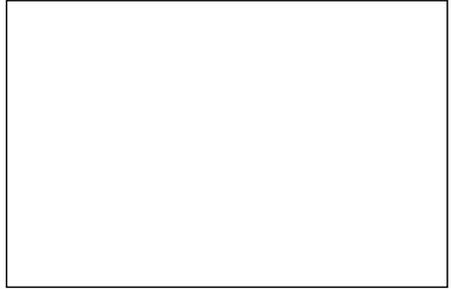
Tant que c'est votre tour, ce sort coûte {2}{U}{U} de moins ) lancer.

Terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse 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.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Discontinuité

{3}{U}{U}{U}



Éphémère

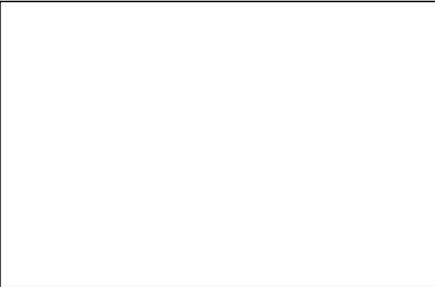
Tant que c'est votre tour, ce sort coûte {2}{U}{U} de moins ) lancer.

Terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse 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.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Discontinuité

{3}{U}{U}{U}



Éphémère

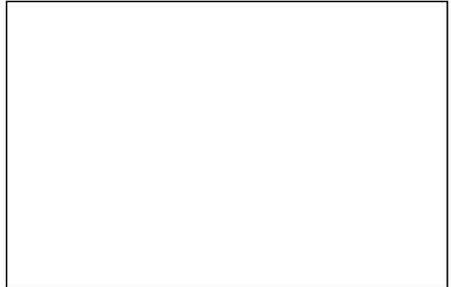
Tant que c'est votre tour, ce sort coûte {2}{U}{U} de moins ) lancer.

Terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse 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.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Discontinuité

{3}{U}{U}{U}



Éphémère

Tant que c'est votre tour, ce sort coûte {2}{U}{U} de moins ) lancer.

Terminez le tour. (Exilez tous les sorts et toutes les capacités de la pile, y compris cette carte. Le joueur dont c'est le tour se défausse 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.)

Magic the Gathering - Wizards of the Coast