

Vampire sengien

{3}{B}{B}



Créature : vampire

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}



Créature : vampire

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}



Créature : vampire

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast

Vampire sengien

{3}{B}{B}



Créature : vampire

Vol (Cette créature ne peut être bloquée que par des créature avec le vol ou la portée.)

À chaque fois qu'une créature blessée par le Vampire sengien ce tour-ci meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire sengien.

4/4

Magic the Gathering - Wizards of the Coast