

Man?uvre sépulcrale

{5}{B}{B}

#### Éphémère

Lancez deux d10 et choisissez un résultat. Renvoyez sur le champ de bataille, avec un nombre de marqueurs +1/+1 égal à ce résultat sur elle, une carte de créature depuis votre cimetière. Puis chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant l'autre résultat.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Man?uvre sépulcrale

{5}{B}{B}

#### Éphémère

Lancez deux d10 et choisissez un résultat. Renvoyez sur le champ de bataille, avec un nombre de marqueurs +1/+1 égal à ce résultat sur elle, une carte de créature depuis votre cimetière. Puis chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant l'autre résultat.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Man?uvre sépulcrale

{5}{B}{B}

#### Éphémère

Lancez deux d10 et choisissez un résultat. Renvoyez sur le champ de bataille, avec un nombre de marqueurs +1/+1 égal à ce résultat sur elle, une carte de créature depuis votre cimetière. Puis chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant l'autre résultat.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Man?uvre sépulcrale

{5}{B}{B}

#### Éphémère

Lancez deux d10 et choisissez un résultat. Renvoyez sur le champ de bataille, avec un nombre de marqueurs +1/+1 égal à ce résultat sur elle, une carte de créature depuis votre cimetière. Puis chaque adversaire perd X points de vie et vous gagnez X points de vie, X étant l'autre résultat.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast