

**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)

1/109

**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)

2/109

**Guanti di Sanguefiero**

3

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

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

Equipaggiare 3

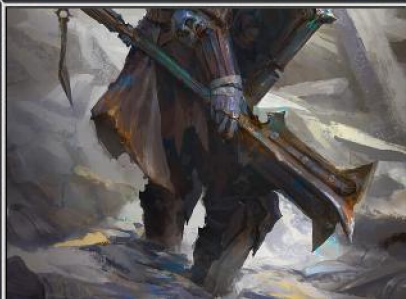
*Forgiati da fabbri vampiri e temprati nel sangue dei lupi mammari, bruciano con tutto l'odio che le creature della notte provano verso l'umanità.*

princeofpersia.wikia.com

3/109

**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

4/109

**Scalpello Sinistro**

1

**Artefatto — Equipaggiamento**

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Equipaggiare 1

*Cos'hanno in comune artigiani, guaritori e skaberen?*

(roosterteeth.com)

5/109

**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

6/109

2/3

**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

7/109

**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)

8/109

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

Tomasz Jedruszek

9/109



### Catara Addestrata

2\*



**Creatura — Soldato Umano**

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

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

(pinterest)  
10/109

2/2

### Chiamata dei Benedetti

4\*



**Istantaneo**

Metti sul campo di battaglia due pedine creatura Spirito 1/1 bianche 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  
11/109

### Consacrare le Spoglie

1\*



**Istantaneo**

Custodisci il tuo cimitero. (Crea una pedina Incantesimo Aura Barriera blu con "Incanta cimitero — 2, sacrifica una Barriera: Scegli una carta nel cimitero incantato a caso. Puoi esiliare quella carta o metterla in fondo al tuo grimorio. Quindi pesca una carta." ed assegnala al tuo cimitero.)

Guadagni 2 punti vita per ogni Aura che controlli.

*"Con olio e chiodiluna consacro questo corpo, perché non lasci il meritato riposo, perché non cammini da morto fra i viventi."*

— Preghiera del Somno Benedetto

Craig J. Spearing  
12/109

### 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 Avacyn furono migliaia.*

Gen Jun Miya  
13/109

1/2

### Custode della Brughiera

1\*



**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.

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

EthnicallyChallenged  
14/109

2/2

### Effigie della Speranza

1\*



**Creatura — Muro Spirito**

Difensore

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

Ishgsk  
15/109

0/4

### Geist del Guaritore

3\*



**Creatura — Chierico Spirito**

**C:** 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  
16/109

3/3

### Geist Sorvegliatombe

2\*



**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  
17/109

1/1

### Gryff della Crociata

2\*



**Creatura — Ippogrifo**

Volare

*Crociata* - Ogniquilvolta il Gryff della Crociata, un Aura o un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi tappare o stappare una creatura bersaglio.

sandara  
18/109

2/2



### Guardie della Cattedrale

3\*



Creatura — Soldato Umano

*Crociata* — Ogniqualevolta 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

1/5

19/109

### 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

3/4

20/109

### Lama del Popolo di Videns

1\*



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

3/1

21/109

### 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

22/109

### Ombra di Luce

1\*



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)

2/1

23/109

### Ostracismo

2\*



Istantaneo

Distruggi un permanente non terra bersaglio con costo di mana convertito 3 o meno. Il suo controllore guadagna 2 punti vita.

*"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."*

24/109

### Prova della Luna

2\*



Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare.

Quando la creatura incantata si trasforma, esiliata.

(fantasy-art-engine.tumblr)

25/109

### Randagio di Muro del Bambino

\*



Creatura — Gatto

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

*Possa Avacyn 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)

1/1

26/109

### Veglia Diligente

\*



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.*

27/109



### 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.”*

— Jerrick, a Tamiyo

hdwall.us  
28/109

### 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. (Crea una pedina Incantesimo Aura Barriera blu con “Incanta cimitero — 2, sacrifica quest’Aura: Scegli una carta nel cimitero incantato a caso. Puoi esiliare quella carta o metterla in fondo al tuo grimorio. Quindi pesca una carta.” ed assegnala al tuo cimitero.)

Kagaya  
29/109

### 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; la metà rimasta si rivelò di gran lunga la più creativa.*

Sir Hanselot  
30/109

3/4

### 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  
31/109

### Creaprotezioni del Fosso

1



#### Creatura — Mago Umano

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

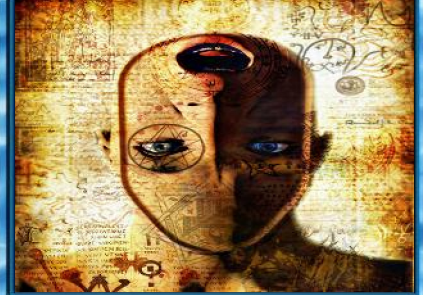
*La poca tolleranza che la Chiesa aveva per i commercianti loschi in Nephalia terminò con la Crociata, costringendo i trafficanti di argento e protezioni illegali nelle caverne sotto l’Erdwal.*

Lilaccu  
32/109

2/1

### 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 Ferocia 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  
33/109

### 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 “C”: Pesca una carta, poi scarta una carta.”

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

sfioramilcuore.tumblr  
34/109

### Esploratore del Gryff

4



#### Creatura — Cavaliere Umano

Volare

Quando l’Esploratore del Gryff entra nel campo di battaglia, custodisci il tuo cimitero. (Crea una pedina Incantesimo Aura Barriera blu con “Incanta cimitero — 2, sacrifica quest’Aura: Scegli una carta nel cimitero incantato a caso. Puoi esiliare quella carta o metterla in fondo al tuo grimorio. Quindi pesca una carta.” ed assegnala al tuo cimitero.)

Jason Chan  
35/109

3/2

### Fauche delle Fogne Rabbiosa

4



#### Creatura — Coccodrillo Zombie

Lampo

Come costo aggiuntivo per lanciare la Fauche 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  
36/109

2/3



### Giuramento delle Piume

4



#### Istantaneo

Una 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

37/109

### 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 evocaghou! incatenando geist rabbiosi alla tombe? Questo si chiama unire l'utile al dilettevole.”*

—Seran, Guardia del Mausoleo

(www.magic4walls.com)

38/109

### Invisibile del Brivido

1



#### Creatura — Spirito

Quando l'Invisibile del Brivido entra nel campo di battaglia, puoi TAPpare o STAPpare 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.

theyeoftheseen

39/109

1/1

### 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

40/109

### 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

41/109

2/3

### 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

42/109

### Presenza 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

43/109

### 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)

44/109

0/3

### Rito dell'Esilio

1



#### Istantaneo

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

Se hai lanciato questa carta dalla tua mano, custodisci il tuo cimitero. (Crea una pedina Incantesimo Aura Barriera blu con "Incanta cimitero — 2, sacrifica quest'Aura: Scegli una carta nel cimitero incantato a caso. Puoi esiliare quella carta o metterla in fondo al tuo grimorio. Quindi pesca una carta." ed assegnala al tuo cimitero.)

*“Preferirei andare sul sicuro - ed esorcizzare l'intero cimitero.”*

(pinterest)

45/109



**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.*

HELMUTT 1/4  
 46/109

**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

47/109

**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) 1/3  
 48/109

**Assassina di Duellanti** 3 



**Creatura — Farabutto Vampiro** ■

Attacco improvviso  
 Ogniqualvolta 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) 3/1  
 49/109

**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, l'Evocaghoul

Jee-Hyung Lee 50/109

**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) 2/2  
 51/109

**Cannibale Folle** 2 



**Creatura — Farabutto Umano** ■

Ogniqualvolta una creatura muore, TAPpa il Cannibale Folle.

*“Ma no, sarei assolutamente deliziato di averti per cena!”*

Alex Alexandrov 3/3  
 52/109

**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 53/109

**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 54/109



**Flagello di Fauci di Cenere** 



**Creatura — Demone** 

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

Spettrale  (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.)

(www.walldevil.com) **5/5**

55/109

**Impulso Necrotico** 



**Istantaneo** 

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

3  

56/109

**Innesto Cerebrale** 



**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

57/109

**Maledizione della Solitudine** 



**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)

58/109

**Maledizione dell'Oblio** 



**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

59/109

**Prostrazione** 



**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

60/109

**Ratti Determinati** 



**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

**1/1**

61/109

**Risucchia Essenza** 



**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

62/109

**Scambio di Tombe** 



**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 intarziati 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)

63/109



**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 3/5

**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.*

Helmutt 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) 3/2

**Succhiasangue Condannata**

**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.”*

—Rumo Stromkirk

Yinton J 1/1

**Abile Affondo** 1

**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 684/09

**Assalitore Frenetico** 4

**Creatura — Vampiro**

Spettrale 1 (1, 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 l'Assalitore Frenetico entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

*“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.”*

kir-tar 094/09 3/4

**Assalto Disperato** 2

**Istantaneo**

La creatura bersaglio prende +3/+0 fino alla fine del turno. Ogniqualvolta 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 Swanland 204/09

**Avanguardia di Notte Dorata** 1

**Creatura — Soldato Umano**

Attacco improvviso

*Crociata* – Ogniqualvolta l'Avanguardia di Notte Dorata, un'Aura o un Equipaggiamento entra 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 catari, e desiderano sopra ogni cosa conficcare le loro lame negli orrori che infestano il mondo.*

Applibot 714/09 1/2

**Benedizione di Notte Dorata** 2

**Incantesimo — Aura**

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2.

*Crociata* – Ogniqualvolta la Benedizione di Notte Dorata, un'altra Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la creatura incantata prende invece +3/+3 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

(pinterest) 724/09



**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

2/3

**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

73409

**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)

2/1

**Diffondere la Rabbia**

1

**Istantaneo**

La creatura bersaglio prende +2/+0 e deve attaccare in questo turno se può farlo.

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

Artem Demura

73409

**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)

73409

3/2

**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 "roglie la cosa giusta al momento sbagliato" - talvolta con risultati spettacolari.*

(hd4desktop.online)

73409

**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

29409

1/1

**Lancia Fiammeggiante**

2

**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 esilia.

*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)

30409

**Lanciadepto Ardito**

2

**Creatura — Chierico Umano****Rapidità**

Quando il Lanciadepto Ardito entra nel campo di battaglia, 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.)

(pinterest)

31409

2/2



### Lupo di Montagna Crudele

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

1/2

### Maledizione della Paranoia

4



**Incantesimo — Aura Anatemata**

Ogniqualvolta 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 aperitivo per il primo morso.*

—Grzegorz Kryszynski

83/109

### Malignità

2



**Incantesimo — Aura**

Incanta creatura

Quando la Malignità entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Diavolo 1/1 rossa con prodezza.

La creatura incantata prende +1/+1.

*"Diavolo odioso, gentile mai, stammi lontano, non portare guai. Diavolo non saltellare in cortile, non sei benvenuto no, non venire."*

—Scongioro popolare

—dungeoninspiration.tumblr

84/109

### 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 catarì trovavano snervanti 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)

85/109

### 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.*

—KypcaHT

86/109

### Vandalo Maniaco

2



**Creatura — Guerriero Umano**

Quando il Vandalo Maniaco entra nel campo di battaglia, distruggi un artefatto bersaglio.

*Alcuni che avevano sofferto sotto la tirannia dei vampiri svilupparono un profondo odio per ogni tipo di lusso, e si unirono alla Crociata con il solo proposito di ridurre in polvere i beni dei loro ex dominatori.*

2/2

### 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.*

88/109

### 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 voci, non ti voltare. Prega lungo il tragitto, e ringrazia gli angeli quando non vedi più la città."*

—Saaed Ramez

89/109

2/2

### Assalto dell'Alfa

3



**Stregoneria**

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli. (Ciascuna creatura infligge all'altra danno pari alla sua forza.)

Poi, se controlli un Mannaro, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

*Dove l'alfa conduce, il branco segue.*

—Dusan Markovic

90/109



### Benedizione degli Aironi



#### Incantesimo — Aura

Incanta terra

La terra incantata ha “☙: 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  
94/109

### Cacciatore di Raduratorta



#### Creatura — Orrore Lupo

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

*La presenza dei lupir ha un effetto inquietante sull'Ulvenwald: 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  
92/109

2/2

### Carica dei Benedetti



#### 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 lupir in battaglia, aprendo con la sua ascia un sentiero di sangue fra le truppe nemiche.*

Karl Kopinski  
93/109

### Cercatore di Orrori



#### Creatura — Esploratore Umano

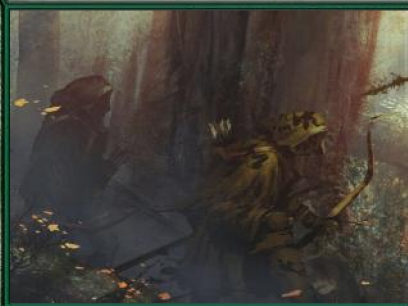
**Crociata** — Ogniqualevolta il Cercatore di Orrori, un'Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

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

Cristi-B  
94/109

1/1

### Cercatracce del Villaggio



#### Creatura — Umano

**Raggiungere**

Ogniqualevolta una creatura con volare muore, guadagni 1 punto vita.

Felix Ortiz  
93/109

2/4

### Driade di Wittal



#### Creatura — Driade

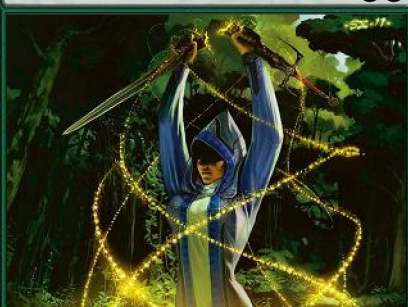
**Spettrale** — Sacrifica una terra (Sacrifica una terra, esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Spirito 1/1 nero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

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  
96/109

0/2

### Fine Naturale



#### Istantaneo

Distruigi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Guadagni 3 punti vita.

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

Scott Chou  
97/109

### Giuramento del Ranger



#### Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+3.

Ogniqualevolta 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  
98/109

2

### Impeto Selvaggio



#### 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.*

AlectorPencer  
99/109

1



### Lupir Lunartiglio

3



#### Creatura — Guerriero Lupo

Fintanto che il Lupir Lunartiglio è equipaggiato, ha travolgere.

Fintanto che il Lupir Lunartiglio è incantato, ha cautelata.

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

— Vasylna

4/4

### Maledizione della Caccia Selvaggia

3



#### Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniquilvolta 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)

101/109

### Nebbia Scintillante

2



#### Istantaneo

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

— (hellhorror.com)

102/109

### Pellegrino della Via Perduta



#### 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

103/109

1/1

### Primadepto Fedele

2



#### 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.”*

— Qian Li

104/109

1/2

### Ronda del Muro Esterno

2



#### Creatura — Soldato Umano

*Nonostante sia il lavoro più sicuro per un cataro, solo le reclute migliori possono servire nella guardia cittadina, con l'incarico di proteggere la cattedrale, i vescovi e i cittadini benestanti.*

— (Pinterest)

105/109

3/3

### 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, Arcidruo della Via Perduta

— (silverwitch.tumblr.com)

106/109

### 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

107/109

6/7

### 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)

108/109



## 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

109/109