

Contadina in Armi



Creatura — Umano



Molti per vendetta, alcuni con fede restaurata, qualcuno perché non aveva mai abbandonato la speranza: di ogni età, sesso e condizione, quelli che risposero alla chiamata di Avacyr furono migliaia.

Gen Jun Miya

15/17

1/2

Randagio di Muro del Bambino



Creatura — Gatto



2 *, sacrifica il Randagio di Muro del Bambino: Distruggi uno Spirito o un incantesimo bersaglio.

Possa Avacyr guidarti al Riposo Benedetto, piccola stella - poiché nel poco tempo in cui sei stato con noi, sei stato tu stesso una benedizione.

Moka (il modello, non l'artista)

29/17

1/1

Effigie della Speranza



Creatura — Muro Spirito



Difensore

Quando l'Effigie della Speranza entra nel campo di battaglia, custodisci una creatura bersaglio. (Metti sul campo di battaglia una pedina Incantesimo Aura Barriera rossa con "Incanta creatura - La creatura incantata prende +1/+0" ed assegnala ad una creatura che controlli.)

lshgsk

18/17

0/4

Lama del Popolo di Videns



Creatura — Soldato Umano



Crociata - Ogniqualevolta la Lama del Popolo di Videns, un'Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far guadagnare attacco improvviso ad una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

Videns era una terra relativamente sicura anche prima del ritorno degli angeli, ma i catari continuano comunque a pattugliare le campagne cercando segni del ritorno del male.

Monolith Productions

24/17

3/1

Catara Addestrata



Creatura — Soldato Umano



La Catara Addestrata prende +1/+1 finché controlli un altro Umano.

I catari sanno che rinforzare il corpo e mantenere calda l'anima hanno la stessa importanza: la debolezza, proprio come il male, può assumere molte forme.

(pinterest)

12/17

2/2

Ombra di Luce



Creatura — Angelo Ombra



Ogniqualevolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'Ombra di Luce guadagna volare fino alla fine del turno.

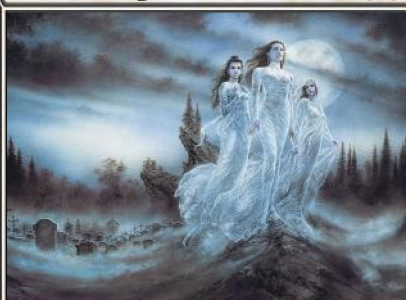
Durante la Festa di Notte Dorata agli angeli è proibito spiccare il volo per via di un antico giuramento: in quel giorno soltanto essi permettono ai loro corpi di riposare, ma gli esseri umani non sono lasciati senza protezione.

RayArk Games (Deemo)

27/17

2/1

Geist Sorvegliatombe



Creatura — Spirito



Volare

Quando i Geist Custodi del Cimitero entrano nel campo di battaglia, puoi riprendere in mano una carta Aura bersaglio dal tuo cimitero.

Sotto il loro sguardo insonne, nessuno può avvicinarsi né, e soprattutto, allontanarsi non visto.

Luis Royo

20/17

1/1

Custode della Brughiera



Creatura — Esploratore Umano



Quando il custode della Brughiera muore, scegli uno:

- Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

- Custodisci una creatura bersaglio. (Metti sul campo di battaglia una pedina Incantesimo Aura Barriera rossa con "Incanta creatura - La creatura incantata prende +1/+0" ed assegnala ad una creatura che controlli.)

EthnicallyChallenged

16/17

2/2

Gryff della Crociata



Creatura — Ippogrifo



Volare

Crociata - Ogniqualevolta il Gryff della Crociata, un'Aura o un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoiappare o stappare una creatura bersaglio.

21/17

2/2

Geist del Guaritore

3



Creatura — Chierico Spirito



☞: La creatura bersaglio ha legame vitale fino alla fine del turno.

Decise che, al contrario delle ferite dei suoi compagni, il Riposo Benedetto poteva attendere.

huaban.com

19/117

3/3

Guardie della Cattedrale

4



Creatura — Soldato Umano



Crociata — Ogniqualvolta le Guardie della Cattedrale, un'Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi esiliare una carta creatura bersaglio da un cimitero.

“Molti uomini valorosi sono morti nella battaglia oscura, ma chi è sopravvissuto per assistere al ritorno della Speranza è ora incrollabile come la sua fede.”

—Thalia, Guardiana di Thraben

me-illuminated

22/117

2/5

Intrepido dell'Assedio

4



Creatura — Angelo



Volare

“Nel nome della Speranza, né fuoco, né pietra né carne maledetta fermeranno la nostra spada!”

—Gisela, Lama di Notte Dorata

Applibots

23/117

3/4

Consacrare le Spoglie

1



Istantaneo



Se hai lanciato questa carta dalla tua mano, 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.)

Guadagni 6 punti vita.

“Con olio e chardiluma consacro questo corpo, perché non lasci il meritato riposo, perché non cammini da morto fra i viventi.”

—Pregiera del Sonno Benedetto

Craig J. Spearing

14/117

Veglia Diligente

1



Istantaneo



La creatura bersaglio prende +2/+2 e può bloccare una creatura addizionale fino alla fine del turno.

Su Innistrad, proteggere i morti è un compito degno, persino più del proteggere i vivi.

31/117

Armatura di Luce Lunare

1



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+3.

Quando lanci l'Armatura di Luce Lunare, puoi esiliare una carta bersaglio da un cimitero.

“Luce rassicurante, speranza nell'oscurità, mostrale la via.”

(desktopnexus)

10/117

Lama di Luce Solare

3



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

Quando lanci la Lama di Luce Solare, puoi distruggere un artefatto o un incantesimo bersaglio.

La creatura incantata prende +3/+2.

“Luce penetrante, aralda del risveglio, mostrami la verità.”

Player-Designer

25/117

Carica dei Cavalieri delle Piume

2



Istantaneo



Le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno. Se hai giocato questa carta dalla tua mano, custodisci una creatura bersaglio. (Metti sul campo di battaglia una pedina Incantesimo Aura Barriera rossa con “Incanta creatura - La creatura incantata prende +1/+0” ed assegnala ad una creatura che controlli.)

Tomasz Jedruszek

11/117

Prova della Luna

2



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare.

Quando la creatura incantata si trasforma, esiliala.

(fantasy-art-engine.tumblr)

28/117

Chiamata dei Benedetti

3



Istantaneo



Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno dalle creature non Spirito.

"Voi che avete ancora una casa e una famiglia, gioite, perché domani combatterete per le loro vite. Ma voi, voi che avete perso tutto ciò che vi era caro: io vi chiamo fortunati, perché domani i vostri cari combatteranno al vostro fianco."

— Odric, Grande Stratega

Depingo

13/117

Spezzare il Cuore

4



Stregoneria



Distruggi una creatura TAPpata bersaglio. Se controlli un Equipaggiamento, pesca una carta.

"Ho visto ghoul senza testa barcollare per ore prima di crollare e lupi mannari crivellati d'argento sbaragliare uno squadrone di cacciatori. Ma devo ancora vedere qualcosa che si muove con un paletto nel cuore."

— Meyer, Inquisitore d'Elite

wraithdt

30/117

Invisibile del Brivido

1



Creatura — Spirito



Quando Invisibile del Brivido entra nel campo di battaglia, TAPpa o STAPpa un permanente non terra bersaglio.

Spettrale 3 (3), esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Spirito 1/1 nero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

Brividi e gelo sarebbero opzionali, ma trova più semplice sottrarre l'aria dai tuoi polmoni in chicchi.

theeyeoftheseen

44/117

1/1

Creaprotezioni del Fosso

1



Creatura — Mago Umano



Le magie Aura ed Equipaggiamento che controlli costano 1 in meno per essere lanciate.

La poca tolleranza che la Chiesa aveva per i commercianti loschi in Nephalia terminò con la Crociata, costringendo i trafficanti di argento e protezioni illegali nelle caverne sotto l'Erdwal.

Lilaccu

36/117

2/1

Protezione del Cimitero

1



Creatura — Muro



Difensore

3, sacrifica la Protezione del Cimitero: Riprendi in mano una carta non creatura bersaglio dal tuo cimitero.

(pinterest)

49/117

0/3

Skaab Sovraccarico

2



Creatura — Zombie



Prodezza

Un avversario bersaglio mette nel suo cimitero le prime X carte del suo grimorio, dove X è la forza dello Skaab Sovraccarico.

In tempi in cui un semplice pettegolezzo può spedire un plotone di inquisitori alla tua porta, friggere via i ricordi degli intrusi può salvare vite e non-vite.

HELMUTTI

51/117

1/4

Niblis delle Ore Piccole

1



Creatura — Spirito



Volare

Fluttua sui tetti nella fine aria di mezzanotte, quando tutto è tranquillo e perfino i sogni si fermano per un istante.

Soft H

46/117

2/3

Fauce delle Fogne Rabbiosa

4



Creatura — Coccodrillo Zombie



Lampo

Come costo aggiuntivo per lanciare la Fauc delle Fogne Rabbiosa, puoi esiliare una carta creatura dal tuo cimitero. Se lo fai, entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

NuclearBeast

40/117

2/3

Cadaver Impervius

5



Creatura — Zombie



Antimalocchio

Come costo aggiuntivo per lanciare Cadaver Impervius, puoi esiliare due carte creatura dal tuo cimitero. Se lo fai, entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

Pochi mesi dopo il ritorno degli angeli, oltre metà dei laboratori skaberen erano stati rasi al suolo; tristemente, la metà rimasta non tardò a rivelarsi di gran lunga la più creativa.

Sir Hanselot

34/117

3/4

Esploratore del Gryff

4



Creatura — Cavaliere Umano



Volare

Quando l'Esploratore del Gryff 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 esiliata." ed assegnala ad una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero)

Jason Chan

3/2

39/117

Strappare il Velo

1



Istantaneo



Scegli uno - Neutralizza una magia incantesimo bersaglio; o fai tornare un incantesimo bersaglio in mano al suo proprietario.

"Sorin Markov ha nascosto bene i suoi segreti: una splendida bugia avvolge questo piano, celando la sua ombra dietro candide ali."

—Dack Fayden

52/117

Dono del Profeta

1



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

Quando il Dono del Veggente entra nel campo di battaglia, ciascun giocatore può profetizzare 1.

La creatura incantata ha "☞: Pesca una carta, poi scarta una carta."

"Una fitta oscurità avvolge la nostra speranza! Non vedete il sangue che ricopre le ali degli angeli?"

sforamitilcuore.tumblr

38/117

Rito dell'Esilio

1



Istantaneo



Se hai lanciato questa carta dalla tua mano, 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 esiliata." ed assegnala ad una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero.)

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

"Preferirei andare sul sicuro - ed esorcizzare l'intero cimitero."

(pinterest)

50/117

Benedizione di Alabastro

1



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

Quando la Benedizione di Alabastro entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

Quando la creatura incantata lascia il 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 esiliata." ed assegnala ad una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero)

Kagaya

33/117

Diffondere la Pazzia

1



Stregoneria



Il giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime cinque carte del suo grimorio.

1 ♦, esilia Diffondere la Pazzia dal tuo cimitero: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Diffondere la Pazzia, Diffondere la Malattia, Diffondere la Feroce o Diffondere la Rabbia, rivelala ed aggiungila alla tua mano, quindi rimescola il tuo grimorio.

"Ammira il lavoro di un'intera vita che si realizza, mia dolce Lisa! Presto ti muoverai di nuovo! Presto respirerai di nuovo! PRESTO... TU... VIVRAI!"

—Ludevic

innovari-d477il9

37/117

Cecità Isterica

2



Istantaneo



Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -4/-0 fino alla fine del turno.

"Quei pietosi mortali, che non si sono mai liberati dalla tirannia di un solo senso non cesseranno mai di temere l'oscurità, poiché non hanno ascoltato la sua voce, né odorato la sua fragranza, né toccato lo scuro velluto della sua pelle."

—Runo Stromkirk

Wayne England

35/117

Allontanare

2



Istantaneo



Neutralizza una magia bersaglio.

"Ci sono cose là fuori, affamate di carne umana ed anime immortali. Il problema è che nemmeno loro riescono a tenere lontani tutti i curiosi."

—Jenrik, a Tamiyo

hdwall.us

32/117

Maledizione dell'Occhio Senza Palpebre

2



Incantesimo — Aura Anatema



All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore mette la prima carta del suo grimorio nel suo cimitero, quindi tutti gli altri giocatori profetizzano 1.

Per il tramonto, Marius era meno preoccupato delle cose che lo spiavano di quanto lo fosse delle cose che spiavano chiunque stesse spiando lui, e delle cose che spiavano quelle cose, e delle cose...

Jan Parker

45/117

Pentimento

3



Istantaneo

TAPpa fino a due creature bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP del loro controllore.

La maggior parte dei tribunali angelici non ebbe più il tempo di occuparsi dei colpevoli di eresie trascurabili. Un'abiura formale era tutto ciò che si chiedeva ai pentiti; gli ostinati venivano rilasciati dopo una formale marchiatura a fuoco.

visualkid-n

47/117

Presa Mesmerica

3



Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, se controlli uno Zombie, il giocatore incantato perde 1 punto vita.

Antonio José Manzanedo

48/117

Giuramento delle Piume

4



Istantaneo

La creatura bersaglio ha volare fino alla fine del turno.

Pesca due carte.

Mentre le parole del giuramento uscivano dalla sua bocca, per un istante percepi come la sua cavalcatura osservava le cose: una breve visione di un mondo avvolto nelle nubi e punteggiato di alberi e tetti.

KaiserFlames

42/117

Imbrigliare il Nebelgast

4



Stregoneria

Fai tornare fino a due creature bersaglio in mano al loro proprietario. Metti sul campo di battaglia due pedine creatura Spirito 1/1 bianche con volare.

“Tenere lontani gli evocaghouls incatenando geist rabbiosi alle tombe? Questo si chiama unire l'utile al dilettevole.”

—Seran, Guardia del Mausoleo

(www.magic4walls.com)

43/117

Pellegrino della Via Perduta

1



Creatura — Monaco Umano

Sacrifica il Pellegrino della Via Perduta: Aggiungi o alla tua riserva di mana.

“Gli occhi di Avacyon non possono vedere ovunque. Nel folto dei boschi e sotto la terra giacciono forze che gli angeli non comprenderanno mai.”

Kevin Hou

112/117

1/1

Primadepto Fedele

1



Creatura — Chierico Umano

Quando il Primadepto fedele entra nel campo di battaglia o muore, metti un segnalino +1/+1 su un Umano bersaglio.

“Non ho mai perso la fede, e grande è stata la mia ricompensa. Ora dividerò entrambe con i bisognosi.”

Oian Li

113/117

1/2

Cacciatore di Radurortorta

1



Creatura — Orrore Lupo

3 : Il Cacciatore di Radurortorta prende +3/+3 fino alla fine del turno.

La presenza dei lupi ha un effetto inquietante sull'Ulvenvald: i suoi confini vengono purificati da tenebre e spiriti maligni, ma nel profondo della foresta le ombre si fanno più scure, distorcendo la fauna e le piante.

Martin-Deschanbault

99/117

2/2

Driade di Wittal

1



Creatura — Driade

Spettrale — Sacrifica una terra (Sacrifica una terra, esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Spirito 1/1 nero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

Quando la Driade di Wittal muore, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelarla e metterla sul campo di battaglia tappata. Se lo fai, rimescola il tuo grimorio.

Kyria

109/117

0/2

Cercatore di Orrori

2



Creatura — Esploratore Umano

Crociata — Ogniqualvolta il Cercatore di Orrori, un'Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

Dopo la scomparsa dei lupi mannari, molti trappolatori si sono riaddestrati a cacciare altri tipi di abominio in agguato nei boschi.

Cristi-B

101/117

1/1

Apparizione di Cerchiocavo

4



Creatura — Spirito



Quando l'Apparizione di Cerchiocavo entra nel campo di battaglia, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

Spettrale 2 (2), esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Spirito 1/1 nero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

“Mentre aggiri le rovine, stà lontano dal circolo esterno. Non fermarti e non correre. Se senti delle voci, non ti voltare. Prega lungo il tragitto, e ringrazia gli angeli quando non vedi più la città.”

Saaed Ramez

2/2

Lupir Lunartiglio

3



Creatura — Guerriero Lupo



Fintanto che il Lupir Lunartiglio è equipaggiato, ha travolgere.

Fintanto che il Lupir Lunartiglio è incantato, ha cautela.

I lupir si muovono rapidi nel sottobosco, sorvegliando da lontano i villaggi dove sono nati.

Vasylna

4/4

Wurm Demolitore

3



Creatura — Wurm



“E’ l’arma perfetta per dare l’assalto ai manieri dei vampiri: la sua scorza è troppo dura per i morsi, il suo cervello troppo piccolo per il loro fascino e i loro muri troppo sottili per il suo cranio.”

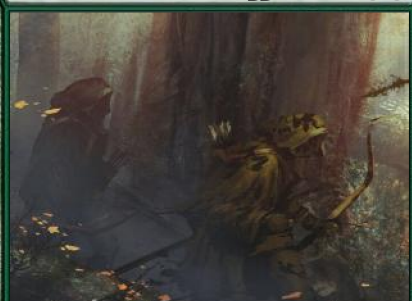
— Capitano Eric Hurnst

Alex Konstad

6/7

Cercatracce del Villaggio

3



Creatura — Umano



Quando i Cercatracce del Villaggio entrano nel campo di battaglia, guadagni punti vita pari alla forza più alta fra le creature controllate dal tuo avversario.

Felix Ortiz

2/4

Benedizione degli Aironi

1



Incantesimo — Aura



Incanta terra

La terra incantata ha “C: Aggiungi un mana di qualsiasi colore alla tua riserva di mana.”

Sacrifica la Benedizione degli Aironi: Metti un segnalino +1/+1 su un Umano bersaglio.

Liang Xing

98/117

Impeto Selvaggio

1



Istantaneo



La creatura bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno. Se quella creatura è incantata o equipaggiata, ha travolgere fino alla fine del turno.

I Cavalieri delle Piume pianificano i loro attacchi al culmine della luna piena, in modo da sfruttare i residui della furia selvaggia che ancora risiede nei loro compagni lupir.

AlectorFencer

108/117

Terriccio Sottile

1



Stregoneria



Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio, quindi puoi riprendere in mano una carta incantesimo o artefatto dal tuo cimitero.

“I sacerdoti di Avacyon dicono che dobbiamo guardare il cielo in cerca di risposte, ma i Divorati conoscevano la verità: nella Madre Terra troveremo conforto e rifugio.”

—Reim, Arcidruide della Via Perduta

(silverwitch.tumblr.com)

11/117

Abbraccio di Neraspina

1



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

Lampo

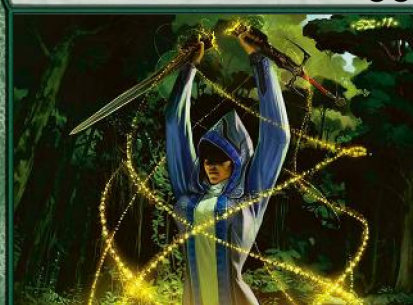
La creatura incantata prende +1/+2 e ha raggiungere.

Prima di iniziare una caccia ai demoni, è consigliabile imbracciare le armi.

98/117

Fine Naturale

2



Istantaneo



Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

La lama infestata si frantumò e il geist scivolò nel Sonno Benedetto, riconoscente.

Scott Chou

106/117

Nebbia Scintillante

2



Istantaneo



Trasforma tutte le creature. Previene tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno da creature diverse da Orrore, Lupi e Mannari.

(hellhorror.com)
11/1/17

Giuramento del Ranger

2



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+3.

Ogniqualvolta un Umano entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare ☙☙: Se lo fai, riprendi in mano il Giuramento del Ranger dal tuo cimitero.

“Che possa morire da solo nei boschi, lontano da coloro che ho giurato di proteggere. Che possa morire una morte degna di coloro che ho salvato.”

Eirian
10/7/17

Assalto dell'Alfa

3



Stregoneria



Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 2/2 verde, poi una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli. (Ciascuna creatura infligge all'altra danno pari alla sua forza.)

Dove l'alfa conduce, il branco segue.

Dusan Markovic
9/7/17

Maledizione della Caccia Selvaggia

3



Incantesimo — Aura Anatema



Incanta giocatore

Ogniqualvolta una creatura infligge danno da combattimento al giocatore incantato, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

Assaggiano la fame e fiutano il sangue.

(pinterest)
11/0/17

Carica dei Benedetti

3



Stregoneria



Distribuisci fino a tre segnalini +1/+1 fra le creature che controlli.

Le creature con forza pari o inferiore ad 1 non possono bloccare in questo turno.

Se il comandante Odric sa da dove venga la Mano di Avacyn, non lo ha rivelato a nessuno: l'imponente gigante sembra guidare i lupi in battaglia, aprendo con la sua ascia un sentiero di sangue fra le truppe nemiche.

Karl Kopinski
10/0/17

Giullare di Fauci di Cenere

2



Creatura — Diavolo



Sacrifica il Giullare di Fauci di Cenere: Il Giullare di Fauci di Cenere infligge 1 danno ad una creatura o ad un giocatore bersaglio.

dungeoninspiration.tumblr
8/3/17

1/1

Avanguardia di Notte Dorata

1



Creatura — Soldato Umano



Attacco improvviso

Crociata — Ogniqualvolta l'Avanguardia di Notte Dorata, un'Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi farle infliggere 1 danno ad una creatura bersaglio.

Scelti personalmente da Gisela, i membri dell'avanguardia dei Cavalieri delle Piume sono i più valorosi e rispettati dei catar, e desiderano sopra ogni cosa confiscare le loro lame negli orrori che infestano il mondo.

Applibot
7/1/17

1/2

Crociato della Stirpe Cadetta

2



Creatura — Cavaliere Vampiro



Prodezza

Ogniqualvolta il Crociato della Stirpe Cadetta infligge danno ad un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Dopo la caduta di Castello Falkenrath e l'estinzione di due stirpi minori, i sopravvissuti delle casate cadette si riunirono sotto la guida di Edgar Markov.

(posthumanart.tumblr)
8/1/17

2/1

Cavaliere delle Piume

2



Creatura — Cavaliere Umano



Crociata — Ogniqualvolta il Cavaliere delle Piume, un'Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la creatura bersaglio prende +1/+0 e ha rapidità fino alla fine del turno.

Il sogno di una Gavony libera dai mostri si fa più vicino con ogni battaglia che vincono.

IceQueen654123
7/1/17

2/3

Lupo di Montagna Crudele 2/2

Creatura — Lupo

Travolgere

1 : Il Lupo di Montagna Crudele prende +2/+0 fino alla fine del turno.

“I lupi non cacciano più solo per fame. Uccidono per divertimento, o per una strana follia che brilla dietro i loro occhi.”

—Elmut, guardia dei crocevia

Martina Pilcerova

89/117

1/2

Assalitore Frenetico		4
		
Creatura — Vampiro		
Spettrale 1 2 3 (1 2 3, <i>esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Spirito 1/1 nero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.</i>) Quando l'Assalitore Frenetico entre nel campo di battaglia, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno. <i>“Se il primo colpo va a segno, getta la balestra ed estrai la spada: un vampiro in preda alla sete di sangue può arrivare alla tua gola prima di accorgersi di essere morto.”</i>  Kir-tar 3/4		

Abile Affondo 1 2



Istantaneo 

La creatura bersaglio ha doppio attacco fino alla fine del turno.

“Cuore, poi collo. Di nuovo! Cuore, poi collo. Ancora una volta! Cuore...”

 Johannes Voß

Lancia Fiammeggiante

Istantaneo

La Lancia Fiammeggiante infligge 3 danni ad una creatura o ad un giocatore bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esiliala.

Il “capolavoro” dello skaberen balzò convenientemente in avanti per proteggere il suo padrone; mentre il laboratorio bruciava, Mitta si chiese se anche la composizione che si contorceva inchiodata alla porta potesse essere considerata una forma d'arte.

→ (pinterest)

87417

Assalto Disperato 



Istantaneo 

La creatura bersaglio prende +3/+0 fino alla fine del turno. Ogniquilvolta un Vampiro infligge danno da combattimento ad un giocatore in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

“Siamo predatori, non prede. Se non posso difendere il mio maniero da quegli insetti, ne porterò con me il maggior numero possibile.”

 **Raymond Swariland**
2014

A detailed illustration of a female angel in ornate armor, holding a glowing sword, with a male figure in the background.

Coscrizione Forzata

1



Stregoneria



Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura e custodiscila. (Metti sul campo di battaglia una pedina incantesimo Aura Barriera rossa con "Incanta creatura - La creatura incantata prende +1/+0" ed assegnala a quella creatura.) Quella creatura ha rapidità fino alla fine del turno.

"Per ordine del Lunarca, abbiamo bisogno di cinque giovani uomini o donne del villaggio, in buona salute e privi di maledizioni, che si uniscano alle truppe."

—Young June Choi

80/117

Pira dei Dannati

3



Stregoneria



La Pira dei Dannati infligge 4 danni ad una creatura bersaglio. Distruggi tutti gli Equipaggiamenti assegnati a quella creatura.

I catari trovavano snerbanti le urla di Rygar Falkenrath mentre bruciava nella sua armatura: dal canto suo, persino il comandante Odric si sentiva a disagio di fronte al sorriso carico d'odio di Gisela.

—(starwars.wikia.com)

92/117

Maledizione della Paranoia

4



Incantesimo — Aura Anatema



Ogniquale una creatura attacca il giocatore incantato, quella creatura prende +1/+0 e ha minacciare fino alla fine del turno.

Alcuni vampiri amano giocare con le loro vittime per mesi prima di colpire, la loro paura un apertivo per il primo morso.

—Grzegorz Krysiński

90/117

Fondamenta del Dispetto

4



Stregoneria



L'avversario bersaglio sacrifica un artefatto e una terra. Metti sul campo di battaglia due pedine creatura Diavolo 1/1 rosse con prodezza.

Dai piccoli furti alla chirurgia non richiesta, non c'è arte che i diavoli abbiano perfezionato quanto il "togliere la cosa giusta al momento sbagliato" - talvolta con risultati spettacolari.

—(hd4desktop.online)

84/117

Succhiasangue Condannata

1



Creatura — Vampiro



Quando la Succhiasangue Condannata muore, una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno.

"Man mano che il nostro numero cala, i nostri assassini pagano un prezzo più alto ad ogni uccisione: un tempo temevano l'ira dei più anziani tra noi, ma oggi anche i neonati combattono con la forza della disperazione."

—Runo Stromkirk

—Yinton J

73/117

1/1

Ratti Determinati

1



Creatura — Ratto



Spettrale 4 (4, esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Spirito 1/1 nero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.) Tocco letale

Nonostante i loro sforzi, gli sterminatori non ebbero successo nel liberarsi dei ratti che infestavano i livelli più profondi del Fosso; dal canto loro, i ratti ebbero un successo totale nel liberarsi degli sterminatori.

—Tenebraestudios

67/117

1/1

Cadavere Barcollante

1



Creatura — Zombie



"...uno dei segni distintivi dell'evocaghoul alle prime armi è il gridare come un maiale al macello durante la prima parte della litania - e terminare inevitabilmente il fiato appena prima dei versi che controllano la deambulazione..."

—De fundamentibus necromantiae, vol. I

—(Guild Wars concept)

56/117

2/2

Assaggiatore Voldaren

2



Creatura — Vampiro



Quando l'Assaggiatore Voldaren entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

"Ah, la nostra signora gradirà di certo questo retrogusto di cannella."

—(art-of-fantasy.org)

53/117

1/3

Cannibale Folle

2



Creatura — Farabutto Umano



Ogniquale una creatura muore, TAPpa il Cannibale Folle.

"Ma no, sarei assolutamente deliziato di averti per cena!"

—Alex Alexandrov

57/117

3/3

Prostrazione

1



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

Quando Prostrazione entra nel campo di battaglia, puoi mettere un segnalino +1/+1 su un Vampiro bersaglio.

La creatura incantata prende -1/-1 e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

Marco Bucci

66/117

Assassina di Duellanti

3



Creatura — Farabutto Vampiro



Attacco improvviso

Ogniquale l'Assassina di Duellanti infligge danno ad un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

Ha giurato di non consumare altro sangue se non quello che cola giù dalla sua lama,

(pinterest)

54/117

3/1

Sergente del Cimitero di Guerra

2



Creatura — Soldato Zombie



Quando il Sergente del Cimitero di Guerra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se una creatura è morta in questo turno, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

Spirare ha migliorato il suo talento per ispirare.

Helmutter

71/117

2/4

Sopravvissuta Falkenrath

3



Creatura — Vampiro



Volare

Spettrale 2 (2, esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Spirito 1/1 nero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

(pinterest)

72/117

3/2

Segugio della Brughiera

4



Creatura — Segugio Zombie



Sacrifica una creatura: Il Segugio della Brughiera ha minacciare fino alla fine del turno.

Si dice che gli inquisitori che muoiono nella brughiera assumano la forma di segugi spettrali, inseguendo per l'eternità tanto prede vive quanto non-morte.

Antonio José Manzanedo

70/117

3/5

Flagello di Fauci di Cenere

6



Creatura — Demone



Quando il Flagello di Fauci di Cenere entra nel campo di battaglia o muore, ogni giocatore perde 1 punto vita.

Spettrale (6, esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Spirito 1/1 nero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

(www.walldevil.com)

60/117

5/5

Innesto Cerebrale

1



Stregoneria



Esilia una carta bersaglio da un cimitero, quindi metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

“L'anima si aggira per uno stretto corridoio nell'infinito labirinto della mente: intrappolarla per sempre è il sogno di ogni negromante.

—Ludevic, necroalchimista

Jon Lomberg

62/117

Commercio Macabro

1



Stregoneria



Metti le prime due carte del tuo frimorio nel tuo cimitero, quindi riprendi in mano una carta creatura a caso dal tuo cimitero.

“La sola cosa buona in tutto questo è l'aumento dei prezzi.”

Joakim Ericsson

58/117

Maledizione della Solitudine

1



Incantesimo — Aura Anatema



Incanta creatura

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, se quel giocatore controlla più di una creatura, quel giocatore può sacrificare una creatura. Se non lo fa, quel giocatore perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

(unknown)

63/117

Conoscenze Sepolte

2



Stregoneria



Pesca due carte e perdi 2 punti vita.

“Mi sbagliavo. Mio nipote non risponde alla mia chiamata, e la sua creazione è ormai fuori controllo. Potremmo essere costretti a concludere ciò che abbiamo iniziato duemila anni fa.”

—Edgar Markov, lettera ai signori delle stirpi

Antonio José Manzanedo

59/117

Impulso Necrotico

1



Istantaneo



La creatura bersaglio prende +2/+1 fino alla fine del turno. Se quella creatura è uno Zombie, STAPPala e rigenerala.

3anni

61/117

Risucchia Essenza

1



Istantaneo



Risucchia Essenza infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

“Il bacio è la quintessenza del nostro stile di vita, ma in questi tempi luminosi finezza e maniere devono lasciare posto ad una maggiore efficienza.”

—Olivia Voldaren

Peter Jaworowski

68/117

Maledizione dell'Oblio

3



Incantesimo — Aura Anatema



Incanta giocatore

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore esilia due carte dal suo cimitero.

Il primo passo verso la pace è imparare a dimenticare.

Jana Schirmer & Johannes Voss

64/117

Banchetto di Mezzanotte

4



Istantaneo



Distruggi una creatura bersaglio. Guadagni 1 punto vita per ogni Umano nel cimitero di ogni avversario.

“Un'autentica sete di sangue è piuttosto difficile da instillare nei morti viventi: ecco perché la maggior parte di noi si accontenta della semplice e peraltro efficacissima - fame.”

—Gisa, the Ghoulcaller

Jee-Hyung Lee

55/117

Scambio di Tombe

4



Stregoneria



Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura.

“Conoscevo un mondo dove gli esseri viventi sono intarsiati di metallo, ed uno dove al metallo è data la forma di esseri viventi. Conoscevo un mondo dove i sogni prendono vita, ed uno dove i sogni durano per secoli; ma il metallo arrugginisce, ed i sogni prima o poi finiscono, e non esiste mondo dove la vita dura più a lungo della morte.”

—Ludevic, necroalchimista

(wallpapers.wallhave.cc)

69/117

Essenza di Mandragora

2



Artefatto



Quando l'Essenza di Mandragora entra nel campo di battaglia, ogni giocatore mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.

1, ☞: Aggiungi un mana di qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

Se riesci a guardare oltre le grida sciogli-cervello e i morsi feroci, la mandragola è il rimedio più efficace conosciuto dall'uomo - oltre ad un delizioso condimento.

artnest (vk.com)

7/117

Scalpello Sinistro

1



Artefatto — Equipaggiamento



La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Equipaggiare 1

Cos'hanno in comune artigiani, guaritori e skaberen?

(roosterteeth.com)

7/117

Spaventapasseri Giacca di Pelle

4



Creatura Artefatto — Spaventapasseri



Come costo aggiuntivo per lanciare lo Spaventapasseri Giacca di Pelle, puoi esiliare una carta creatura dal tuo cimitero. Se lo fai, entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

Lo Spaventapasseri Giacca di Pelle ha difensore e raggiungere finto che ha un segnalino +1/+1.

Zuccone non era mai stato così felice. La giacca che il contadino gli aveva fatto teneva i suoi amici lontani, ma la giacca che aveva fatto del contadino ora li teneva vicini tutto il tempo.

FabValle

8/117

2/3

Guanti di Sanguefiero

3



Artefatto — Equipaggiamento



La creatura equipaggiata prende +2/+2.

Ogniquale la creatura equipaggiata viene bloccata da una o più creature, puoi distruggere un'Aura bersaglio assegnata ad una di quelle creature.

Equipaggiare 3

Forgiati da fabbri vampiri e temprati nel sangue dei lupi mannari, bruciano con tutto l'odio che le creature della notte provano verso l'umanità.

— princeofpersia.wikia.com

5/1/17

Calderone Minaccioso

5



Artefatto



Quando il Calderone Minaccioso entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno ad ogni creatura.

2, ♠, sacrifica il Calderone Minaccioso: Trasforma una creatura bersaglio.

Quell'istante in cui realizzi di aver appena terminato le code di rospo.

— (pinterest)

2/1/17

Scintilla di Selenargento

2



Istantaneo



Custodisci una creatura che controlli. (Metti sul campo di battaglia una pedina incantesimo Aura Barriera rossa con "Incanta creatura - La creatura incantata prende +1/+0" ed assegnala ad una creatura bersaglio che controlli.)

La Scintilla di Selenargento infligge 1 danno ad una creatura o ad un giocatore bersaglio.

Lama consacrata e carne corrotta si scontrarono nel cielo di mezzanotte, macchiando l'oscurità di rosso.

— KypcaH

9/3/17

Falconiere Sanguinario

2



Creatura — Vampiro



"Brecht Falkenrath era un rinomato falconiere in vita, ed i suoi discendenti hanno ereditato la sua fama. Fate attenzione agli occhi."

—Elsa, ranger di Somberwald

— (otherworldrealms.tumblr)

8/3/17

3/2

Cappella Sorvegliata



Terra



♠: Aggiungi 1 alla tua riserva di mana
4, ♠, sacrifica la Cappella Sorvegliata: Riprendi in mano un'Aura bersaglio dal tuo cimitero.

Dimenticate da decenni, le cappelle dei villaggi abbandonati custodiscono spesso segreti pericolosi.

— (pinterest)

11/6/17

Patibolo del Villaggio



Terra



♠: Aggiungi 1 alla tua riserva di mana.

♠, sacrifica una pedina: Aggiungi un mana di qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

— svenart

11/7/17

LUPO



Creatura — Lupo

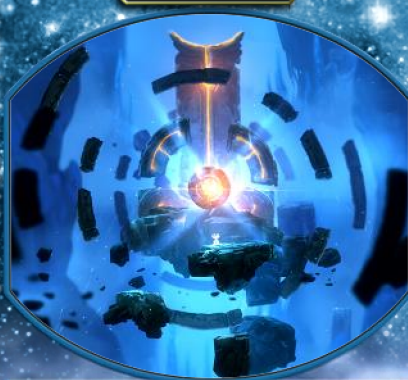


— Megaflow

8/8

2/2

BARRIERA



Incantesimo — Aura



Incanta istantaneo o stregoneria in un cimitero

Se il numero di carte nel tuo cimitero è uguale o superiore al costo di mana convertito della carta incantata, puoi giocare quella carta dal tuo cimitero. Quindi esilia.

— (wallup.net)

2/8

BARRIERA



Incantesimo — Aura



Incanta istantaneo o stregoneria in un cimitero

Se il numero di carte nel tuo cimitero è uguale o superiore al costo di mana convertito della carta incantata, puoi giocare quella carta dal tuo cimitero. Quindi esilia.

— (pinterest)

3/8

BARRIERA



Incantesimo — Aura

Incanta creatura
La creatura incantata prende +1/+0.

EarthStaroi

BARRIERA



Incantesimo — Aura

Incanta creatura
La creatura incantata prende +1/+0.

SPETTRO



Creatura — Spirito

Puoi usare questa carta per contrassegnare una carta esiliata con l'abilità Spettrale.

1/1

SPIRITO



Creatura — Spirito

Volare

1/1

DIAVOLO



Creatura — Diavolo

Prodezza

1/1

Alabarda Insanguinata 2



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+1.
5, sacrifica una creatura: Rimetti sul campo di battaglia l'Alabarda Insanguinata dal tuo cimitero.
Equipaggiare 3

Sangue fresco o già secco? Lasciata o rubata? E' più sciocco afferrarla o fuggir di volata?

1/117

Vanga del Cortile 2



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha "2, ♠, sacrifica una terra: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e mettila nella tua mano. Quindi rimescola il tuo grimorio."
Equipaggiare 2

The Bastard Son

Decreto di Esilio 3



Istantaneo

Metti un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio in cima al grimorio del suo proprietario.

"Vagherai nelle terre selvagge, dove nessun uomo vedrà la tua vergogna, dove nessun angelo sentirà il tuo pianto, dove gli occhi degli innominabili ti fisseranno implacabili."

Mazza Pesante 5



Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+3.
Equipaggiare 5

"Lascio il danzare con un fioretto in mano ai duellanti."

Daniel Kamrudin