

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Maralen des Chantematins

{1}{B}{B}



Créature légendaire : elfe et sorcier

Les joueurs ne peuvent pas piocher de cartes.

Au début de l'étape de pioche de chaque joueur, ce joueur perd 3 points de vie, cherche une carte dans sa bibliothèque, la met dans sa main, puis mélange.

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast