Adepte Assassin {B}

Créature : humain et assassin U

{1} : L'Adepte Assassin acquiert, selon votre choix, le vol, le contact mortel ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte Assassin {B}

Créature : humain et assassin U

{1} : L'Adepte Assassin acquiert, selon votre choix, le vol, le contact mortel ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte Assassin {B}

Créature : humain et assassin U

{1} : L'Adepte Assassin acquiert, selon votre choix, le vol, le contact mortel ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Adepte Assassin {B}

Créature : humain et assassin U

{1} : L'Adepte Assassin acquiert, selon votre choix, le vol, le contact mortel ou le lien de vie jusqu'à la fin du tour.

1/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arlequin impitoyable {2}{B}

Créature : humain et assassin **C**

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Quand l'Arlequin impitoyable arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arlequin impitoyable {2}{B}

Créature : humain et assassin **C**

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Quand l'Arlequin impitoyable arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arlequin impitoyable {2}{B}

Créature : humain et assassin **C**

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Quand l'Arlequin impitoyable arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Arlequin impitoyable {2}{B}

Créature : humain et assassin **C**

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Quand l'Arlequin impitoyable arrive sur le champ de bataille, vous piochez une carte et vous perdez 1 point de vie.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Desmond Miles {1}{B}

Créature légendaire : humain et assassin R

Menace
Desmond Miles gagne +1/+0 pour chaque autre assassin que vous contrôlez et chaque carte d'assassin dans votre cimetière.
À chaque fois que Desmond Miles inflige des blessures de combat à un joueur, surveillez X, X étant la quantité de blessures qu'il a infligées à ce joueur.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacob Frye {2}{B}

Créature légendaire : humain et assassin R

Partenariat avec Evie Frye (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Evie dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
À chaque fois qu'au moins un assassin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une carte d'assassin ciblée ou jusqu'à une carte avec la course libre ciblée de votre cimetière. Si vous faites ainsi, copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Desmond Miles {1}{B}

Créature légendaire : humain et assassin R

Menace
Desmond Miles gagne +1/+0 pour chaque autre assassin que vous contrôlez et chaque carte d'assassin dans votre cimetière.
À chaque fois que Desmond Miles inflige des blessures de combat à un joueur, surveillez X, X étant la quantité de blessures qu'il a infligées à ce joueur.

1/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacob Frye {2}{B}

Créature légendaire : humain et assassin R

Partenariat avec Evie Frye (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Evie dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
À chaque fois qu'au moins un assassin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une carte d'assassin ciblée ou jusqu'à une carte avec la course libre ciblée de votre cimetière. Si vous faites ainsi, copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Jacob Frye {2}{B}

Créature légendaire : humain et assassin R

Partenariat avec Evie Frye (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Evie dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
À chaque fois qu'au moins un assassin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, exilez jusqu'à une carte d'assassin ciblée ou jusqu'à une carte avec la course libre ciblée de votre cimetière. Si vous faites ainsi, copiez-la. Vous pouvez lancer la copie.

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Evie Frye {1}{U}

Créature légendaire : humain et assassin R

Partenariat avec Jacob Frye (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Jacob dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
{1}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte de créature de cette manière, une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Evie Frye {1}{U}

Créature légendaire : humain et assassin R

Partenariat avec Jacob Frye (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Jacob dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
{1}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte de créature de cette manière, une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Evie Frye {1}{U}

Créature légendaire : humain et assassin R

Partenariat avec Jacob Frye (Quand cette créature arrive sur le champ de bataille, un joueur ciblé peut mettre Jacob dans sa main depuis sa bibliothèque, puis mélanger.)
{1}, {T} : Piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. Quand vous vous défaussez d'une carte de créature de cette manière, une créature ciblée que vous contrôlez ne peut pas être bloquée ce tour-ci.

2/1

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran à lame-crochet {U}

Créature : humain et assassin **C**

Tant que c'est votre tour, le Vétéran à lame-crochet a le vol. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran à lame-crochet {U}

Créature : humain et assassin **C**

Tant que c'est votre tour, le Vétéran à lame-crochet a le vol. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran à lame-crochet {U}

Créature : humain et assassin **C**

Tant que c'est votre tour, le Vétéran à lame-crochet a le vol. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vétéran à lame-crochet {U}

Créature : humain et assassin **C**

Tant que c'est votre tour, le Vétéran à lame-crochet a le vol. (Il ne peut pas être bloqué excepté par des créatures avec le vol ou la portée.)

1/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menu larcin {3}{B}

Rituel U

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé et exilez ces cartes face cachée. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer. Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision d'aigle {4}{U}

Rituel U

Course libre {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Menu larcin {3}{B}

Rituel U

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Regardez les deux cartes du dessus de la bibliothèque d'un adversaire ciblé et exilez ces cartes face cachée. Vous pouvez jouer ces cartes tant qu'elles restent exilées, et du mana de n'importe quel type peut être dépensé pour les lancer. Créez un jeton Trésor.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision d'aigle {4}{U}

Rituel U

Course libre {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision d'aigle {4}{U}

Rituel U

Course libre {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision d'aigle {4}{U}

Rituel U

Course libre {1}{U} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Piochez trois cartes.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île C

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Île

Terrain de base : île **C**

{U}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Marais

Terrain de base : marais **C**

{B}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet d'Assassin {2}{U}

Artefact : équipement U

Quand le Gantelet d'Assassin arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblée contrôle.
La créature équipée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. »
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet d'Assassin {2}{U}

Artefact : équipement U

Quand le Gantelet d'Assassin arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblée contrôle.
La créature équipée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. »
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet d'Assassin {2}{U}

Artefact : équipement U

Quand le Gantelet d'Assassin arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblée contrôle.
La créature équipée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. »
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Gantelet d'Assassin {2}{U}

Artefact : équipement U

Quand le Gantelet d'Assassin arrive sur le champ de bataille, attachez-le à une créature ciblée que vous contrôlez. Engagez toutes les créatures qu'un adversaire ciblée contrôle.
La créature équipée gagne +1/+1 et a « À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte, puis défaussez-vous d'une carte. »
Équipement {2}

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînement d'assassinats {2}{B}{B}

Éphémère U

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Détruisez une créature ciblée. Si une autre créature est morte ce tour-ci, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînement d'assassinats {2}{B}{B}

Éphémère U

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Détruisez une créature ciblée. Si une autre créature est morte ce tour-ci, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchaînement d'assassinats {2}{B}{B}

Éphémère U

Course libre {1}{B} (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Détruisez une créature ciblée. Si une autre créature est morte ce tour-ci, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échapper à la détection {1}{U}{U}

Éphémère U

Course libre ? Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échapper à la détection {1}{U}{U}

Éphémère U

Course libre ? Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture de ténèbres {1}{B}

Enchantement R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Échapper à la détection {1}{U}{U}

Éphémère U

Course libre ? Renvoyez une créature bleue que vous contrôlez dans la main de son propriétaire. (Vous pouvez lancer ce sort pour son coût de course libre si vous avez infligé des blessures de combat à un joueur ce tour-ci avec un assassin ou un commandant.)
Renvoyez une créature ciblée dans la main de son propriétaire.
Piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Couverture de ténèbres {1}{B}

Enchantement R

Au moment où la Couverture de ténèbres arrive sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.
Les créatures du type choisi ont la peur.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast