Exterminateur Falkenrath	{1}{R}			Héritier élancé	{2}{R}
Créature : vampire et archer	U		_	Créature : vampire	U
À chaque fois que l'Exterminateur Falkenrath inflige blessures de combat à un joueur, mettez un marque +1/+1 sur lui. (2){R} : L'Exterminateur Falkenrath inflige à une créa ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs +1/+1 sur l'Exterminateur Falkenrath.	ur			À chaque fois qu'un vampire que vous contrôlez infliq blessures de combat à un joueur, mettez un marqueu +1/+1 sur lui.	
	1/1				2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	, and the second

Exterminateur Falkenrath	{1}{R}
Créature : vampire et archer	U
À chaque fois que l'Exterminateur Falke blessures de combat à un joueur, mette +1/+1 sur lui.	•
{2}{R}: L'Exterminateur Falkenrath infliq	,
ciblée un nombre de blessures égal au marqueurs +1/+1 sur l'Exterminateur Fa	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Héritier élancé	{2}{R}
Créature : vampire À chaque fois qu'un vampire que vou plessures de combat à un joueur, me +1/+1 sur lui.	

Héritiers de Stromkirk	{2}{R}{R}
Créature : vampire	С
Intimidation (Cette créature ne peut pas excepté par des créatures-artefacts et/or	
partagent une couleur avec elle.)	
À chaque fois que les Héritiers de Strom	
blessures de combat à un joueur, mettez	z un marqueur
TI/TI Sui Gux.	
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Créature commisses	
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]
	_

{2}{R}{R}

Héritiers de Stromkirk

Héritiers de Stromkirk	{2}{R}{R}
Créature : vampire	С
Intimidation (Cette créature ne peut pexcepté par des créatures-artefacts partagent une couleur avec elle.)	
À chaque fois que les Héritiers de St	romkirk infligent des
blessures de combat à un joueur, me +1/+1 sur eux.	ettez un marqueur
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Maître d'épée Markov	{1}{R}{R}
Créature : vampire et guerrier	R
Double initiative	
À chaque fois que le Maître d'épée N	Markov inflige des
blessures de combat à un joueur, me	ettez un marqueur
+1/+1 sur lui.	
	1/1
Magic the Gathering © Wizards of the Coas	t

Maraudeurs Falkenrath {3}{	R}{R}	Maraudeurs Falkenrath	{3}{R}{R}
Créature : vampire et guerrier	R	Créature : vampire et guerrier	R
Vol, célérité À chaque fois que les Maraudeurs Falkenrath infligent blessures de combat à un joueur, mettez deux marque +1/+1 sur eux.		Vol, célérité À chaque fois que les Maraudeurs Fall blessures de combat à un joueur, mett +1/+1 sur eux.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2
magic and Cautiffing @ Wizardo of the Codat		magic and Outriering & Wizards of the Coast	

Maraudeurs Falkenrath	{3}{R}{R}
Créature : vampire et guerrier	R
Vol, célérité	
À chaque fois que les Maraudeurs Falke blessures de combat à un joueur, mette	•
+1/+1 sur eux.	z deux marqueurs
	2/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	212

Nouveau-né sanguinaire	{1}{R}
Créature : vampire	c
Le Nouveau-né sanguinaire attaque à c possible.	·
À chaque fois que le Nouveau-né sang blessures de combat à un joueur, mette +1/+1 sur lui.	-
	2/1

Nouveau-né sanguinaire	{1}{R}	Vampire de Havengul	{3}{R}
Créature : vampire	С	Créature : vampire	U
Le Nouveau-né sanguinaire attaque à chaque tour si possible. À chaque fois que le Nouveau-né sanguinaire inflige dessures de combat à un joueur, mettez un marqueu+1/+1 sur lui.	des	À chaque fois que le Vampire de Haviblessures de combat à un joueur, met +1/+1 sur lui. À chaque fois qu'une autre créature marqueur +1/+1 sur le Vampire de Ha	ttez un marqueur neurt, mettez un
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/1	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Vampire de Havengul	{3}{R}
Créature : vampire	U
À chaque fois que le Vampire de Havengul inflige de blessures de combat à un joueur, mettez un marque +1/+1 sur lui.	
À chaque fois qu'une autre créature meurt, mettez u marqueur +1/+1 sur le Vampire de Havengul.	ın
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	2/2

