

Adversaire assoiffée de sang

{1}{R}

Créature : vampire

Célérité

Quand l'Adversaire assoiffée de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire assoiffée de sang, puis exilez jusqu'à autant de cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière et copiez-les. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Adversaire assoiffée de sang

{1}{R}

Créature : vampire

Célérité

Quand l'Adversaire assoiffée de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire assoiffée de sang, puis exilez jusqu'à autant de cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière et copiez-les. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Adversaire assoiffée de sang

{1}{R}

Créature : vampire

Célérité

Quand l'Adversaire assoiffée de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire assoiffée de sang, puis exilez jusqu'à autant de cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière et copiez-les. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Adversaire assoiffée de sang

{1}{R}

Créature : vampire

Célérité

Quand l'Adversaire assoiffée de sang arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer {2}{R} autant de fois que vous le souhaitez. Quand vous payez ce coût au moins une fois, mettez autant de marqueurs +1/+1 sur l'Adversaire assoiffée de sang, puis exilez jusqu'à autant de cartes d'éphémère et/ou de rituel ciblées avec une valeur de mana inférieure ou égale à 3 depuis votre cimetière et copiez-les. Vous pouvez lancer n'importe quel nombre de copies sans payer leur coût de mana.

2/2

Magic the Gathering - Wizards of the Coast