Contrôle magique 2 ◆◆



Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature ciblée jusqu'à ce que l'enchantement soit retiré de la créature ou jusqu'à la fin du jeu. Si la créature est déjà engagée, elle reste engagée jusqu'à ce que vous puissiez la dégager. Si elle est détruite, elle va dans le cimetière de son propriétaire.

Illus. Dameon Willich

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Contrôle magique 2 ◆◆

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature ciblée jusqu'à ce que l'enchantement soit retiré de la créature ou jusqu'à la fin du jeu. Si la créature est déjà engagée, elle reste engagée jusqu'à ce que vous puissiez la dégager. Si elle est détruite, elle va dans le cimetière de son propriétaire.

Illus. Dameon Willich

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Contrôle magique 2 ◆◆

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature ciblée jusqu'à ce que l'enchantement soit retiré de la créature ou jusqu'à la fin du jeu. Si la créature est déjà engagée, elle reste engagée jusqu'à ce que vous puissiez la dégager. Si elle est détruite, elle va dans le cimetière de son propriétaire.

Illus. Dameon Willich

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

Contrôle magique 2 ◆◆

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature ciblée jusqu'à ce que l'enchantement soit retiré de la créature ou jusqu'à la fin du jeu. Si la créature est déjà engagée, elle reste engagée jusqu'à ce que vous puissiez la dégager. Si elle est détruite, elle va dans le cimetière de son propriétaire.

Illus. Dameon Willich

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.



Contrôle magique 2 ◆◆

Enchanter : créature

Vous contrôlez la créature ciblée jusqu'à ce que l'enchantement soit retiré de la créature ou jusqu'à la fin du jeu. Si la créature est déjà engagée, elle reste engagée jusqu'à ce que vous puissiez la dégager. Si elle est détruite, elle va dans le cimetière de son propriétaire.

Illus. Dameon Willich

©1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.