

Faucheur de malheurs marduen

{W}



Créature : humain et guerrier

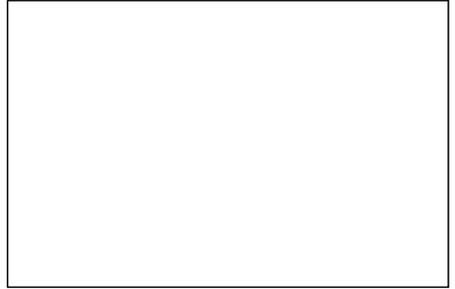
À chaque fois que le Faucheur de malheurs marduen ou qu'un autre guerrier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Faucheur de malheurs marduen

{W}



Créature : humain et guerrier

À chaque fois que le Faucheur de malheurs marduen ou qu'un autre guerrier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Faucheur de malheurs marduen

{W}



Créature : humain et guerrier

À chaque fois que le Faucheur de malheurs marduen ou qu'un autre guerrier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Faucheur de malheurs marduen

{W}



Créature : humain et guerrier

À chaque fois que le Faucheur de malheurs marduen ou qu'un autre guerrier arrive sur le champ de bataille sous votre contrôle, vous pouvez exiler une carte de créature ciblée depuis un cimetière. Si vous faites ainsi, vous gagnez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering - Wizards of the Coast