

Baron Sengir

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et noble

Vol

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures du Baron Sengir ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +2/+2 sur le Baron sengir.

{T} : Régénérez un autre vampire ciblé.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Baron Sengir

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et noble

Vol

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures du Baron Sengir ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +2/+2 sur le Baron sengir.

{T} : Régénérez un autre vampire ciblé.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Baron Sengir

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et noble

Vol

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures du Baron Sengir ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +2/+2 sur le Baron sengir.

{T} : Régénérez un autre vampire ciblé.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Baron Sengir

{5}{B}{B}{B}



Créature légendaire : vampire et noble

Vol

À chaque fois qu'une créature qui a subi des blessures du Baron Sengir ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +2/+2 sur le Baron sengir.

{T} : Régénérez un autre vampire ciblé.

5/5

Magic the Gathering - Wizards of the Coast