

Exterminateur Falkenrath

{1}{R}

Créature : vampire et archer

U

À chaque fois que l'Exterminateur Falkenrath inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

{2}{R} : L'Exterminateur Falkenrath inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Exterminateur Falkenrath.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier élané

{2}{R}

Créature : vampire

U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Exterminateur Falkenrath

{1}{R}

Créature : vampire et archer

U

À chaque fois que l'Exterminateur Falkenrath inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

{2}{R} : L'Exterminateur Falkenrath inflige à une créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Exterminateur Falkenrath.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritier élané

{2}{R}

Créature : vampire

U

À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritiers de Stromkirk

{2}{R}{R}

Créature : vampire

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois que les Héritiers de Stromkirk infligent des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritiers de Stromkirk

{2}{R}{R}

Créature : vampire

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois que les Héritiers de Stromkirk infligent des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Héritiers de Stromkirk

{2}{R}{R}

Créature : vampire

C

Intimidation (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par des créatures-artefacts et/ou des créatures qui partagent une couleur avec elle.)

À chaque fois que les Héritiers de Stromkirk infligent des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maître d'épée Markov

{1}{R}{R}

Créature : vampire et guerrier

R

Double initiative

À chaque fois que le Maître d'épée Markov inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs Falkenrath

{3}{R}{R}

Créature : vampire et guerrier

R

Vol, célérité

À chaque fois que les Maraudeurs Falkenrath infligent des blessures de combat à un joueur, mettez deux marqueurs +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs Falkenrath

{3}{R}{R}

Créature : vampire et guerrier

R

Vol, célérité

À chaque fois que les Maraudeurs Falkenrath infligent des blessures de combat à un joueur, mettez deux marqueurs +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Maraudeurs Falkenrath

{3}{R}{R}

Créature : vampire et guerrier

R

Vol, célérité

À chaque fois que les Maraudeurs Falkenrath infligent des blessures de combat à un joueur, mettez deux marqueurs +1/+1 sur eux.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire

{1}{R}

Créature : vampire

C

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour si possible.

À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Nouveau-né sanguinaire

{1}{R}

Créature : vampire

C

Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour si possible.

À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Havengul

{3}{R}

Créature : vampire

U

À chaque fois que le Vampire de Havengul inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire de Havengul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de Havengul

{3}{R}

Créature : vampire

U

À chaque fois que le Vampire de Havengul inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez un marqueur +1/+1 sur le Vampire de Havengul.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la croisée

{1}{R}{R}

Créature : vampire

C

Quand la Vampire de la croisée arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la croisée

{1}{R}{R}

Créature : vampire

C

Quand la Vampire de la croisée arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Instinct perfide

{3}{R}

Rituel

C

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tour, elle gagne +2/+0 et elle acquiert la célérité.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vampire de la croisée

{1}{R}{R}

Créature : vampire

C

Quand la Vampire de la croisée arrive sur le champ de bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marque de mutinerie

{2}{R}

Rituel

U

Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à la fin du tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et dégagez-la. Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Pilier de flammes

{R}



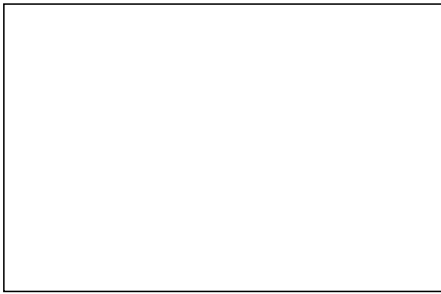
Rituel

C

Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



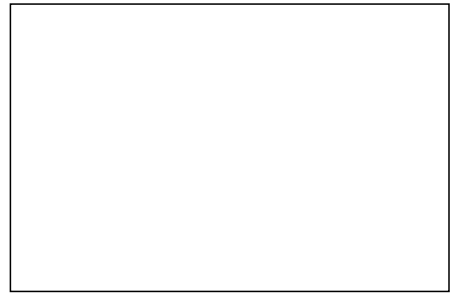
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



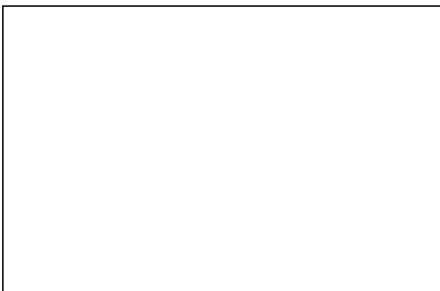
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



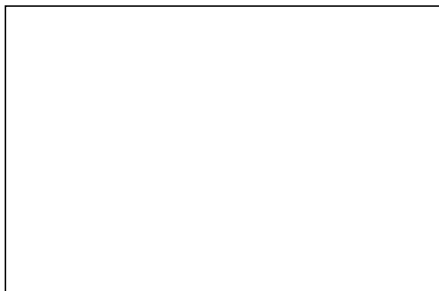
Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Montagne



Terrain de base : montagne

C

{R}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ailes rafistolées

{2}



Artefact : équipement

C

La créature équipée a le vol.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Cape de frémisoie

{3}



Artefact : équipement

U

La créature équipée ne peut pas être bloquée et a le linéol. (Elle ne peut pas être la cible de sorts ou de capacités.)

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Anneau de Valkas

{2}



Artefact : équipement

U

La créature équipée a la célérité.

Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature équipée si elle est rouge.

Équipement {1}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Fléau de l'inquisiteur

{2}



Artefact : équipement

U

Si la créature équipée devait infliger des blessures de combat, elle inflige le double de ces blessures à la place.

Si une autre créature devait infliger des blessures de combat à la créature équipée, elle inflige le double de ces blessures à la créature équipée à la place.

Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de sang

{2}{R}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Douleur écrasante

{1}{R}

Éphémère : arcane

C

La Douleur écrasante inflige 6 blessures à une créature ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Afflux de sang

{2}{R}

Éphémère

U

Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour, X étant sa force.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie vampirique

{1}{R}

Éphémère

C

Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Furie vampirique

{1}{R}

Éphémère

C

Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2/+0 et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lance calcinante

{1}{R}

Éphémère

C

La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitesse stupéfiante

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}

Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Morbidité ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vitesse stupéfiante

{1}{R}

Éphémère

C

Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Volée sulfureuse

{2}{R}

Éphémère

C

La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe quelle cible.
Morbidité ? La Volée sulfureuse inflige 5 blessures à la place si une créature est morte ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