Vampire de la croisée	{1}{R}{R}
Créature : vampire	С
Quand la Vampire de la croisée arrive sur bataille, la créature ciblée ne peut pas blo	
	3/2

Vampire de la croisée	{1}{R}{R}
Créature : vampire	С
Quand la Vampire de la croisée arrive sur le cl	•
bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer	
	3/2
Magic the Cothering @ Wizards of the Co	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Instinct perfide	{3}{R}
Rituel	С
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée jusqu'à tour. Dégagez cette créature. Jusqu'à la fin du tou gagne +2/+0 et elle acquiert la célérité.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vampire de la croisée	{1}{R}{R}
Créature : vampire	
Quand la Vampire de la croisée arrive sur le char bataille, la créature ciblée ne peut pas bloquer ce	
	3/2
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marque de mutinerie	{2}{R}
Rituel	U
Acquérez le contrôle d'une créature ciblée ju tour. Mettez un marqueur +1/+1 sur elle et d Cette créature acquiert la célérité jusqu'à la t	égagez-la.

Pilier de flammes {R	<u>}</u>	Pilier de flammes {R	}
Rituel (_	Rituel C	
Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle	,	Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe quelle	•
cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette		cible. Si une créature ayant subi des blessures de cette	
manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place.		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	

Pilier de flammes	{R}	Pilier de flammes
Rituel	С	Rituel
Le Pilier de flammes inflige 2 blessures à n'importe cible. Si une créature ayant subi des blessures de c		Le Pilier de flammes inf cible. Si une créature a
manière devait mourir ce tour-ci, exilez-la à la place		manière devait mourir d
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wiza

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Montagne		Montagne
Terrain de base : montagne C		Terrain de base : montagne C
{R}		{R}
Magic the Gathering [©] Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
	,	-
{R}		{R}

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	

Montagne	
Terrain de base : montagne	С
{R}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Ailes rafistolées	{2}		Cape de frémisoie	{3}
Artefact : équipement	С		Artefact : équipement	U
La créature équipée a le vol. Équipement {1}			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		J	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	eur
	la créature équipée si elle est rouge.	Jui
	Équipement {1}	
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Fléau de l'inquisiteur	{2}
Artefact : équipement 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 c blessures à la créature équipée à la place. Équipement {2}	

Afflux de sang	{2}{R}		Douleur écrasante {1	I}{R}
Éphémère	U		Éphémère : arcane	С
Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du	ı tour, X		La Douleur écrasante inflige 6 blessures à une créature	
étant sa force.			ciblée qui a subi des blessures ce tour-ci.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Afflux de sang	{2}{R}
Ťab źas ka	
étant sa force.	.,
Manic the Gathering © Wizards of the Coast	
Éphémère Une créature ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du touétant sa force. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast	U , X

Furie vampirique	{1}{R}
Éphémère	С
Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.	+2/+0
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Furie vampirique	{1}{R}		Lance calcinante	{1}{R}
Éphémère	С		Éphémère	С
Les créatures Vampire que vous contrôlez gagnent +2	2/+0		La Lance calcinante inflige 3 ble	ssures à n'importe quelle
et acquièrent l'initiative jusqu'à la fin du tour.			cible.	
Manie the Cost arise @ Wilcondo of the Cost			Mania tha Catharina @ Winasala af tha	04
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the	Judol

Lance calcinante	{1}{R}
Éphémère	
La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'imp cible.	

Lance calcinante	{1}{R}
Éphémère	С
La Lance calcinante inflige 3 blessures à n'importe quible.	juelle
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Vitesse stupéfiante {1	}{R}		Volée sulfureuse {:	2}{R}
Éphémère	c		Éphémère	С
Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la célérité jusqu'à la fin du tour.			La Volée sulfureuse inflige 3 blessures à n'importe que 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		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

_		
	Vitesse stupéfiante	{1}{R}
	Éphémère	С
	Une créature ciblée gagne +3/+0 et acquiert la céléri jusqu'à la fin du tour.	té
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Volée sulfureuse {2}	{R}
Éphémère	С
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.	e
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

