

Employée sinistre

{3}{B}



Créature : tieffelin et gremlin

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons Trésor.

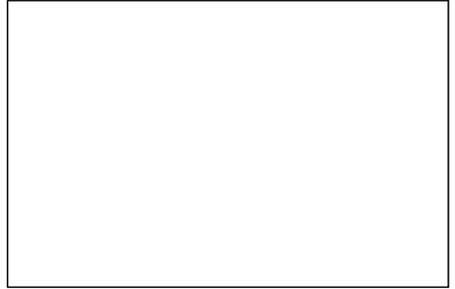
{B}, sacrifiez X trésors : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Employée sinistre

{3}{B}



Créature : tieffelin et gremlin

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons Trésor.

{B}, sacrifiez X trésors : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Employée sinistre

{3}{B}



Créature : tieffelin et gremlin

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons Trésor.

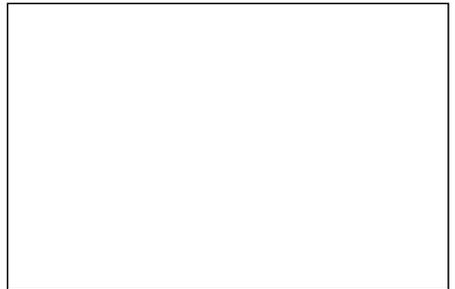
{B}, sacrifiez X trésors : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Employée sinistre

{3}{B}



Créature : tieffelin et gremlin

À chaque fois qu'au moins une créature que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, créez deux jetons Trésor.

{B}, sacrifiez X trésors : Une créature ciblée gagne -X/-X jusqu'à la fin du tour. N'activez que lorsque vous pourriez lancer un rituel.

3/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast