

Marchand du val

{2}{R}

Créature : humain et paysan

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Marchandage {R}

Éphémère : aventure

Vous piochez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marchand du val

{2}{R}

Créature : humain et paysan

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Marchandage {R}

Éphémère : aventure

Vous piochez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marchand du val

{2}{R}

Créature : humain et paysan

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Marchandage {R}

Éphémère : aventure

Vous piochez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Marchand du val

{2}{R}

Créature : humain et paysan

{2}{R}, défaussez-vous d'une carte : Piochez une carte.

Marchandage {R}

Éphémère : aventure

Vous piochez vous défausser d'une carte. Si vous faites ainsi, piochez une carte. (Puis exilez cette carte. Vous pouvez lancer la créature plus tard depuis l'exil.)

2/3

Magic the Gathering - Wizards of the Coast