

Acchiappasogni

2



Artefatto



Ogniquale una carta viene esiliata, guadagni 1 punto vita.

1, **C**: Sacrifica l'Acchiappasogni: Rimescola il tuo cimitero nel grimorio del suo proprietario.

Zasalamell

1/70

Acqua Santa

2



Artefatto — Equipaggiamento



L'Acqua Santa entra nel campo di battaglia con tre segnalini fiala su di essa.

La creatura equipaggiata prende +0/+1 ed ha "C: Un Vampiro o uno Zombie bersaglio non può attaccare o bloccare in questo turno."

Equipaggiare—Rimuovi un segnalino fiala dall'Acqua Santa.

"La creazione di mio nipote non è in grado di provare tristezza. Tanto più divertente questo nomignolo, Lacrime di Avacyn."

—Edgar Markov

(vk.com)

2/70

Alabarda Insanguinata

4



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?

Bruno Cerkvenik

3/70

Cumulo di Bambole

1



Creatura Artefatto — Spaventapasseri



Sacrifica il Cumulo di Bambole: Rimuovi dal gioco una carta bersaglio da un cimitero.

I genitori di Stensia fanno sempre gettare via ai loro bambini le bambole perse e poi ritrovate. Chi può sapere cos'hanno imparato mentre erano via?

JMC813

3/70

1/1

Figlia del Parassita

2



Artefatto — Equipaggiamento



La creatura equipaggiata ha legame vitale. Fintanto che quella creatura è un Vampiro, prende +1/+1.

Equipaggiare 2

I più preziosi fra i cimeli Markov erano due spade gemelle: il nipote di Edgar ne rubò una, mentre l'altra fu spezzata in frammenti e divisa tra coloro che ne erano degni.

Yang Mansik

5/70

Golem Animato dai Geist

4



Creatura Artefatto — Golem



Travolgere

Il Golem Animato dai Geist non STAPpa durante la tua fase di STAP.

Sacrifica un artefatto o un incantesimo: STAPpa il Golem Animato dai Geist.

"All'inferno la Chiesa e i suoi decreti. Non metterò a rischio le vite dei miei uomini quando potremo combattere quei ladri di carogne con le loro stesse armi."

MorkarDFC

6/70

5/3

Indossapelle

3



Creatura Artefatto — Spaventapasseri



Mentre l'Indossapelle entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

L'Indossapelle ha il tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

7/70

2/2

Pietra della Fondazione Argentata

5



Artefatto



Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -1/-0.

"Ella è il fondamento della nostra fede. Sulle pietre della Sua prigione costruiremo la nostra eredità."

—Selenia, la Lunarca

Mateus Koda'g (?)

8/70

Sangue Antico

3



Artefatto — Equipaggiamento



Il Sangue Antico entra nel campo di battaglia con tre segnalini fiala su di esso.

La creatura equipaggiata ha travolgere e "Ogniquale questa creatura infligge danno ad un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di essa."

Equipaggiare—Rimuovi un segnalino fiala dal Sangue Antico.

Una goccia è tutto ciò che serve per trasformare il più mite degli uomini in un figlio della notte.

(<http://bloodborne.wikidot.com>)

9/70

Sfera di Cristallo

3



Artefatto



1, ♣: Profetizza 2.

“Nella mia visione ho visto le Sue ali, insopportabilmente bianche, aprirsi fino ad abbracciare il mondo intero.”

Christi Lynn

10/70

Simulacro della Speranza

6



Artefatto



TAPpa due creature STAPpate che controlli: Il Simulacro della Speranza diventa una pedina creatura Angelo 5/5 bianca con volare fino alla fine del turno.

“In verità vi dico, se aveste una fede grande quanto un chicco di grano, potreste dire a questa statua: levati ed annienta le schiere degli impuri, ed essa lo farebbe.”

— Arcivescovo Aldeger

Frank Hong

11/70

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 ed aggiungila alla tua mano, quindi rimescola il tuo grimorio.”

Equipaggiare 2

The Bastard Son

12/70

Abbattere il Leader

1 ✱ ✱



Istantaneo



Distruggi una creatura bersaglio con il costo di mana convertito più alto tra le creature sul campo di battaglia.

Colpisci il punto giusto forte abbastanza, e potresti non aver bisogno di colpire di nuovo.

(Paizo)

13/70

Alone di Nebbia

4 ✱



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

La creatura incantata ha protezione dalle creature.

Crociata - Ogniqualvolta l'Alone di Nebbia, un'altra Aura o un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi sacrificare l'Alone di Nebbia. Se lo fai, previeni tutto il danno che sarebbe inflitto alle creature che controlli in questo turno.

“Ho esultato quando Lei ha rimosso la maledizione... ma ora, quando li scorgo nei boschi, non sento più il calore di quel giorno. La sete di sangue li ha lasciati, ma tutto ciò che vedo nei loro occhi è un vuoto raggelante.

— Cathrina, Primadepta di Kessig

14/70

Angelo dei Due Sentieri

2 ✱



Creatura — Angelo



Volare

2 ♣: Metti un segnalino +1/+1 su un Umano bersaglio.

2 ♠: Fai tornare uno Spirito bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.

(weknowyourdreams.com)

15/70

2/2

Assistente dell'Inquisitore

1 ✱



Creatura — Umano



✱, ♣: Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

Decapitare il demone è, in effetti, la parte divertente. La parte sgradevole è ripulire, dopo.

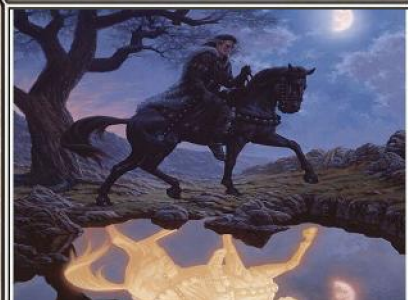
(talesofendora.purforum.com)

16/70

2/1

Cavaliere di Luce Argentata

✱ ✱



Creatura — Cavaliere Spirito



Lampo

Quando il Cavaliere di Luce Argentata entra nel campo di battaglia, scegli uno — Arruola una creatura bersaglio che controlli; o una creatura bersaglio che controlli ha protezione da Vampiri e Mannari fino alla fine del turno.

Nella luce della luna risiedono tutte le speranze ed i terrori degli uomini.

Jonathon Earl Bowser

17/70

2/2

Destriero della Scorta

4 ✱



Creatura — Cavallo



♣, metti il Destriero della Scorta in fondo al tuo grimorio: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Aura od Equipaggiamento ed aggiungila alla tua mano. Poi rimescola il tuo grimorio.

Charles Michel Maria Verlat

18/70

3/3

Epurazione Impetuosa

1*



Stregoneria



Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

Se quel permanente aveva costo di mana convertito 3 o inferiore, fino alla fine del turno puoi lanciare l'Epurazione Impetuosa dal tuo cimitero. Quindi esiliala.

"Distruggete tutto ciò che appare sospetto. Poi distruggete tutto il resto."

Dev Burmak

19/70

Guaritore Convertito

*



Creatura — Chierico Umano



Attacco improvviso

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino +1/+1 sul Guaritore Convertito se hai guadagnato vita in questo turno.

Ha salvato innumerevoli innocenti durante i suoi lunghi anni di servizio; ora gli angeli richiedono che si metta in pari con altrettanti colpevoli.

Yefumm

20/70

1/1

Radunare le Piume

1*



Istantaneo



Metti sul campo di battaglia due pedine creatura Umano 1/1 rosse.

Una singola piuma non può far altro che cadere, ma le ali della giustizia si librano alte nel cielo.

Michael Komarck

21/70

Rune Protettive

2*



Istantaneo



Arruola una creatura bersaglio che controlli e STAPPala, quindi custodisci il tuo cimitero.

Esilia le Rune Protettive.

Su una tomba, di solito significano "vattene". Su un'arma, significano "vattene all'istante" o "fermo così".

(pinterest)

22/70

Scudo di Alabastro

4**



Creatura — Angelo



Volare, difensore

Crociata - Ogniqualvolta lo Scudo di Alabastro, un'Aura o un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le creature che controlli perdono difensore e hanno cautela fino alla fine del turno.

"Anche dopo il ritorno della nostra Signora, non possiamo dimenticare il dolore di essere lasciati soli. Per ogni paio d'ali che vanno in battaglia, uno resti indietro a proteggere i deboli."

(abstract.desktopnexus)

23/70

4/4

Spezzare il Cuore

3*



Stregoneria



Esilia una creatura tappata bersaglio. Se controlli un Equipaggiamento, pesca una carta.

"Ho visto ghoul senza testa continuare a strisciare per ore e mannari sfigurati dall'argento sbaragliare squadroni di cacciatori... ma devo ancora vedere qualcosa che si muove con un paletto nel petto."

—Meyer, inquisitore d'élite

wraithdt

24/70

Addestratore di Geist

3



Creatura — Umano



TAPpa uno Spirito STAPPato che controlli: Una creatura bersaglio ha volare fino alla fine del turno.

"Mi vestirei pesante se fossi in te - specialmente dalla cintola in giù."

CarassiusVigorous

25/70

3/1

Maledizione della Nebbia

2



Incantesimo — Aura Anatomia



Le magie controllate dal giocatore incantato che bersagliano i permanenti che controlli costano 1 in più per essere lanciate.

Le magie che controlli che bersagliano il giocatore incantato costano 1 in meno per essere lanciate.

"Restate calmi! Questa volta sono sicuro, era da questa parte..."

Oleg Saakyan

26/70

Ondina delle Cascate di Kirch

1



Creatura — Ninfa



Passa-Isole

Quando l'Ondina delle Cascate di Kirch muore, puoi far diventare una terra bersaglio un'Isola.

Spettrale 3

"Vecchio più degli angeli, più vecchio del marnaro, tenendo stretto il sacco arriva Jack l'Avaro; più vecchio, ben più vecchio dell'ondina dispettosa, che è vecchia, vecchia, vecchia! Più vecchia d'ogni cosa!"

—Filastrocca dei bambini di Gavony

Wen Juinn

27/70

2/1

Orribile del Cappuccio

3



Creatura — Spirito



4*: Gli altri Spiriti che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

4: Fino alla fine del turno, gli Zombie che controlli hanno "Ogniqualevolta questa creatura attacca, il giocatore in difesa mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio".

— jekowekov

28/70

3/2

Perdita di Realtà

1



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

La creatura incantata prende -1/-0, non può bloccare e non può essere bloccata.

"Sono più di quel che sei. E tu sei meno di quel che eri."

—Ludevic, a Jenrik

— JinMengYuan Shi

29/70

Presagio Alato

1



Creatura — Uccello Zombie



Volare

Quando il Presagio Alato entra nel campo di battaglia, profetizza 1.

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, riprendi in mano il Presagio Alato.

Aprire la porta nel bel mezzo della notte non era un errore sufficiente, così hai pensato bene di interrogarlo sulla vita e sulla morte.

— (Dragon Magazine?)

30/70

2/2

Purificatore di Selenargento

1



Creature — Human



Quando il Purificatore di Selenargento muore, custodisci il tuo cimitero.

2, ♠, ♣: Riprendi in mano un Aura o un Equipaggiamento che controlli.

Si dice che ogni lama contenga dentro di sé un frammento dell'anima dell'artefice; la creazione di alcune fra esse, tuttavia, ne richiede una porzione ben maggiore.

— (www.100ifreedomdownloads.com)

31/70

1/2

Rinunciare ai Dubbi

1



Istantaneo



Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Puoi mettere quelle carte nel tuo cimitero: Se lo fai, pesca una carta. Se non lo fai, rimetti in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

"Ne abbiamo abbastanza della tua eresia degenerata. O servi la parola di Avacyr con la tua vita, o la servirai con la tua morte."

— Elisa Canteras Jiménez

32/70

Sigillo Tombale

2



Istantaneo



Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi 2.

Custodisci il tuo cimitero.

— hdwall.us

33/70

Skaab a Vuoto

4



Creatura — Zombie



Come costo addizionale per lanciare lo Skaab a Vuoto, puoi esiliare due carte creatura dal tuo cimitero. Se lo fai, entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

Quando lo Skaab a Vuoto muore, fai tornare un'altra creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

"Fate attenzione a quelli che ronzano. Non posso guarire la carne cancellata dall'esistenza."

—Hedon, Cappellano Luogotenente

— Stepan Alekseev

34/70

3/3

Tirare i Fili

5



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

Controlli la creatura incantata.

Quando Tirare i Fili lascia il campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

Quando la nebbia invade le strade, "posseduto" diventa un concetto piuttosto letterale.

— Pavel Kolomeyets

35/70

Vortice Eterico

2



Istantaneo



Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.

Se quel permanente aveva costo di mana convertito 3 o inferiore, fino alla fine del turno puoi lanciare il Vortice Eterico dal tuo cimitero. Quindi esiliarlo.

Un geist coatto a lasciare il mondo rilascia una enorme quantità di energia: con il giusto incantesimo, è possibile produrre una reazione a catena.

— Depingo

36/70

Alchimista del Maniero



Creatura — Artefice Umano



♦: Fino alla fine del turno, uno Zombie bersaglio ha "♦: Pesca una carta, poi scarta una carta."

♦: Fino alla fine del turno, un Vampiro bersaglio ha "♦: Questa creatura infligge 1 danno ad un giocatore bersaglio."

Sapendo di aver bisogno di tutto l'aiuto possibile, i signori dei vampiri aprirono i loro manieri agli skaberen fuggitivi, offrendo protezione in cambio di lealtà.

Jon Hodgson

1/2

37/70

Banchetto di Sangue



Stregoneria



Lancia il Banchetto di Sangue solo se controlli due o più Vampiri.

Distruggi una creatura bersaglio. Guadagni 4 punti vita.

Con frustrazione di Edgar, nemmeno la sconfitta a Wollebank poté diminuire la passione di Olivia per le feste stravaganti.

Unknown

38/70

Infiltrato di Runo



Creatura — Farabutto Vampiro



L'Infiltrato di Runo non può essere bloccato dalle creature che condividono almeno un tipo di creatura con lui.

1 ♦: Fino alla fine del turno, le creature che controlli diventano Vampiri in aggiunta ai loro altri tipi.

2 ♦: Scegli una creatura bersaglio. Fino alla fine del turno, l'Infiltrato di Runo ottiene tutti i tipi di quella creatura.

Randy Vargas

2/2

39/70

Investitura Oscura



Istantaneo



Come costo addizionale per lanciare l'Investitura Oscura, sacrifica una creatura.

Metti sul campo di battaglia due pedine creatura Vampiro Cavaliere 2/3 nere con legame vitale.

La nomina di una delle guardie personali di Olivia è celebrata con il dissanguamento di otto umani adulti: l'arruolamento di un intero plotone ha trasformato i borghi attorno a Lammas in villaggi fantasma.

Magali Villeneuve

40/70

Lama Nera di Olivia



Creatura — Cavaliere Vampiro



Rapidità

Ogniquale volta la Lama Nera di Olivia infligge danno ad un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Spettrale 2 ♦

Sinto-risky

41/70

4/4

Maledizione della Persecuzione



Incantesimo — Aura Anatema



Incanta giocatore

♦♦♦♦, rivela la Maledizione della Persecuzione dalla tua mano: Un giocatore incantato bersaglio perde 2 punti vita.

Fintanto che la Maledizione della Persecuzione è nel tuo cimitero, le terre che controlli sono Paludi in aggiunta ai loro altri tipi di terra.

Ramses Melendez

42/70

Mentore Dannato



Creatura — Zombie



Quando il Mentore Dannato muore, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Se quella creatura è uno Zombie, metti invece due segnalini +1/+1 su quella creatura.

Lo diceva, che i suoi studenti lo avrebbero portato alla tomba.

Los Edwards

3/2

43/70

Patto Demoniac



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

Ogniquale volta un'altra creatura muore, la creatura incantata prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Quando la creatura incantata muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il tuo controllo.

"Quando avrai terminato i nomi sulla tua lista, cancellerò il tuo dalla mia."

(pinterest)

44/70

Redivivo di Gisa



Creatura — Zombie



Redivivo di Gisa entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo TAPpato a meno che tu non controlli un altro Zombie.

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.)

Qiao An

2/1

45/70

Spirale di Terrore

3



Istantaneo

Esilia una carta bersaglio da un cimitero.
Il proprietario di quel cimitero scarta due carte.

Il puro, genuino terrore è vischioso come il catrame e nero come il vuoto.

(jmc813.wordpress.com)

46/70

Vento di Morte

X



Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno.

Correnti di aria mefitica esalano dalle Fauci di Genere, causando allucinazioni, febbre e morte a coloro che vi passano troppo vicino.

(forums.frontier.co.uk)

47/70

Assalto Strategico

1



Stregoneria

Se hai lanciato questa carta dalla tua mano, custodisci una creatura bersaglio 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.)

Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno. Pesca una carta.

Esecuzione perfetta.

(TSRodriguez)

48/70

Ceneri dello Sfarzo

3



Istantaneo

Distruggi una terra bersaglio. Se quella terra era incantata, le Ceneri dello Sfarzo infliggono 3 danni al controllore di quella terra.

(Helmutt)

49/70

Ciurma Devastante

2



Creatura — Diavolo

Quando la Ciurma Devastante muore, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Diavolo 1/1 rossa con prodezza.

Spettrale 3

"Dopo la dodicesima ondata, non ci restò altra scelta che ritirarci dalla Breccia. Non credo che avessero veramente una fine."

—Ingrid Reichert, catara di Avacyn

(Diablo 3)

50/70

3/3

Fiamme dell'Inquisizione

3



Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare le Fiamme dell'Inquisizione, sacrifica una creatura.

Scegli fino a due creature e/o giocatori bersaglio. Le Fiamme dell'Inquisizione infliggono infliggono 3 danni a ciascuno di essi.

"Brucerai al fianco della tua colpa."

(Eggie Yeen)

51/70

Fuoco Alchemico

1



Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Lampo

La creatura incantata ha "☛: Questa creatura infligge 1 danno ad una creatura o ad un giocatore bersaglio."

Una mente brillante è la cosa più importante per un necroalchimista, ma anche una buona mira non guasta.

(blog.naver.com)

52/70

Mago del Sangue di Stensia

3



Creatura — Mago Vampiro

Quando il Mago del Sangue di Stensia entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta stregoneria a caso dal tuo cimitero.

Ogniqualevolta il Mago del Sangue di Stensia infligge danno ad un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

(League of Legends)

53/70

1/3

Neonata Attraente

1



Creatura — Vampiro

1 ☛, rimuovi un segnalino +1/+1 da un'altra creatura che controlli: Metti un segnalino +1/+1 sulla Neonata Attraente e STAPPala.

Il primo sangue che un neonato beve deve appartenere al vampiro che lo ha generato, e gli trasmette tutti i poteri della sua stirpe.

(Child of Winter)

54/70

1/2

Retribuzione Angelica

1



Stregoneria



Qualunque giocatore può farsi infliggere 6 danni dalla Retribuzione Angelica. Se nessuno lo fa, la Retribuzione Angelica infligge 6 danni ad una creatura bersaglio.

“Gli angeli di Notte Dorata non hanno nulla della gentilezza di Lady Sigarda. Odiano la colpa molto più di quanto amino l'innocenza.”

— Hans Vogel, sindaco di Lambholt

— Hellstern

35/40

Slancio Feroce

3



Istantaneo



Fino a due creature bersaglio prendono +X/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

Se quelle creature sono Vampiri, hanno travolgere fino alla fine del turno.

— Jeremy McHugh

36/40

Tattiche dei Credenti

2



Incantesimo



Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

1: Una creatura bersaglio ha prodezza fino alla fine del turno.

In quella giornata campale, i catari si batterono come angeli e gli angeli si batterono come soli.

— Aleksi Brictot

37/40

Zelota di Notte Dorata

5



Creatura — Soldato Umano



Rapidità

Crociata - Ogniqualevolta lo Zelota di Notte Dorata, un'Aura o un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far avere ad una creatura bersaglio doppio attacco fino alla fine del turno.

Il suo dolore, la sua paura, la sua perdita, la sua pietà: tutte divorate dalla fiamma.

— (floor-to-ceiling-books.com)

38/40

2/2

Cacciatore del Varco Ombroso

2



Creatura — Umano



Raggiungere

Quando il Cacciatore del Varco Ombroso entra nel campo di battaglia, puoi distruggere una creatura bersaglio con volare.

Spettrale 3

Se sei bravo a nasconderti, probabilmente manderai a segno due frecce. Se non lo sei, probabilmente non ne manderai a segno nessuna.

— Sidharth Chaturvedi

39/40

1/4

Distorsione Sconcertante

3



Stregoneria



Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di un'altra pedina che controlli.

Rimetti nel tuo cimitero una carta esiliata che possiedi.

“Se ti perdi nella foresta, incontrerai il lupo. Con il lupo verrà la luna. Con la luna verrà la visione. Nella visione, Quelli sussurrano: “Attenti al Re del Sangue.”

— Iscrizione su una roccia vicino al Varco Ombroso

— (silverwitch.tumblr.com)

60/70

Erborista di Lambholt

1



Creatura — Umano



☞: Aggiungi ☞ alla tua riserva di mana. Guadagni 1 punto vita.

La scomunica della Chiesa si estese anche ai primadepti che rifiutarono di abbandonare le loro antiche conoscenze su pozioni ed erbe.

— Andrey Shishkin

61/70

2/1

Furia degli Oppressi

2



Istantaneo



Distribuisci fino a X segnalini +1/+1 su un qualunque numero di creature bersaglio, dove X è il numero di Umani che controlli.

“Per secoli siamo stati un rivolo di civiltà in una terra arida. E' giunto il tempo per l'oscurità di affrontare la marea.”

— Selenia, la Lunarca

— (pinterest)

62/70

Lupir della Mezzaluna

4



Creatura — Lupo Guerriero



1*: Un Umano bersaglio ha cautela e legame vitale fino alla fine del turno.

1☞: Un altro Lupo o Mannaro bersaglio ha rapidità e travolgere fino alla fine del turno.

I legami della civiltà sono forti, ma il richiamo della foresta è altrettanto forte.

— (pinterest)

63/70

6/5

Maledizione dell'Hilofobia 1



Incantesimo — Aura Ananema

Incanta giocatore

Le magie controllate dal giocatore bersaglio non possono bersagliare le creature controllate da quel giocatore.

Non cercare di razionalizzare: quel brivido lungo la schiena ha salvato più persone di qualsiasi angelo.

(inklewriter.com)

64/70

Predazione 1



Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha tocco letale e travolgere.

Zanna e veleno, lama ed artiglio: la morte prende la forma di ogni essere vivente.

(pinterest-ebay)

65/70

Rituale della Luna Piena 4



Stregoneria

Distruggi fino a due artefatti o incantesimi bersaglio.

Felipe Escobar Bravo

66/70

Sferzata del Somberwald



Istantaneo

Scegli uno —

- La Sferzata del Somberwald infligge 3 danni ad una creatura con volare bersaglio.
- Le creature controllate dai tuoi avversari perdono volare fino alla fine del turno.

La foresta non ama né odia i viandanti: li tollera. E quando osano troppo, è allora che li punisce.

(Pinterest)

67/70

Spirito Enigmatico 2



Creatura — Spirito Elfo

Quando lo Spirito Enigmatico muore, puoi riprendere in mano una carta blu bersaglio dal tuo cimitero.

“Li ho visti per l'ultima volta quando ero ancora giovane, e i loro occhi mi riempivano di tristezza. Perché sono tornati proprio ora? Sono qui per avvertirci di qualcosa?”

—Sigarda, Schiera degli Aironi

GaudiBuendia

68/70

2/3

Sterminatori di Gatstaf 4



Creatura — Soldato Umano

Crociata - Ogniqualvolta gli Sterminatori di Gatstaf, un'Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 e ha travolgere fino alla fine del turno.

Michal Ivan

69/70

4/4

Ruscello Chiar di Luna



Terra

☾: Aggiungi 1 alla tua riserva di mana.

Sacrifica il Ruscello Chiar di Luna: Aggiungi un mana di qualsiasi colore alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare una magia incantesimo.

(http://www.wall32i.com)

70/70