

Edgar Markov 4

Creatura Leggendaria — Vampiro

Volare

Ogniquilvolta un Vampiro che controlli infligge danno ad un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Sacrifica due Montagne, rimuovi un totale di otto segnalini +1/+1 da uno o più Vampiri che controlli: Gioca un altro turno dopo questo.

“Non sei forse sangue del mio sangue, mio erede senza dimora? Entrambi immortali. Entrambi abbiamo creato immortali. Entrambi desideriamo proteggere ciò che amiamo: l'anima nera di questo mondo avvolto nelle ombre.”

Jason Engle 5/5

Tovolar, Flagello d'Argento

Creatura Leggendaria — Mannaro

Travolgere

Ogniquilvolta un Mannaro che controlli sta per trasformarsi, puoi pagare 2. Se lo fai, quel Mannaro guadagna invece minacciare fino alla fine del turno.

2: Trasforma un Mannaro bersaglio.

“Non esalero l'ultimo respiro prima di aver spazzato via quei cani da pastore dalla faccia del Kessig.”

Huggernaut 5/5

Drago Ala di Tenebra 4

Creatura — Drago

Volare

Le creature non Drago non possono bloccare.

“E' disceso come la notte sui catari che ci inseguivano, disperandone molti ed uccidendone ancora di più. Non ha degnato di uno sguardo le nostre truppe in rotta, ed ancora mi chiedo cosa la abbia spinto a salvarci la vita, laggüi.”

—Lutwine, sopravvissuta Falkenrath

Fyentezi Armiya (?) 6/6

Esule del Focolare 1

Creatura — Elementale

Ogniquilvolta un Umano muore, metti un segnalino +1/+1 sull'Esule del Focolare.

Le creature che controlli con forza 5 o superiore hanno cautela, travolgere, tocco letale e minacciare.

Scacciato dalla casa che proteggeva da generazioni, lo spirito del biancospino decise di vendicarsi sugli ingrati che l'avevano offeso.

(pinterest) 2/2

Difese della Cittadina 4

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando le Difese della Cittadina entrano nel campo di battaglia, aggiungi alla tua riserva di mana.

Ogniquilvolta la creatura incantata attacca, puoi pagare X. Se lo fai, la creatura incantata prende +X/+X fino alla fine del turno e puoi stappare fino a X creature che controlli.

Samarskiy 3/4

Bruna, Custode delle Barriere 4

Creatura Leggendaria — Angelo

Volare, cautela

Ogniquilvolta un incantesimo non leggendario, non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti una pedina sul campo di battaglia che è una copia di quell'incantesimo. Se quell'incantesimo è un'Aura, assegna la copia ad un permanente, giocatore o zona che possa incantare.

NikuSenpai 11/14 4/4

Avacyn, Eredità di Innistrad 3

Creatura Leggendaria — Angelo

Volare

Quando Avacyn, Eredità di Innistrad entra nel campo di battaglia, rivela le prime sette carte del tuo grimorio. Metti tutte le carte Umano tra di esse sul campo di battaglia sotto il tuo controllo e tutte le carte Angelo tra di esse nella tua mano. Poi metti tutte le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

La forza e la costituzione di Avacyn, Eredità di Innistrad sono uguali al numero di creature che controlli.

“Non chiudete i vostri cuori ai bisognosi, e non cercate la salvezza dietro a dei muri. Presto saranno le spiagge le mura di Thraben.”

entroz 1/14 ★/★

Ora del Trionfo 2

Stregoneria

Puoi mettere una carta Equipaggiamento dalla tua mano sul campo di battaglia.

All'inizio della fase di combattimento in questo turno, per ogni Equipaggiamento che controlli, puoi assegnare quell'Equipaggiamento ad una creatura bersaglio che controlli.

(pinterest) 2/14

Capolavoro di Bruna 4

Stregoneria

Un incantesimo non-Aura bersaglio che controlli diventa un emblema. (Sposta quell'incantesimo nella zona di comando. Non è più un permanente.)

“Un giorno, troverò qualcosa che non sarò in grado di proteggere. Morirò quel giorno, con un solo rimorso.”

NikuSenpai 3/14

Maledizione del Sudore Freddo 2

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniquilvolta il giocatore incantato pesca una carta, quel giocatore deve tappare un permanente non terra stappato che controlla.

2 : Ogni giocatore pesca una carta, quindi scarta una carta.

Serve molta concentrazione per resistere alle mani ghiacciate di un geist che setacciano la tua mente alla ricerca di un'entrata - guarda caso, proprio la qualità che tende a mancare mentre un geist ti sta sondando con le sue mani ghiacciate.

TyphonArt
4/14

Ricerca Senza Fine

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 tappata.

3 , esilia la Ricerca Senza Fine dal tuo cimitero: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta e metti quella carta nella tua mano. Quindi rimescola il tuo grimorio.

Dopaprime
6/14

Ombra del Rimorso

Creatura — Ombra

Quando l'Ombra del Rimorso entra nel campo di battaglia, ogni avversario rivela la sua mano.

Per ogni avversario, puoi esiliare una carta creatura dalla sua mano.

L'Ombra del Rimorso prende +X/+Y, dove X è la forza totale delle carte esiliate ed Y la loro costituzione totale.

Chris Rahn
5/14

1/1

Garruk, Mano di Avacyn 3

Planeswalker — Garruk

+2 : Scegli un tipo di creatura. Rivela le prime tre carte del tuo grimorio: Metti tutte le carte del tipo scelto nella tua mano, quindi metti le restanti nel tuo cimitero.

-2 : Crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

-X : Scegli una creatura bersaglio e metti X segnalini +1/+1 su di essa. Quella creatura ha travolgere e cautela fino alla fine del turno.

Pierre Droal
12/14

4

Ludevic, Fabbricante di Anime 2

Planeswalker — Ludevic

+2 : Ogni giocatore mette le prime tre carte del suo grimorio nel suo cimitero, quindi crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

-2 : Esilia una creatura bersaglio dal tuo cimitero sotto una pedina creatura che controlli. Quella pedina diventa una copia della carta esiliata, eccetto che è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura.

-X : Crea un emblema con "Se uno Zombie che controlli sta per infliggere danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore mette invece nel suo cimitero X carte dalla cima del suo grimorio."

Marta De Andres
13/14

3