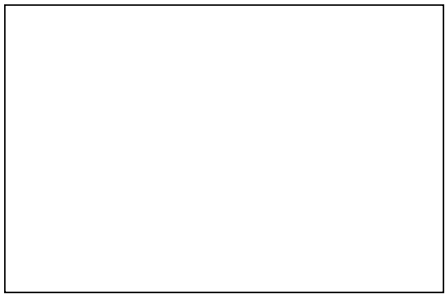
Vie // Mort {G}{1}{B}



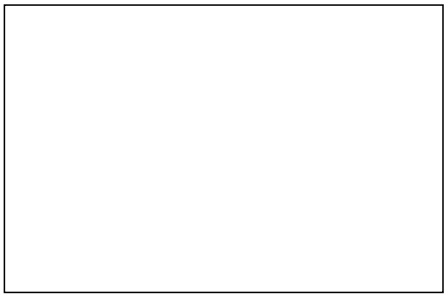
Rituel

Vie
{G}
Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Mort
{1}{B}
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vie // Mort {G}{1}{B}



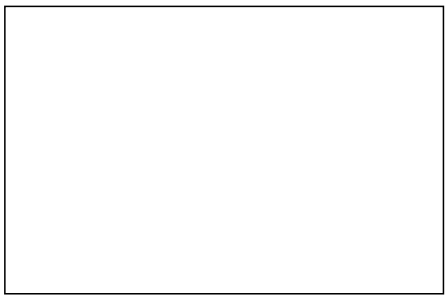
Rituel

Vie
{G}
Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Mort
{1}{B}
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vie // Mort {G}{1}{B}



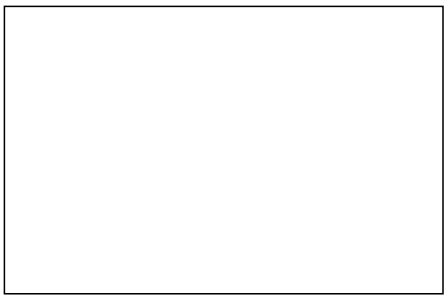
Rituel

Vie
{G}
Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Mort
{1}{B}
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vie // Mort {G}{1}{B}



Rituel

Vie
{G}
Tous les terrains que vous contrôlez deviennent des créatures 1/1 jusqu'à la fin du tour. Ce sont toujours des terrains.

Mort
{1}{B}
Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière sur le champ de bataille. Vous perdez un nombre de points de vie égal à sa valeur de mana.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast