

Lunadepta di Nephalia 2



Creatura — Chierico Umano

Quando la Lunadepta di Nephalia entra nel campo di battaglia, custodisci il tuo cimitero. (Metti sul campo di battaglia una pedina Incantesimo Aura Barriera blu con "Incanta istantaneo o stregoneria in un cimitero - Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero se il numero di carte in esso è superiore al costo di mana convertito della carta. Quindi esiliala." ed assegnala ad una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero.)

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli almeno tre Umani, puoi trasformare la Lunadepta di Nephalia. 3/4

Melodee Cyr

26a/117

2/2

Arcimaga del Sonno Benedetto



Creatura — Chierico Umano

L'afflusso di mana bianco dello Smorzamaledizioni ha rinnovato il suo dono, inondandola di potere sacro.

Alex Garner

26b/117

3/4

Geist Inseguinuovole 3



Creatura — Spirito

Volare

1 : Trasforma il Geist Inseguinuovole.

Solo una manciata di spiriti riusciti ad evitare le catene dei negromanti e i collari degli angeli, perseverando nel proprio eterno vagare nei cieli.

0/4

Rasmes Mendelez

41a/117

2/2

Solcanebbia



Creatura — Spirito

Volare

Gli altri Spiriti che controlli prendono +1/+1.

Rasmes Mendelez

41b/117

0/4

Eremita di Rompicollo 1



Creature — Ragno Mannaro

Raggiungere

All'inizio del tuo mantenimento, puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, trasforma l'Eremita di Rompicollo.

Ferocia e malizia si fondono nei suoi occhi bestiali, ipnotizzando la vittima finché non è troppo tardi.

3/5

Mark Tarrisse

105a/117

2/3

Predatore Ottartigli



Creature — Orrore Mannaro

Raggiungere, tocco letale

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare una creatura; poi, se nessuna creatura è morta in questo turno, trasforma il Predatore Ottartigli.

(Pinterest)

105b/117

3/5


Cinghiale Selvaggio
3



Creature — Cinghiale Mannaro


All'inizio del tuo mantenimento, puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, trasforma il Cinghiale Selvaggio.

"Partimmo dal campo seguendo le sue tracce fino al Passo Rompicollo: le tracce presto si fecero confuse, e credemmo che la bestia fosse divenuta preda dei lupi mannari..." 6/6

Christian Chihaia 3/3

103w/117


Sanguinario di Bosconero



Creature — Orrore Mannaro


Travolgere

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare una creatura; poi, se nessuna creatura è morta in questo turno, trasforma il Sanguinario di Bosconero.

"...all'improvviso quella cosa cominciò a mutare: gli zoccoli divennero artigli, le zanne affilate come rasoi." 6/6

Troll Juncha 6/6

103w/117


Teppistello Testa Calda
1



Creatura — Mannaro Umano


All'inizio del tuo mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma il Teppistello Testa Calda.

Nonostante la morte chieda un pesante tributo ai villaggi isolati, gli orfani senza casa sono rari su Innistrad, dato che molti sono adottati da parenti o conoscenti. 4/2

Josh Calloway 2/1

94w/117


Libertino Sangue Bollente



Creature — Mannaro


All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma il Libertino Sangue Bollente.

I pochi che vivono per strada di solito hanno scelto di farlo, e sono pertanto guardati con sospetto. 4/2

(WallPapersXL) 4/2

94w/117


Impenitente Vildin
3



Creatura — Mannaro Umano


All'inizio del tuo mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma l'Impenitente Vildin.

Il branco Vildin era un tempo orgoglioso di accettare tra le proprie fila solo coloro le cui mani erano già sporche di sangue prima della trasformazione. 4/6

(funnyjunk.com) 2/4

86w/117


Indomito Lacerante



Creature — Mannaro


All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma l'Indomito Lacerante.

Ora si fanno chiamare gli Indomiti, ultimi tra i lupi mannari ad accettare pienamente il loro lato selvaggio. 4/6

Niconoff 4/6

86w/117


Ombra del Dormiveglia




Creatura — Ombra


Difensore

: Ombra del Dormiveglia prende +1/+1 fino alla fine del turno.

All'inizio di ogni sottofase finale, se la forza dell'Ombra del Dormiveglia è 4 o superiore, trasformala.

1/2

(www.wallpaper.com)

0/1

65a/117


Pavor Nocturnus



Creatura — Orrore


Legame vitale

2 : Pavor Nocturnus prende +2/+2 fino alla fine del turno.

“L'uomo nero ha apparecchiato la tavola su di me la scorsa notte.”

—Detto popolare per “aver avuto un incubo”

(pinterest)

1/2

65b/117


Cotta del Catturageist




Artefatto — Equipaggiamento


La creatura equipaggiata prende +0/+4.

Quando la creatura equipaggiata muore, esilia, quindi trasforma la Cotta del Catturageist.

Equipaggiare 2

0/4

DleoBlack

3a/117


Armatura Posseduta



Creatura Artefatto — Costrutto


Difensore

La lista delle possibili applicazioni include guardia del corpo, segretario, antifurto, maggiordomo, decorazione, lampione...

GKB3RK

0/4

3b/117