

Ancêtre vengeur

{2}{R}{R}



Créature : esprit et dragon

Vol

À chaque fois que l'Ancêtre vengeur arrive sur le champ de bataille ou attaque, incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois qu'une créature incitée attaque, elle inflige 1 blessure à son contrôleur.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ancêtre vengeur

{2}{R}{R}



Créature : esprit et dragon

Vol

À chaque fois que l'Ancêtre vengeur arrive sur le champ de bataille ou attaque, incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois qu'une créature incitée attaque, elle inflige 1 blessure à son contrôleur.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ancêtre vengeur

{2}{R}{R}



Créature : esprit et dragon

Vol

À chaque fois que l'Ancêtre vengeur arrive sur le champ de bataille ou attaque, incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois qu'une créature incitée attaque, elle inflige 1 blessure à son contrôleur.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Ancêtre vengeur

{2}{R}{R}



Créature : esprit et dragon

Vol

À chaque fois que l'Ancêtre vengeur arrive sur le champ de bataille ou attaque, incitez une créature ciblée. (Jusqu'à votre prochain tour, cette créature attaque à chaque combat si possible et attaque un joueur autre que vous si possible.)

À chaque fois qu'une créature incitée attaque, elle inflige 1 blessure à son contrôleur.

3/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast