

Cambrioleur de sang

{1}{B}



Créature : vampire et gredin

Tant que c'est votre tour, le Cambrioleur de sang a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{B}

Cambrioleur de sang



Créature : vampire et gredin

Tant que c'est votre tour, le Cambrioleur de sang a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cambrioleur de sang

{1}{B}



Créature : vampire et gredin

Tant que c'est votre tour, le Cambrioleur de sang a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

{1}{B}

Cambrioleur de sang



Créature : vampire et gredin

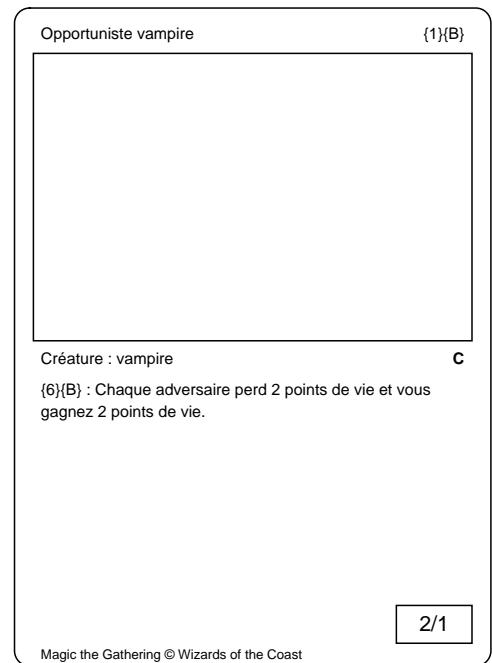
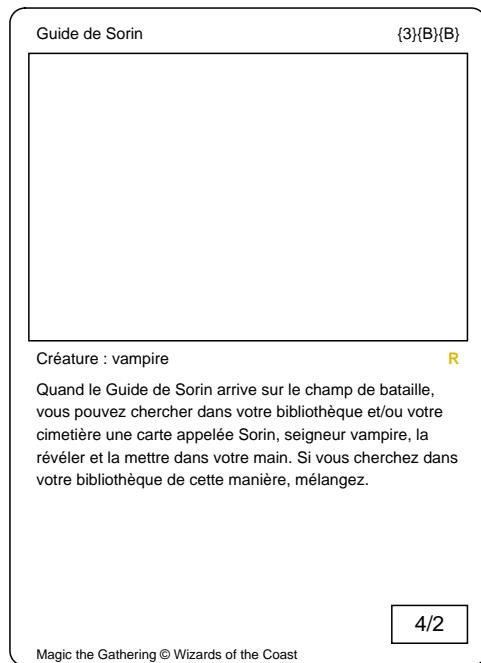
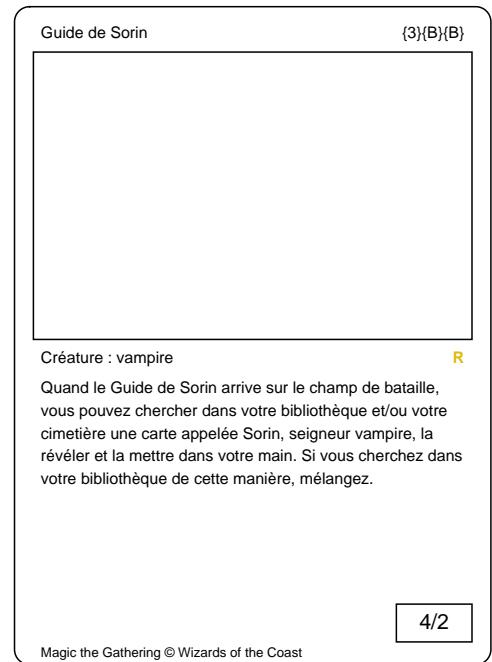
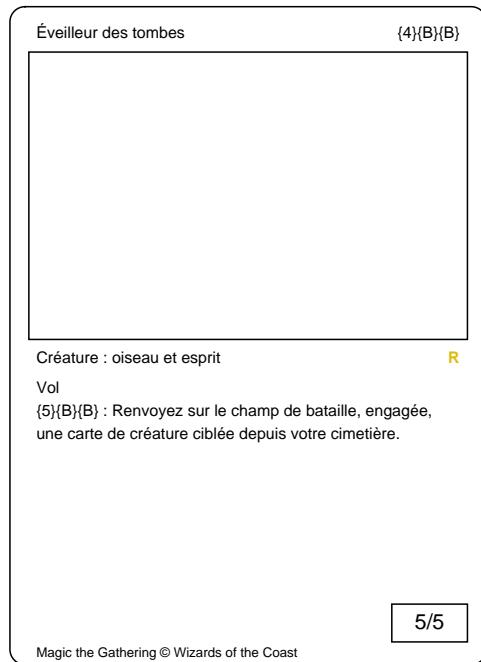
Tant que c'est votre tour, le Cambrioleur de sang a le lien de vie. (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

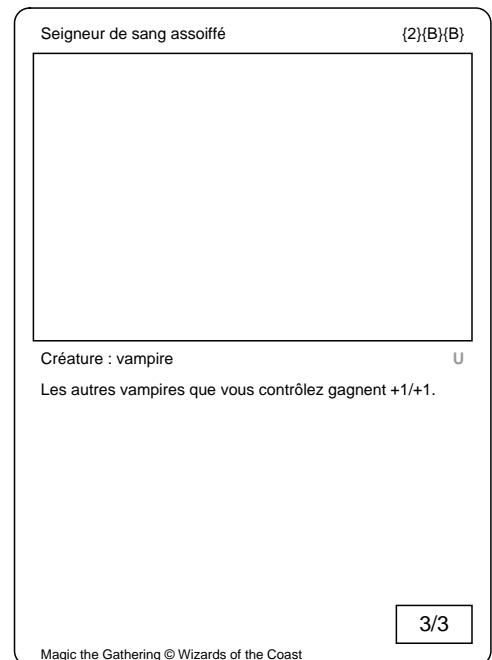
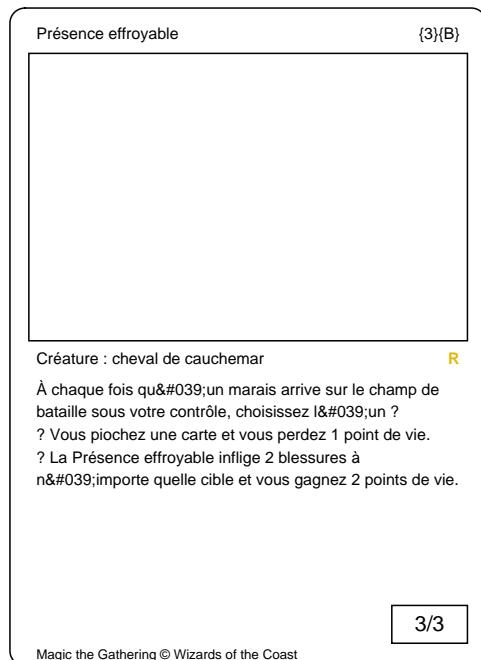
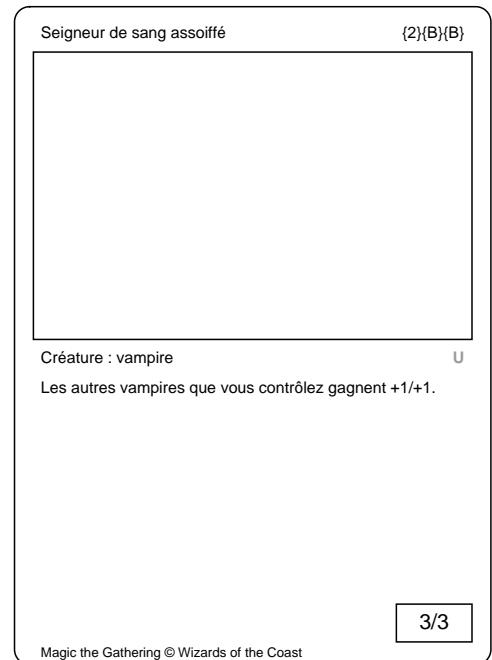
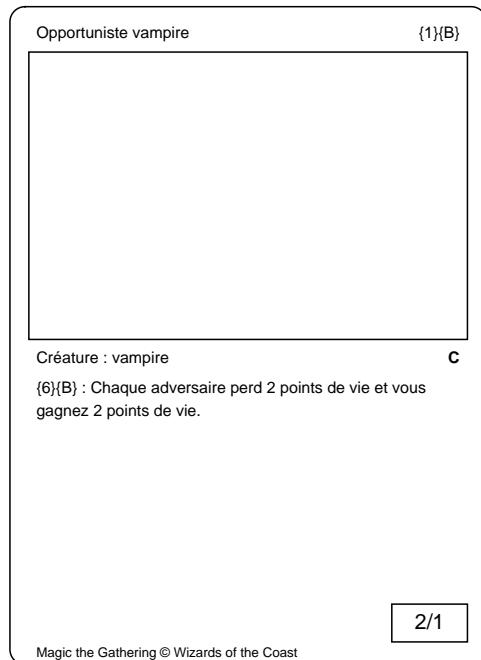
C

