

Cri du carnarium

{1}{B}{B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Cri du carnarium

{1}{B}{B}

Rituel

Toutes les créatures gagnent -2/-2 jusqu'à la fin du tour.
Exilez toutes les cartes de créature de tous les cimetières
qui y ont été mises ce, tour-ci, depuis le champ de bataille.
Si une créature devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering - Wizards of the Coast