

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

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

Élite estafilame
{B}{B}

Créature : elfe et assassin
R

{T}, exilez une carte d'assassin de votre cimetière :
Détruisez une créature ciblée.

2/2

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

Élite estafilame
{B}{B}

Créature : elfe et assassin
R

{T}, exilez une carte d'assassin de votre cimetière :
Détruisez une créature ciblée.

2/2

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Élite estafilame

{B}{B}

Créature : elfe et assassin

R

{T}, exilez une carte d'assassin de votre cimetière :
Détruisez une créature ciblée.

2/2

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

Élite estafilame

{B}{B}

Créature : elfe et assassin

R

{T}, exilez une carte d'assassin de votre cimetière :
Détruisez une créature ciblée.

2/2

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

Mari, la plume tueuse

{1}{B}{B}

Créature légendaire : vampire et assassin

R

À chaque fois qu’une créature qu’une créature qu’un adversaire contrôle meurt, exiliez-la avec un marqueur « contrat » sur elle.

Les assassins, les mercenaires et les gredins que vous contrôlez ont le contact mortel et À chaque fois que cette créature inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez retirer un marqueur contrat d’une carte que ce joueur possède en exil. Si vous faites ainsi, piochez une carte et créez deux jetons Trésor.

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

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

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

Ezio, lame de la vengeance{3}{U}{B}

Créature légendaire : humain et assassinM

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}{U}{B}

Créature légendaire : humain et assassinU

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 assassinM

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}{U}{B}

Créature légendaire : humain et assassinU

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

Relancer la séquence

{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.)

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

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

Relancer la séquence

{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.)

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

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

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

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

Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

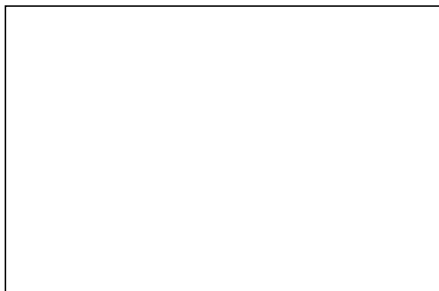
R

{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'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Otawara, cité aérienne



Terrain légendaire

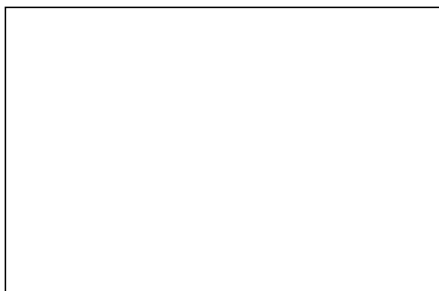
R

{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'Eauclair



Terrain

R

{T} : Ajoutez {U}.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Passage d'Eauclair



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 d'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'Eauclair



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 d'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

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 d'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

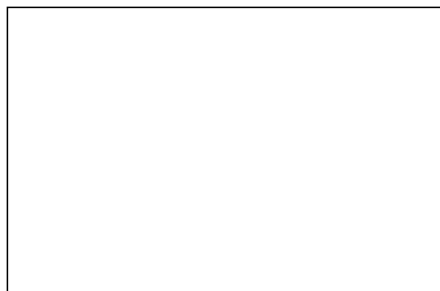
U

{T} : Ajoutez {C}.

{T} : Ajoutez un mana de la couleur de votre choix. Ne dépensez ce mana que pour lancer un sort d'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

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

Détruisez 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

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Droit à la gorge

{1}{B}

Éphémère

U

Détruisez une créature non-artefact ciblée.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.
Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les révélations d'Ezio

{2}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Détruisez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle.

II ? À chaque fois qu'un assassin que vous contrôlez attaque ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature Assassin ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Poussée fatale

{B}

Éphémère

U

Détruisez la créature ciblée si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 2.

Révolte ? Détruisez cette créature si sa valeur de mana est inférieure ou égale à 4 à la place si un permanent que vous contrôliez a quitté le champ de bataille ce tour-ci.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Les révélations d'Ezio

{2}{B}

Enchantement : saga

U

(Au moment où cette saga arrive sur le champ de bataille et après votre étape de pioche, ajoutez un marqueur « sagesse ». Sacrifiez après III.)

I ? Détruisez une créature engagée ciblée qu'un adversaire contrôle.

II ? À chaque fois qu'un assassin que vous contrôlez attaque ce tour-ci, mettez un marqueur +1/+1 sur lui.

III ? Renvoyez sur le champ de bataille une carte de créature Assassin ciblée depuis votre cimetière avec un marqueur +1/+1 supplémentaire sur elle.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

