

Nécromancie {2}{B}

Enchantement

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle 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'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Nécromancie {2}{B}

Enchantement

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle 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'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Nécromancie {2}{B}

Enchantement

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle 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'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.

Nécromancie {2}{B}

Enchantement

Vous pouvez lancer la Nécromancie comme si elle 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'elle devient la sacrifie au début de la prochaine étape de nettoyage.

Lorsque vous jouez la Nécromancie choisissez une créature ciblée dans n'importe quel cimetière.

Quand la Nécromancie arrive sur le champ de bataille, si elle est sur le champ de bataille, elle devient une aura avec « Enchanter : créature mise sur le champ de bataille avec la Nécromancie ». Mettez une carte de créature ciblée depuis un cimetière sur le champ de bataille et attachez-lui la Nécromancie. Quand la Nécromancie quitte le champ de bataille, le contrôleur de cette créature la sacrifie.