

Cataro Risoluto

1*



Creatura — Soldato Umano



Le megie e le abilità controllate dai tuoi avversari non possono farti scartare carte.

I catari sanno che è importante tanto rafforzare il corpo quanto proteggere l'anima: la debolezza, proprio come il male, assume infinite forme.

3/1

9/50

Arcivescovo di Gavony

*



Creatura — Chierico Umano



Protezione dal nero (*Questa creatura non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata da nulla di nero.*)

Crociata - Ogniqualvolta l'Arcivescovo di Gavony, un'Aura o un Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi creare una pedina creatura Umano 1/1 rossa.

(Legend of the Cryptids)

0/1

6/50

Smorzamaledizioni

2**



Stregoneria



Esilia tutti i permanenti non terra. Guadagni 1 punto vita per ogni permanente esiliato in questo modo.

All'inizio della prossima sottofase finale, rimetti sul campo di battaglia tutte le creature esiliate in questo modo sotto il controllo dei loro proprietari.

Nessuno eccetto Gisela udi le parole di Avacyr sopra il ruggito del tuono, ma anche i ciechi videro la luce.

(www.fondosni.com)

13/50

Angelo del Confinio

6*



Creatura — Angelo



Volare

Quando l'Angelo del Confinio entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un permanente non terra bersaglio finché l'Angelo del Confinio non lascia il campo di battaglia.

L'Helvauld non esiste più, ma gli arcimaghi e gli angeli continuano a studiarne i frammenti, sperando di comprendere un giorno le sue proprietà magiche.

(Arunnath.com)

5/5

5/50

Indovinello Reverente

**



Incantesimo



Le creature bianche che controlli hanno cautela.

Ogniqualvolta un Angelo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, le creature che controlli prendono +2/+2 fino alla fine del turno.

Due ali per volare, e proteggere il devoto. Due occhi per scrutare, nel maligno e nell'ignoto. Due braccia a benedire, a custodire con possanza. Una fede nel suo cuore, nella Lady di Speranza.

11/50

Custode degli Alti Quartieri

3**



Creatura — Angelo



Volare

Quando il Custode degli Alti Quartieri entra nel campo di battaglia, custodisci il tuo cimitero.

Sacrifica due incantesimi: Rimetti sul campo di battaglia una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

3/2

10/50

Crogiolo delle Tempeste

6



Creatura — Spirito Elementale



Quando il Crogiolo delle Tempeste entra nel campo di battaglia, fai tornare tutte le altre creature in mano ai rispettivi proprietari.

Spettrale 3

Mentre i catari stringevano Drumau d'assedio, Runo Stromkirk riscoprì il suo antico legame con il mare, che gli fu di grande aiuto nell'ostacolare gli attacchi del nemico dalla costa.

Nitrox Marquez

6/6

17/50

Colosso Intarsiato

3



Creatura — Gigante Zombie



Come costo addizionale per lanciare il Colosso Intarsiato, puoi esiliare un qualunque numero di carte creatura dal tuo cimitero. Il Colosso Intarsiato entra nel campo di battaglia con altrettanti segnalini +1/+1 su di esso.

1, rimuovi un segnalino +1/+1 dal Colosso Intarsiato: Pesca una carta.

Tadayasu Ginho

0/0

16/50

Abominio Mascherato

1



Creatura — Farabutto Zombie



Ogniqualvolta una carta creatura viene esiliata da un cimitero, puoi far diventare l'Abominio Mascherato la copia di quella creatura e fargli guadagnare questa abilità.

Mentre la forma contorta che aveva scambiato per il padre di Ingrid mutava fino a somigliare ad una delle anime smarrite che aveva visto su Theros, Dack iniziò a dubitare della propria sanità mentale.

2/1

14/50

Prendere Tempo

1



Istantaneo

Scegli uno – Stappa una terra bersaglio; o il proprietario riprende in mano una magia bersaglio; o neutralizza un'abilità innescata bersaglio.

I generali abili barattano giorni di pianificazione con un'ora di battaglia; i soldati in gamba comprano minuti di vita con istanti di pericolo.

Lorraine Schleter

21/50

Indovinello Sonnolento

2



Incantesimo — Aura

Ogniquale una creatura blu che controlli diventa il bersaglio di una magia, riprendi in mano quella creatura. Qualunque giocatore può pagare 1 per ignorare questo effetto fino alla fine del turno.

Ogniquale una carta creatura viene esiliata da qualsiasi zona, puoi tappare un permanente non terra bersaglio.

Ti accorgi di esser nudo all'improvviso: se li muori, ecco scopri di esser vivo. C'è una cosa che non vedi che ti insegue: al sorgere del sole, la vita tua prosegue.

img.programm.com

19/50

Indagine Anatomica

2



Stregoneria

Profetizza X, dove X è il numero di carte Zombie nel tuo cimitero.

Rivela la prima carta del tuo grimoire ed aggiungila alla tua mano. Se quella carta era uno Spirito, pesca una carta.

La carne nasconde molti segreti.

Kerem Beyit

18/50

Indovinello Aristocratico

3



Incantesimo

Le creature nere che controlli hanno legame vitale.

Ogniquale un Vampiro entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, infligge 1 danno ad un giocatore bersaglio.

Un sorso di vino da te, vivrò, ma ti prosciugherai. Un sorso di vino da me, e mai e poi mai morirai.

Lilian-art

25/50

Sovrano della Radura

5



Creatura — Demone

Volare

Quando il Sovrano della Radura entra nel campo di battaglia, distruggi una creatura non Demone bersaglio.

Spettrale

Come la caduta delle foglie, si compiace nel ricordare ai suoi ospiti che la vita è breve quanto l'estate.

img.programm.com

28/50

5/4

Fabbro Oscuro della Tenuta Maurer

1



Creatura — Artefice Vampiro

2, : Metti un segnalino malocchio su un Equipaggiamento bersaglio. Quell'Equipaggiamento ha "All'inizio di ogni fase finale, se questo Equipaggiamento è assegnato ad una creatura, distruggi quella creatura."

Josh Calloway

23/50

2/2

Offerta sulla Riva

1



Instant

Come costo addizionale per lanciare l'Offerta sulla Riva, puoi sacrificare fino a tre creature.

Per ogni creatura sacrificata in questo modo, pesca una carta.

Per ogni Umano sacrificato in questo modo, pesca invece due carte e perdi 2 punti vita.

Marek Kwapiński

26/50

Funerale dell'Anima

3



Stregoneria

Scegli uno: Esilia una creatura bersaglio; o esilia un qualunque numero di carte creatura dal cimitero di un giocatore bersaglio.

When you come to hate someone that much, to kill once feels not enough.

3mmi

24/50

Cacciatore di Spiriti

1



Creatura — Demone

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica due creature a meno che tu non scarti due carte e paghi 2 punti vita.

2, esilia una carta creatura dal tuo cimitero: Crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

AUS

22/50

5/6

Spoglia Raggrinzita

2



Creatura — Zombie



Gli altri Zombie ed Orrori che controlli hanno protezione dal verde.

Quando la Spoglia Raggrinzita muore, puoi distruggere una terra bersaglio.

(Pinterest)

3/2

Caleb, Fondatore di Notte Dorata

2



Creatura Leggendaria — Soldato Spirito



Ogniqualevolta Caleb, Fondatore di Notte Dorata o un altro Spirito entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, arruola una creatura bersaglio che controlli.

2, *, *: Crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

Quando lo Smorzamaledizioni sigillò innumerevoli tombe, ce ne fu una che invece si spezzò, permettendo ad un'anima dimenticata di splendere contro l'oscurità per un'ultima volta.

(rolwow.foroac.com)

1/3

Araldo di Alabastro

3



Creatura — Draghetto



Volare, lampo

Crociata - Ogniqualevolta l'Araldo di Alabastro, un'Aura o un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la seconda magia che lanci questo turno costa 2, *, * in meno per essere lanciata. Questo effetto riduce solo l'ammontare di mana colorato che paghi.

(Seventh Sundial)

3/4

Lettera Morta

4



Istantaneo



Scegli fino a quattro carte bersaglio nel tuo cimitero. Un avversario separa quelle carte in due pile. Aggiungi alla tua mano una pila e metti le carte nell'altra pila nel tuo cimitero.

Poi, se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, custodiscilo.

"Ora, te lo chiedo di nuovo..."

(Pinterest)

20/50

Orma del Cataclisma

4



Creatura — Elementale



Quando l'Orma del Cataclisma entra nel campo di battaglia, infligge danno pari alla sua forza ad ogni creatura.

Spettrale 2

Nella sua fame insaziabile il Malignus finì per consumare se stesso, ma la sua progenie perdura, tracciando un sentiero di devastazione attraverso Gavony.

Santiago Iborra

4/5

Maledizione delle Vene Ribollenti

2



Incantesimo — Aura Anatema



All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimorio a faccia in su.

Quel giocatore può giocare quella carta come se fosse nella sua mano fino alla fine del turno; se non lo fa, la Maledizione delle Vene Ribollenti gli infligge danno pari al costo di mana convertito della carta.

(Pinterest)

13/50

Fischietto Inciso

2



Artefatto



2 : Metti nel tuo cimitero l'ultima carta del tuo grimorio.

Se quella carta era una terra, sacrifica il Fischietto Inciso. Se non lo era, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

Chi è costui che viene?

binoraito

2/50

Viscus Vitae

4



Artefatto — Equipaggiamento



Il Viscus Vitae entra nel campo di battaglia con due segnalini fiala su di esso.

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha "Quando questa creatura muore, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera."

Equipaggiare — Rimuovi un segnalino fiala dal Viscus Vitae.

Matt Hansen

4/50

Diversivo Diabolico

2



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

La creatura incantata deve attaccare ad ogni turno, se può farlo.

Ogniqualevolta la creatura incantata muore, rimetti sul campo di battaglia il Diversivo Diabolico ed assegnalo ad un'altra creatura bersaglio, quindi crea una pedina creatura Diavolo 1/1 rossa con prodezza.

Matt Cavotta

11/50

Martire delle Piume



Creatura — Soldato Umano



Rapidità

Crociata - All'inizio della tua sottofase finale, sacrifica il Martire delle Piume se lui, un'Aura od un Equipaggiamento non sono entrati nel campo di battaglia in questo turno.

"Morire per nulla, o morire per qualcosa: l'unica differenza è la Speranza."

(Pinterest)

2/1

Risonanza dell'Impatto



Istantaneo



La Risonanza dell'Impatto infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio, dove X è l'ammontare di danni maggiore inflitto da una fonte a un permanente o a un giocatore in questo turno.

"La nostra Signora ci ha dato potere perché possiamo usarlo. E' accettabile che vi siano vittime se vogliamo porre fine a questa guerra."

—Alrich, Arcimago di Avacyn

Peter C. Lee

37/50

Progenitore Affascinante



Creatura — Vampiro



Attacco improvviso, protezione dal blu

X , rimuovi X segnalini +1/+1 da un qualsiasi numero di creature che controlli: Prendi il controllo di una creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a X.

(http://animalia-life.club)

2/2

Indovinello Violento



Incantesimo



Le creature rosse che controlli hanno travolgere.

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca, infligge 1 danno ad una creatura o ad un giocatore bersaglio ed 1 danno a sé stessa.

(Pinterest)

32/50

Capolavoro di Gisela



Stregoneria



Il Capolavoro di Gisela infligge 5 danni ad una creatura o ad un planeswalker bersaglio.

Se hai giocato il Capolavoro di Gisela dalla tua mano, rivela la prima carta del tuo grimorio: Se è una carta istantaneo o stregoneria, copia il Capolavoro di Gisela. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

"Un giorno, incontrerò il più malvagio dei cuori. Quel giorno accenderò la più perfetta delle fiamme."

—Gisela, Lama di Notte Dorata

League of Legends

30/50

Indovinello Arboreo



Incantesimo



Le creature verdi che controlli hanno anti-malocchio.

Ogniqualevolta una Foresta entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi passare in rassegna in tuo grimorio per una carta creatura o incantesimo, rivelarla ed aggiungerla alla tua mano, quindi rimescola il tuo grimorio.

Vestiti sgargianti in estate, vediamo se sai indovinare. E' solo quando arriva il freddo, che la dama si dovrà spogliare.

Adam Andrearczyk

41/50

Lupir del Cimitero



Creatura — Lupo Guerriero



Cautela

2 : Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra, rivelala ed aggiungila alla tua mano. Attiva questa abilità solo se una creatura è morta in questo turno.

Un ringhio nella notte, un lampo d'argento e il ladro di cadaveri si imbatté in una tomba nuova di zecca, tutta per lui.

2/5

42/50

Esemplare della Grazia degli Aironi



Creatura — Guerriero Umano



Crociata - Ogniqualevolta l'Esemplare della Grazia degli Aironi, un'Aura o un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 sull'esemplare della Grazia degli Aironi per ogni altra creatura che controlli.

"Niente più banchetti per te, succhiasangue. La prossima festa che queste mura vedranno saremo noi che brindiamo a Lady Sigarda."

1/1

40/50

Primadepto Schivo



Creatura — Chierico Umano



: Aggiungi o alla tua riserva di mana. Il Primadepto Schivo ti infligge 1 danno.

All'inizio del tuo mantenimento, puoi sacrificare il Primadepto Schivo. Se lo fai, una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno.

1/1

Klaus Pitlon

43/50

Sfida Feroce

1



Incantesimo — Aura



Incanta creatura

La creatura incantata ha: “☞: Questa creatura lotta con un'altra creatura bersaglio.”

All'inizio del tuo mantenimento, se almeno una creatura ha forza più alta della creatura incantata, assegna la Sfida Feroce alla creatura con la forza più alta. (Se una o più creature hanno entrambe la forza maggiore, scegline una.)

Fishsticks Games

44/50

Antico Divoratore

3



Creatura — Orrore



All'inizio del tuo mantenimento, ogni avversario sacrifica un artefatto o un incantesimo che controlla.

Ogniquale una creatura muore, l'Antico Divoratore guadagna travolgere fino alla fine del turno.

6/9

39/50

Aldilà Riecheggiante

3



Istantaneo



Le creature che controlli prendono +X/+X e guadagnano cautela fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature esiliate che possiedi.

Attraverso il velo della morte, sussurrano. Sotto la corteccia della vita, osservano.

Carlo Bocchio

38/50

Golem Meccanico

3



Creatura Artefatto — Costrutto



All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino +1/+1 sul Golem Meccanico, quindi puoi pagare X, dove X è il numero di segnalini +1/+1 sul Golem Meccanico. Se lo fai, un avversario bersaglio prende il controllo del Golem Meccanico. Se non lo fai, metti le prime X carte del tuo grimoire nel tuo cimitero.

Axel Medellin

3/50

1/1

Soglia di Fauci di Cenere



● Terra



Quando la Soglia di Fauci di Cenere entra nel campo di battaglia, tutte le terre diventano Paludi in aggiunta ai loro altri tipi di terra base fino alla fine del turno.

☞: Aggiungi ♠ alla tua riserva di mana.

La fossa dove Griselbrand trovò la sua fine è maledetta due volte - da odio demoniaco, e dalla magia del Velo.

(forums.frontier.co.uk)

49/50

Cortile della Cattedrale



○ Terra



Quando il Cortile della Cattedrale entra nel campo di battaglia, tutte le terre diventano Pianure in aggiunta ai loro altri tipi di terra base fino alla fine del turno.

☞: Aggiungi * alla tua riserva di mana.

I frammenti dell'Helvult brillano ancora sotto la luna, segni di un santuario benedetto per l'eternità.

Fermina Alsop

47/50

Torre della Spiaggia Argentata



● Terra



Quando la Torre della Spiaggia Argentata entra nel campo di battaglia, tutte le terre diventano Isole in aggiunta ai loro altri tipi di terra base fino alla fine del turno.

☞: Aggiungi ♠ alla tua riserva di mana.

Un faro sul mare della conoscenza, illuminato dalla fiamma del genio e dalla scintilla di un planeswalker.

50/50

Rovine Scarlatte



● Terra



Quando le Rovine Scarlatte entrano nel campo di battaglia, tutte le terre diventano Montagne in aggiunta ai loro altri tipi di terra base fino alla fine del turno.

☞: Aggiungi ♠ alla tua riserva di mana.

Lo scheletro annerito del posto dove il dolore umano è stato fuso con sangue diabolico.

Rasmus Berggreen

48/50

Cerchiocavo



● Terra



Quando Cerchiocavo entra nel campo di battaglia, tutte le terre diventano Foreste in aggiunta ai loro altri tipi di terra base fino alla fine del turno.

☞: Aggiungi ♠ alla tua riserva di mana.

La vittoria più schiacciante del selvaggio sull'intero piano.

https://abstract.desktopnexus.com

46/50

Spolpare

3



Instant



Guadagni 3 punti vita per ogni creatura non-Umano che è morta in questo turno.

Crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde per ogni Umano che è morto in questo turno.

45/50

Seconda Alba

1



Istantaneo



Ogni giocatore rimette in gioco tutte le carte artefatto, creatura, incantesimo e terra che sono state messe nel suo cimitero dal gioco in questo turno.

La Festa di Notte Dorata è la ricorrenza più sacra dell'anno su Innistrad: per due interi giorni il sole non tramonta, tenendo a bada l'oscurità e la speranza alta nei cuori degli uomini.

Vladimir Kush

12/50

Capolavoro di Avacyn

3



Enchantment — Aura



Incanta creatura od artefatto

Quando il Capolavoro di Avacyn entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Aura, rivelarla, poi rimescolare il tuo grimorio e mettere quella carta in cima.

Il permanente incantato è indistruttibile.

Gli angeli raccontano che quando Lei aprì gli occhi per la prima volta, la sua lancia era già là, in attesa. Questa è una lezione per i fedeli: non ha creato Lei giustizia e speranza, ma è Lei che le tiene alte sopra gli uomini, perché possano aspirarvi.

NikuSenpai

8/50

Fendifatture

1



Artefatto — Equipaggiamento



La creatura equipaggiata ha protezione dagli incantesimi e dalle creature incantate.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento ad un giocatore, puoi distruggere un incantesimo bersaglio.

Equipaggiare 2

Aminoapps.com

1/50

Ritorno Sconvolgente

X



Stregoneria



Distruggi tutte le creature con costo di mana convertito X o inferiore, quindi riprendi in mano dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito X o inferiore.

Christian Quinot

27/50