

Achilles Davenport

{2}{U}{B}



Créature légendaire : humain et assassin

R

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

Menace (Cette créature ne peut pas être bloquée excepté par deux créatures ou plus.)

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

3/3

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basim Ibn Ishaq

{U}{B}



Créature légendaire : humain et assassin

R

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. Basim Ibn Ishaq ne peut pas être bloqué ce tour-ci. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

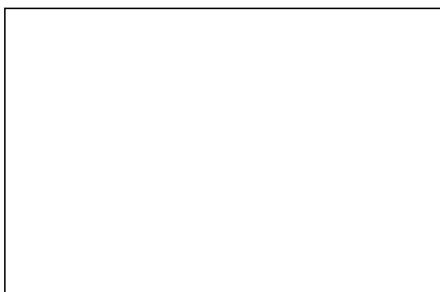
À chaque fois que Basim Ibn Ishaq inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Basim Ibn Ishaq

{U}{B}



Créature légendaire : humain et assassin

R

À chaque fois que vous lancez un sort historique, piochez une carte. Basim Ibn Ishaq ne peut pas être bloqué ce tour-ci. Cette capacité ne se déclenche qu'une seule fois par tour. (Les artefacts, les légendaires et les sagas sont historiques.)

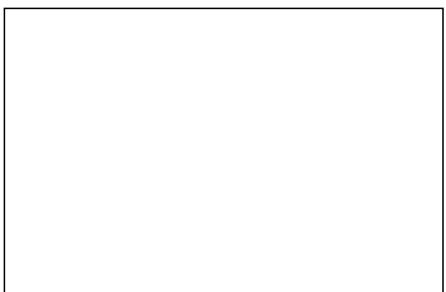
À chaque fois que Basim Ibn Ishaq inflige des blessures de combat à un joueur, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Etrata, fugitive meurtrière

{1}{U}{B}



Créature légendaire : vampire et assassin

M

Contact mortel

Les créatures face cachée que vous contrôlez ont « {2}{U}{B} : Retournez cette créature face visible. Si vous ne pouvez pas le faire, exilez-la, puis vous pouvez lancer la carte exilée sans payer son coût de mana. »

À chaque fois qu'un assassin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un adversaire, voilez la carte du dessus de la bibliothèque de ce joueur.

1/4

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezio, lame de la vengeance

{3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

M

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

À chaque fois qu'un assassin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lydia Frye

{2}{UB}

Créature légendaire : humain et assassin

U

Lydia Frye ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 3.

Au début de votre étape de fin, surveillez X, X étant le nombre d'assassins engagés que vous contrôlez. (Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Ezio, lame de la vengeance

{3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et assassin

M

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

À chaque fois qu'un assassin que vous contrôlez inflige des blessures de combat à un joueur, piochez une carte.

5/5

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Lydia Frye

{2}{UB}

Créature légendaire : humain et assassin

U

Lydia Frye ne peut pas être bloquée par des créatures de force supérieure ou égale à 3.

Au début de votre étape de fin, surveillez X, X étant le nombre d'assassins engagés que vous contrôlez. (Regardez les X cartes du dessus de votre bibliothèque, puis mettez n'importe quel nombre d'entre elles dans votre cimetière et le reste au-dessus de votre bibliothèque dans l'ordre de votre choix.)

3/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Relancer la séquence

{3}{B}

Rituel

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.)

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision d'aigle

{4}{U}

Rituel

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

Relancer la séquence

{3}{B}

Rituel

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.)

Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature ciblée depuis votre cimetière.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Vision d'aigle

{4}{U}

Rituel

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

Caverne des âmes



Terrain

M

Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

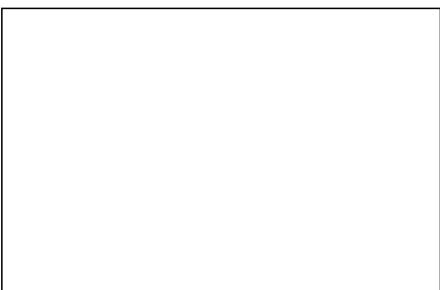
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

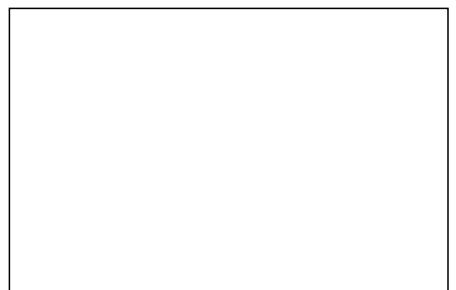
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Caverne des âmes



Terrain

M

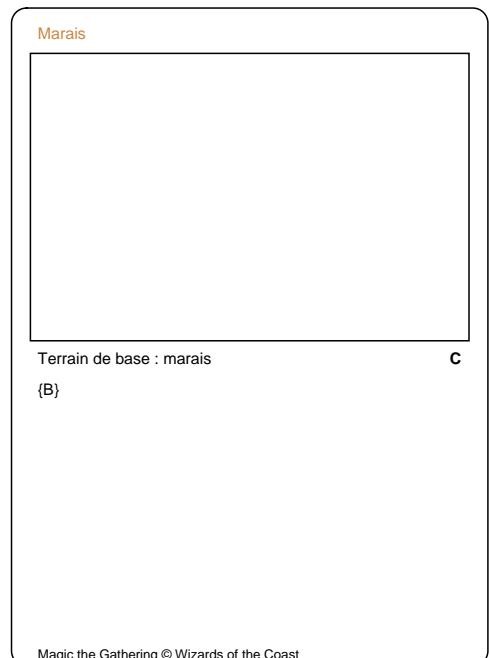
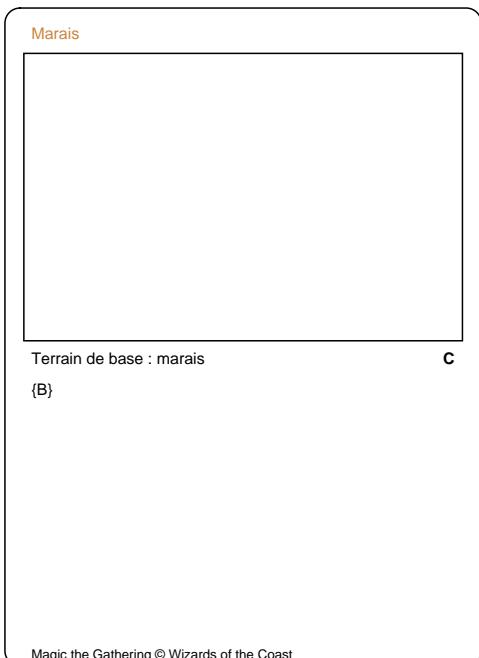
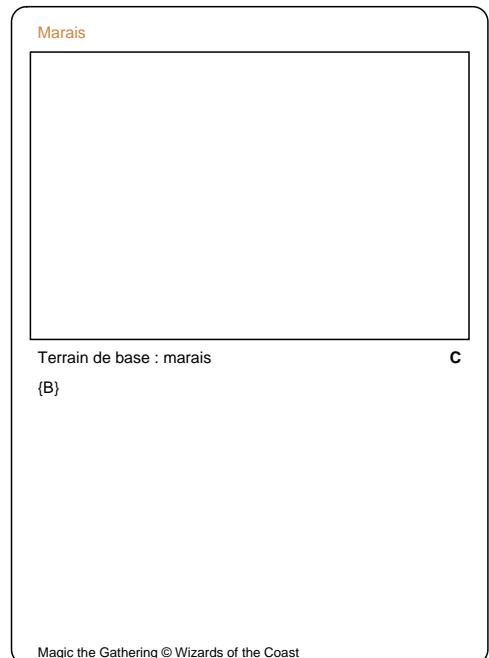
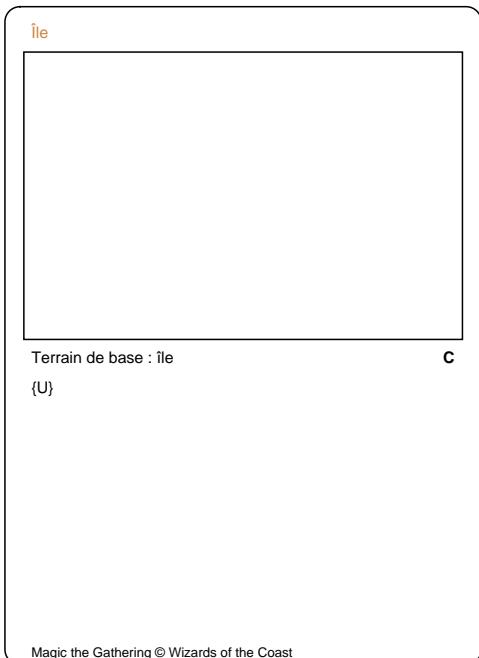
Au moment où les Chemins des Morts arrivent sur le champ de bataille, choisissez un type de créature.

