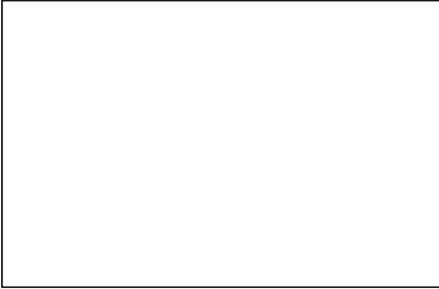


-Daryl, chasseur de rôdeurs

{2}{R}{G}



Créature légendaire : humain et archer

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé crée trois jetons Rôdeur.

{T} : Daryl inflige 2 blessures à une créature ciblée.

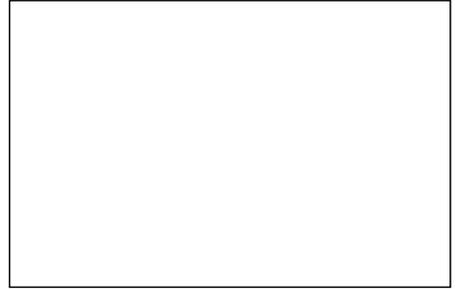
À chaque fois qu'un zombie qu'un adversaire contrôle meurt, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Daryl, chasseur de rôdeurs

{2}{R}{G}



Créature légendaire : humain et archer

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé crée trois jetons Rôdeur.

{T} : Daryl inflige 2 blessures à une créature ciblée.

À chaque fois qu'un zombie qu'un adversaire contrôle meurt, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Daryl, chasseur de rôdeurs

{2}{R}{G}



Créature légendaire : humain et archer

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé crée trois jetons Rôdeur.

{T} : Daryl inflige 2 blessures à une créature ciblée.

À chaque fois qu'un zombie qu'un adversaire contrôle meurt, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

-Daryl, chasseur de rôdeurs

{2}{R}{G}



Créature légendaire : humain et archer

Au début de votre entretien, un adversaire ciblé crée trois jetons Rôdeur.

{T} : Daryl inflige 2 blessures à une créature ciblée.

À chaque fois qu'un zombie qu'un adversaire contrôle meurt, piochez une carte.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast