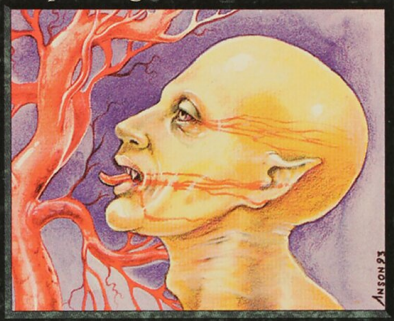
Vampire sengien



Invoquer : vampire

Volant.
Le Vampire reçoit un marqueur +1/+1 à chaque fois qu'une créature blessée par lui va au cimetière durant le même tour.

Illus. Anson Maddocks

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/4

Vampire sengien

Invoquer : vampire

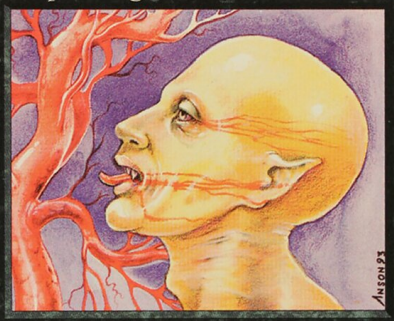
Volant.
Le Vampire reçoit un marqueur +1/+1 à chaque fois qu'une créature blessée par lui va au cimetière durant le même tour.

Illus. Anson Maddocks

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/4

Vampire sengien



Invoquer : vampire

Volant.
Le Vampire reçoit un marqueur +1/+1 à chaque fois qu'une créature blessée par lui va au cimetière durant le même tour.

Illus. Anson Maddocks

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/4

Vampire sengien

Invoquer : vampire

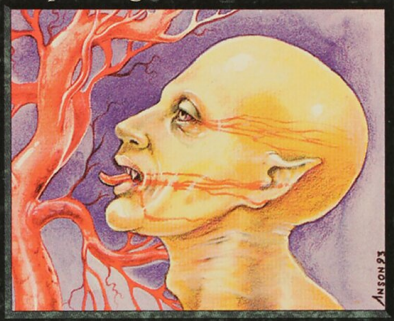
Volant.
Le Vampire reçoit un marqueur +1/+1 à chaque fois qu'une créature blessée par lui va au cimetière durant le même tour.

Illus. Anson Maddocks

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/4

Vampire sengien



Invoquer : vampire

Volant.
Le Vampire reçoit un marqueur +1/+1 à chaque fois qu'une créature blessée par lui va au cimetière durant le même tour.

Illus. Anson Maddocks

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/4

Vampire sengien

Invoquer : vampire

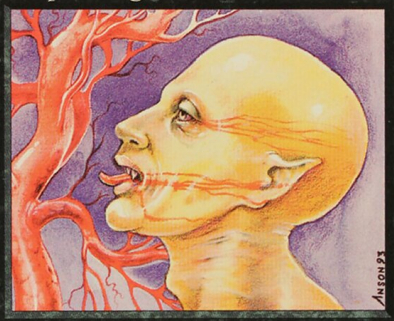
Volant.
Le Vampire reçoit un marqueur +1/+1 à chaque fois qu'une créature blessée par lui va au cimetière durant le même tour.

Illus. Anson Maddocks

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/4

Vampire sengien



Invoquer : vampire

Volant.
Le Vampire reçoit un marqueur +1/+1 à chaque fois qu'une créature blessée par lui va au cimetière durant le même tour.

Illus. Anson Maddocks

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/4

Vampire sengien

Invoquer : vampire

Volant.
Le Vampire reçoit un marqueur +1/+1 à chaque fois qu'une créature blessée par lui va au cimetière durant le même tour.

Illus. Anson Maddocks

© 1994 Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés.

4/4