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort de créature du type choisi et ce sort ne peut pas être contrecarré.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast



Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}.  
Transfert ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

R

{T} : Ajoutez {U}.  
Transfert ? {3}{U}, défaussez-vous d'Otawara, cité aérienne : Renvoyez une cible, artefact, créature, enchantement ou planeswalker, dans la main de son propriétaire. Cette capacité coûte {1} de moins à activer pour chaque créature légendaire que vous contrôlez.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

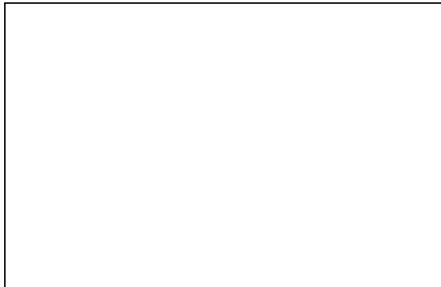
R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



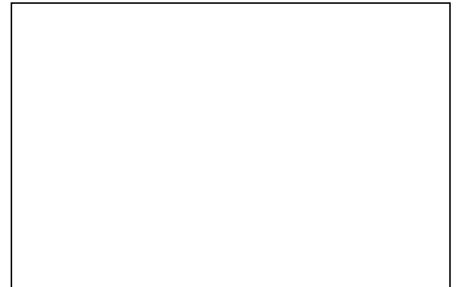
Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier général de la Confrérie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort assassin ou un sort qui a la course libre, ou pour activer une capacité d'une source Assassin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclaire



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier général de la Confrérie



Terrain

U

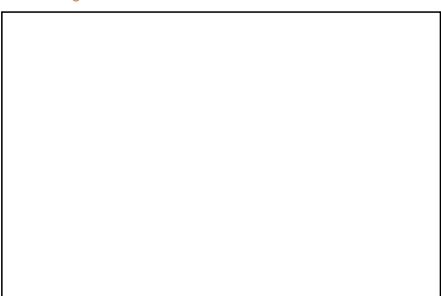
{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort assassin ou un sort qui a la course libre, ou pour activer une capacité d'une source Assassin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier général de la Confrérie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort assassin ou un sort qui a la course libre, ou pour activer une capacité d'une source Assassin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



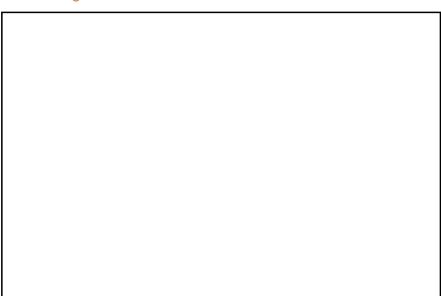
Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Quartier général de la Confrérie



Terrain

U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort assassin ou un sort qui a la course libre, ou pour activer une capacité d'une source Assassin.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Tombe aquatique



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Tombe aquatique**



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Droit à la gorge**

{1}{B}

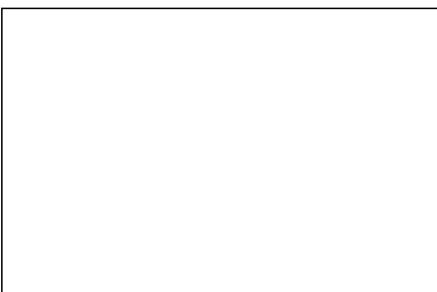
Éphémère

U

Détruissez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Tombe aquatique**



Terrain : île et marais

R

Au moment où ce terrain arrive, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, il arrive engagé.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

**Droit à la gorge**

{1}{B}

Éphémère

U

Détruissez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

