

Toucher de l'Éthermage

{2}{W}{U}



Éphémère

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Elle acquiert « Au début de votre étape de fin, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. » Mettez ensuite le reste des cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Toucher de l'Éthermage

{2}{W}{U}



Éphémère

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Elle acquiert « Au début de votre étape de fin, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. » Mettez ensuite le reste des cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Toucher de l'Éthermage

{2}{W}{U}



Éphémère

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Elle acquiert « Au début de votre étape de fin, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. » Mettez ensuite le reste des cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Toucher de l'Éthermage

{2}{W}{U}



Éphémère

Révélez les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez mettre sur le champ de bataille une carte de créature parmi elles. Elle acquiert « Au début de votre étape de fin, renvoyez cette créature dans la main de son propriétaire. » Mettez ensuite le reste des cartes révélées de cette manière au-dessous de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast