

Racketteurs d'Orzhov {4}{B}



Créature : humain et gremlin  
À chaque fois que les Racketteurs d'Orzhov infligent des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.  
Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Racketteurs d'Orzhov {4}{B}



Créature : humain et gremlin  
À chaque fois que les Racketteurs d'Orzhov infligent des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.  
Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Racketteurs d'Orzhov {4}{B}



Créature : humain et gremlin  
À chaque fois que les Racketteurs d'Orzhov infligent des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.  
Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Racketteurs d'Orzhov {4}{B}



Créature : humain et gremlin  
À chaque fois que les Racketteurs d'Orzhov infligent des blessures de combat à un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.  
Au-delà 2 (Quand cette créature meurt, créez deux jetons de créature 1/1 blanche et noire Esprit avec le vol.)

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast