

Luogotenente Insonne 3



Creatura — Soldato Spirito

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, metti un segnalino +1/+1 sul Luogotenente Insonne, quindi guadagni 1 punto vita.

Quando il Luogotenente Insonne muore, rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il tuo controllo ed assegnalo ad un giocatore bersaglio.

Uno per tutti, rispondete alla chiamata.

Jason Engle

21a/78

1/2

Maledizione dell'Infestazione



Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta il giocatore incantato lancia una magia creatura, puoi pagare *. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

Tutti per uno, inizia l'adunata.

(<http://fbcoverstreet.com>)

21b/78

Quercia Spaccata 4



Creatura — Pianta Mannaro

Difensore

All'inizio del tuo mantenimento, puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, trasforma la Quercia Spaccata.

"Guarda, Otto: non sembra quasi pelliccia, quella che pende dai rami più bassi?" 8/6

Yume-Rie

72a/78

2/6

Emissario dell'Ulvenwald



Creatura — Silvantropo Mannaro

Minacciare

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare una creatura: Quindi, se nessuna creatura è morta in questo turno, trasforma l'Emissario dell'Ulvenwald.

"Così parrebbe, caro Reinbert, ma temo sarebbe poco educato fermarsi a domandare."

(drawcrowd.com)

72b/78

8/6

Scoiattolo Sfuggente



Creatura — Scoiattolo Mannaro

Lo Scoiattolo Sfuggente non può essere bloccato a meno che tutte le creature controllate dal giocatore in difesa non lo blocchino.

All'inizio del tuo mantenimento, puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, trasforma lo Scoiattolo Sfuggente. 3/2

Karol Pawlinski

74a/78

1/1

Ibrido Lunatico



Creatura — Orrore Mannaro

Tutte le creature in grado di bloccare l'Ibrido Lunatico lo fanno.

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare una creatura: Quindi, se nessuna creatura è morta in questo turno, trasforma l'Ibrido Lunatico.

The Rafa

74b/78

3/2


Sciamana Tessifato




Creatura — Sciamano Umano


Quando la Sciamana Tessifato entra nel campo di battaglia, ogni giocatore scarta una carta.

Sacrifica un'altra creatura: Trasforma la Sciamana Tessifato.

“Non temere, mia cara. La carta del Tristo Mietitore non significa necessariamente pericolo: essa è la portatrice di cambiamento, l'opportunità di migliorarsi...”

49a/78 **2/1**

(bruixeta.centerblog.net)


Strega Sigilladestino




Creatura — Sciamano Umano

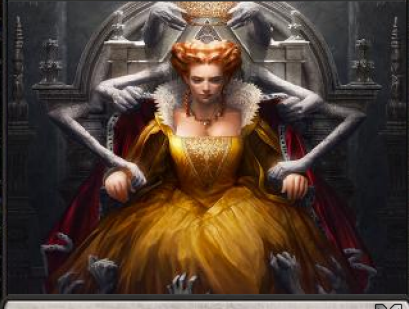

Quando questa creatura si trasforma nella Strega Sigilladestino, puoi rimettere sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta Anatema bersaglio dal tuo cimitero, quindi assegnala ad un giocatore bersaglio.

“...naturalmente scherzavo. Sarai morta prima dell'alba.”

49b/78 **3/3**

(Wordpress)


Maledizione della Perfidia

Incantesimo — Aura Anatema


Incanta giocatore

Ogniqualevolta il giocatore incantato lancia una magia creatura, ogni altra creatura che controlla prende -1/-1 fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta una creatura muore, puoi trasformare la Maledizione della Perfidia.

44a/78 **3/3**

Darey Dawn


Malevolo




Creatura — Orrore


Il Malevolo prende +1/+1 per ogni Anatema che controlli.

I demoni sono generati solo dai peggiori misfatti e dai pensieri più orribili, ma non c'è malvagità meschina abbastanza perché Innistrad lasci che vada sprecata.

44b/78 **3/3**

Kez Laczin


Esploratrice del Somberwald




Creatura — Mannaro Umano


3 ♠: Un Vampiro bersaglio non può essere bloccato fino alla fine del turno.

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

Ha guidato in salvo molti vampiri sconfitti, tradendo la fiducia della sua gente per un minimo guadagno.

43a/78 **1/1**

Avvart


Flagello del Sottobosco




Creatura — Mannaro


3 ♠: Un altro Lupo o Mannaro bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma il Flagello del Sottobosco.

Dopotutto, coloro che sono braccati dovrebbero supportarsi a vicenda.

43b/78 **3/1**

Carol Phillips



Recluta Lesta

2



Creatura — Mannaro Umano



Crociata - Ogniqualvolta la Recluta Lesta, un'Aura o un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, gli Umani che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma la Recluta Lesta.

4/5

Gworld

2/3

00b/78



Rinnegato Fulmineo



Creatura — Mannaro



Ogniqualvolta questa creatura si trasforma nel Rinnegato Fulmineo, i Lupi e i Mannari che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

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

Filipe Pagliuso

4/5

00b/78