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast





Seigneur de sang assoiffé

{2}{B}{B}



Créature : vampire

U

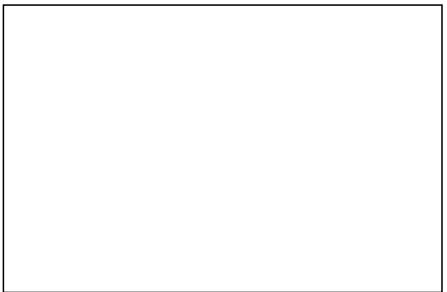
Les autres vampires que vous contrôlez gagnent +1/+1.

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre

{B}



Créature : vampire

U

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre

{B}



Créature : vampire

U

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre

{B}



Créature : vampire

U

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

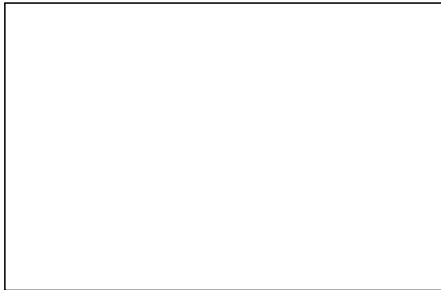
1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la lune sinistre

{B}



Créature : vampire

U

Contact mortel (Le nombre de blessures que cette créature inflige à une créature, quel qu'il soit, est suffisant pour la détruire.)

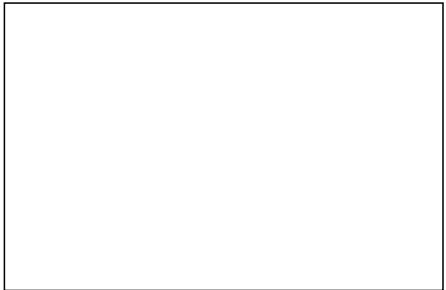
Lien de vie (Les blessures infligées par cette créature vous font aussi gagner autant de points de vie.)

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang

{1}{B}{B}



Créature : vampire et gredin

U

Vol
À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang

{1}{B}{B}



Créature : vampire et gredin

U

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Voltigeuse assoiffée de sang

{1}{B}{B}



Créature : vampire et gredin

U

Vol

À chaque fois que vous gagnez des points de vie, mettez un marqueur +1/+1 sur la Voltigeuse assoiffée de sang.

2/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

