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 élancé {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 élancé {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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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 linceul. (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

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

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

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

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast