

Essor

{1}{U}

Enchantement : aura

Vous pouvez lancer l'Essor comme s'il avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'il devient le sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +0/+1 et a le vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Essor

{1}{U}

Enchantement : aura

Vous pouvez lancer l'Essor comme s'il avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'il devient le sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +0/+1 et a le vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Essor

{1}{U}

Enchantement : aura

Vous pouvez lancer l'Essor comme s'il avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'il devient le sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +0/+1 et a le vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Essor

{1}{U}

Enchantement : aura

Vous pouvez lancer l'Essor comme s'il avait le flash. Si vous l'avez lancé à tout moment où un rituel n'aurait pas pu être lancé, le contrôleur du permanent qu'il devient le sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Enchanter : créature

La créature enchantée gagne +0/+1 et a le vol.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast