

---

**INCOLORE**


---

**Karn Liberated** 7

Planeswalker - Karn (M)

+4: Un giocatore bersaglio esilia una carta dalla propria mano.

-3: Esilia un permanente bersaglio.

-14: Ricomincia la partita, lasciando in esilio tutte le carte permanenti non-Aura esiliate con Karn Liberated. Quindi metti in gioco queste carte sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

[6]

---

**BIANCO**


---

**Apostle's Blessing** 1 Ⓞ

Istantaneo (C)

La creatura o l'artefatto bersaglio che controlli guadagnano protezione dagli artefatti o da un colore a tua scelta fino alla fine del turno.

**Auriok Survivors** 5 \*

Creatura - Soldato Umano (U)

Quando Auriok Survivors entra nel campo di battaglia, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta Equipaggiamento bersaglio dal tuo cimitero. Se lo fai, puoi assegnarla a Auriok Survivors.

4/6

**Blade Splicer** 2 \*

Creatura - Artefice Umano (R)

Quando Blade Splicer entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Golem 3/3 incolore. Le creature Golem che controlli hanno attacco improvviso.

1/1

**Cathedral Membrane** 1 Ⓞ

Creatura Artefatto - Muro (U)

Difensore

Quando Cathedral Membrane è messo in un cimitero dal campo di battaglia durante il combattimento, Cathedral Membrane infligge 6 danni a ogni creatura che ha bloccato in questo combattimento.

0/3

**Chancellor of the Annex** 4 \*\*\*

Creatura - Angelo (R)

Puoi rivelare questa carta dalla tua mano iniziale. Se lo fai, quando ognuno dei tuoi avversari gioca la sua prima magia della partita, neutralizzala a meno che quel giocatore non paghi 1.

Volare

Ogniquavolta un avversario gioca una magia, neutralizzala a meno che quel giocatore non paghi 1.

5/6

**Dispatch** \*

Istantaneo (U)

Tappa una creatura bersaglio.

*Metallurgia* - Se controlli tre o più artefatti, esilia invece quella creatura.**Due Respect** 1 \*

Istantaneo (U)

I permanenti entrano nel campo di battaglia tappati in questo turno.

Pesca una carta.

**Elesh Norn, Grand Cenobite** 5 \*\*\*

Creatura Leggendaria - Pretore (M)

Cautela

Le altre creature che controlli prendono +2/+2.

Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -2/-2.

4/7

### Exclusion Ritual 4\*\*\*

Incantesimo (U)

*Imprimere* - Quando Exclusion Ritual entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio. I giocatori non possono giocare magie con lo stesso nome della carta esiliata.

### Forced Worship 1\*

Incantesimo - Aura (C)

Incanta Creatura

La creatura incantata non può attaccare.

2\*: Fai tornare Forced Worship in mano al proprietario.

### Inquisitor Exarch \*\*\*

Creatura - Chierico (U)

Quando Inquisitor Exarch entra nel campo di battaglia, scegli una - Tu guadagni 2 punti vita; o un avversario bersaglio perde 2 punti vita.

2/2

### Lost Leonin 1\*

Creatura - Soldato Gatto (C)

Infettare

2/1

### Loxodon Convert 3\*

Creatura - Soldato Elefante (C)

4/2

### Marrow Shards ☉

Istantaneo (U)

Marrow Shards infligge 1 danno a ogni creatura attaccante.

### Master Splicer 3\*

Creatura - Artefice Umano (U)

Quando Master Splicer entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Golem 3/3 incolore.

Le creature Golem che controlli prendono +1/+1.

1/1

### Norn's Annex 3☉☉

Artefatti (R)

Le creature non possono attaccare te o un viandante che controlli a meno che il loro controllore non paghi ☉ per ognuna di queste creature.

### Phyrexian Unlife 2\*

Incantesimo (R)

Non perdi la partita se hai 0 o meno punti vita.

Fintanto che hai 0 o meno punti vita, tutto il danno ti viene inflitto come se la fonte avesse infettare. (*Il danno ti è inflitto sottoforma di segnalini veleno.*)

### Porcelain Legionnaire 2☉

Creatura Artefatto - Soldato (C)

Attacco Improvviso

3/1

### Puresteel Paladin \*\*\*

Creatura - Cavaliere Umano (R)

Quando un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pescare una carta.

*Metallurgia* - Gli Equipaggiamenti che controlli hanno "equipaggiare 0" fintanto che controlli tre o più artefatti.

2/2

### Remember the Fallen 2\*

Stregoneria (C)

Scegli una o entrambe - Riprendi in mano una creatura bersaglio dal tuo cimitero; e/o riprendi in mano una carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero.

**Sensor Splicer** 4\*

Creatura - Artefice (C)

Quando Sensor Splicer entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Golem 3/3 incolore.

Le creature Golem che controlli hanno cautela.

1/1

**Shattered Angel** 3\*\*\*

Creatura - Angelo (U)

Volare

Quando una terra entra nel campo di battaglia sotto il controllo di uno dei tuoi avversari, puoi guadagnare 3 punti vita.

3/3

**Shriek Raptor** 3\*\*\*

Creatura - Uccello (C)

Volare

Infettare

2/3

**Suture Priest** 1\*

Creatura - Chierico (C)

Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi guadagnare 1 punto vita.

Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il controllo di uno dei tuoi avversari, puoi far perdere a quel giocatore 1 punto vita.

1/1

**War Report** 3\*

Istantaneo (C)

Guadagni punti vita uguali al numero di creature sul campo di battaglia più il numero di artefatti sul campo di battaglia.

---

**BLU**


---

**Argent Mutation** 2

Istantaneo (U)

Un permanente bersaglio diventa un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

**Arm with Aether** 2

Stregoneria (U)

Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno "Ogniqualvolta questa creatura infligge danno ad un avversario, puoi far tornare in mano al proprietario una creatura bersaglio che controlla."

**Blighted Agent** 1

Creatura - Farabutto Umano (C)

Infettare

Blighted Agent è imblocabile.

1/1

**Chained Throatseeker** 5

Creatura - Orrore (C)

Infettare

Chained Throatseeker non può attaccare a meno che il giocatore in difesa non sia avvelenato.

5/5

**Chancellor of the Spires** 4

Creatura - Sfinge (R)

Puoi rivelare questa carta dalla tua mano iniziale. Se lo fai, all'inizio della tua prima fase di mantenimento, ognuno dei tuoi avversari mette le prime sette carte del proprio grimorio nel proprio cimitero.

Volare

Quando Chancellor of the Spires entra nel campo di battaglia, puoi giocare una magia istantaneo o stregoneria bersaglio da uno dei cimiteri dei tuoi avversari senza pagarne il costo di mana.

5/7

**Corrupted Resolve** 1

Istantaneo (U)

Neutralizza un magia bersaglio se il suo controllore è avvelenato.

**Deceiver Exarch** 2  

Creatura - Chierico (U)

Lampo

Quando Deceiver Exarch nel campo di battaglia, scegli una - Stappa una permanente bersaglio che controlli; o tappa un permanente bersaglio controllato da uno dei tuoi avversari.

1/4

**Defensive Stance** 

Incantesimo - Aura (C)

Incanta Creatura

La creatura incantata prende -1/+1.

**Gitaxian Probe** 

Stregoneria (C)

Guarda la mano di un giocatore bersaglio.

Pesca una carta.

**Impaler Shrike** 2  

Creatura - Uccello (C)

Volare

Quando Impaler Shrike infligge danno da combattimento ad un giocatore, puoi sacrificarlo. Se lo fai, pesca tre carte.

3/1

**Jin-Gitaxias** 8   

Creatura Leggendaria - Pretore (M)

Lampo

All'inizio della tua sottofase finale, pesca sette carte.

Il numero massimo di carte che può tenere in mano ognuno dei tuoi avversari è ridotto di sette.

5/4

**Mental Misstep** 

Istantaneo (U)

Neutralizza una magia bersaglio con un costo di mana convertito pari a 1.

**Mindculling** 5 

Stregoneria (U)

Pesca due carte e un avversario bersaglio scarta due carte.

**Numbing Dose** 3  

Incantesimo - Aura (C)

Incanta artefatto o creatura

Il permanente incantato non stappa durante la fase di stap del suo controllore.

All'inizio del mantenimento del controllore del permanente incantato, quel giocatore perde 1 punto vita.

**Phyrexian Ingester** 6 

Creatura - Bestia (R)

*Imprimere* - Quando Phyrexian Ingester entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una creatura non pedina bersaglio.

Phyrexian Ingester prende +X/+Y, dove X è la forza della creatura esiliata e Y la costituzione.

3/3

**Phyrexian Metamorph** 3 

Creatura Artefatto - Polimorfo (R)

Puoi far entrare Phyrexian Metamorph nel campo di battaglia come una copia di un qualsiasi artefatto o creatura sul campo di battaglia, ad eccezione che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi.

0/0

**Psychic Barrier**  

Istantaneo (C)

Neutralizza una magia creatura bersaglio. Il suo controllore perde 1 punto vita.

**Psychic Surgery** 1 

Incantesimo (R)

Ogniqualevolta un avversario mescola il proprio grimorio, puoi guardare le prime due carte di quel grimorio. Puoi esiliare una di queste carte. Quindi metti le rimanenti sulla cima di quel grimorio in qualsiasi ordine.

**Spined Thopter** 2 

Creatura Artefatto - Tottero (C)

Volare  
2/1

**Spire Monitor** 4   
Creatura - Draghetto (C)  
Lampo  
Volare  
3/3

**Tezzeret's Gambit** 3   
Stregoneria (U)  
Pesca due carte, quindi prolifera.

**Vapor Snag**   
Istantaneo (C)  
Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario. Il suo controllore perde 1 punto vita.

**Viral Drake** 3   
Creatura - Draghetto (U)  
Volare  
Infettare  
3 : Proliferare.  
1/4

**Wing Splicer** 3   
Creature - Artefice Umano (U)  
Quando Wing Splicer entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una creatura artefatto Golem 3/3 incolore.  
Le creatura Golem che controlli hanno volare.  
1/1

**Xenograft** 4   
Incantesimo (R)  
Quando Xenograft entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.  
Ogni creatura che controlli è del tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

---

## NERO

---

**Blind Zealot** 1   
Creatura - Chierico Umano (C)  
Intimidire  
Quando Blind Zealot infligge danno da combattimento ad un giocatore, lo puoi sacrificare. Se lo fai, distruggi una creatura bersaglio che quel giocatore controlla.  
2/2

**Caress of Phyrexia** 3   
Stregoneria (U)  
Un giocatore bersaglio pesca tre carte, perde 3 punti vita e ottiene 3 segnalini veleno.

**Chancellor of the Dross** 4   
Creatura - Vampiro (R)  
Puoi rivelare questa carta dalla tua mano iniziale. Se lo fai, all'inizio del tuo mantenimento, ogni avversario perde 3 punti vita, quindi guadagni tanti punti vita quanti sono quelli persi in questo modo.  
Volare, legame vitale  
6/6

**Dementia Bat** 4   
Creatura - Pipistrello (C)  
Volare  
4  , Sacrifica Dementia Bat: Un giocatore bersaglio scarta due carte.  
2/2

**Despise**   
Stregoneria (U)  
Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una creatura o un viandante da essa. Quel giocatore scarta quella carta.

**Dismember** 1  

Istantaneo (U)

Una creatura bersaglio prende -5/-5 fino alla fine del turno.

**Enslave** 4   

Incantesimo - Aura (U)

Incanta creatura

Controlli la creatura incantata.

All'inizio del tuo mantenimento, la creatura incantata infligge 1 danno al suo proprietario.

**Entomber Exarch** 2  

Creatura - Chierico (U)

Quando Entomber Exarch entra nel campo di battaglia, scegli uno - Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero; o un avversario bersaglio rivela la sua mano, tu scegli una carta non creatura da essa, quindi quel giocatore scarta quella carta.

2/2

**Evil Presence** 

Incantesimo - Aura (C)

Incanta terra

La terra incantata è una Palude.

**Geth's Verdict**  

Istantaneo (C)

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura e perde 1 punto vita.

**Glistening Oil**  

Incantesimo - Aura (R)

Incanta creatura

La creatura incantata ha infettare.

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino -1/-1 sulla creatura incantata.

Quando Glistening Oil è messo in un cimitero dal campo di battaglia, fai tornare Glistening Oil in mano al suo proprietario.

**Grim Affliction** 2 

Istantaneo (C)

Metti un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio, quindi prolifera.

**Ichor Explosion** 5   

Stregoneria (U)

Come costo addizionale per giocare Ichor Explosion, sacrifica una creatura.

Tutte le creature prendono -X/-X fino alla fine del turno, dove X è la forza della creatura sacrificata.

**Life's Finale** 4   

Stregoneria (R)

Distuggi tutte le creature, quindi passa in rassegna il grimorio di un avversario bersaglio per fino a tre carte creatura e mettile nel suo cimitero. Quindi quel giocatore rimescola il proprio grimorio.

**Mortis Dogs** 3  

Creatura - Segugio (C)

Ogniqualevolta Mortis Dogs attacca, prende +2/+0 fino alla fine del turno.

Quando (i) Mortis Dogs sono messi in un cimitero dal campo di battaglia, un giocatore bersaglio perde punti vita pari alla loro forza.

2/2

**Parasitic Implant** 3  

Incantesimo - Aura (C)

Incanta creatura

All'inizio del tuo mantenimento, il controllore della creatura incantata la sacrifica e quindi mette una pedina artefatto Myr 1/1 incolore sul campo di battaglia.

**Phyrexian Obliterator**   

Creatura - Orrore (M)

Travolgere

Ogniqualevolta una fonte infligge danno a Phyrexian Obliterator, il controllo di quella fonte sacrifica altrettanti permanenti.

5/5

**Pith Driller** 4 

Creatura Artefatto - Orrore (C)

Quando Pith Driller entra nel campo di battaglia, metti un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio.  
2/4

### Postmortem Lunge

Stregoneria (U)

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari a X dal tuo cimitero. Guadagna rapidità. Esilia la tua prossima sottofase finale.

### Praetor's Grasp

Stregoneria (R)

Passa in rassegna il grimorio di un avversario bersaglio per una carta e esilia a faccia in giù. Quindi quel giocatore rimescola il proprio grimorio. Puoi guardare e giocare quella carta fintanto che rimane esiliata.

### Reaper of Sheoldred

Creatura - Orrore (U)

Infettare

Ogniquale volta una fonte infligge danno a Reaper of Sheoldred, il controllore di quella fonte ottiene un segnalino veleno.  
2/5

### Sheoldred, Whispering One

Creatura Leggendaria - Pretore (M)

Passa-paludi

All'inizio del tuo mantenimento, rimetti sul campo di battaglia una creatura bersaglio dal tuo cimitero.

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, quel giocatore sacrifica una creatura.

6/6

### Surgical Extraction

Istantaneo (R)

Scegli una carta in un cimitero diversa da una terra base. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo proprietario per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome e esiliale. Quindi quel giocatore rimescola il proprio grimorio.

### Toxic Nim

Creatura - Zombie (C)

Infettare

: Rigenera Toxic Nim.

4/1

### Vault Skirge

Creatura Artefatto - Imp (C)

Volare

Legame vitale

1/1

### Whispering Specter

Creatura - Spettro (U)

Volare

Infettare

Ogniquale volta Whispering Specter infligge danno da combattimento ad un giocatore, puoi sacrificarlo. Se lo fai, quel giocatore scarta una carta per ogni segnalino veleno che ha.

1/1

---

## ROSSO

---

### Act of Aggression

Istantaneo (U)

Prendi il controllo di una creatura bersaglio controllata da un avversario fino alla fine del turno. Stappa quella creatura.

Guadagna rapidità fino alla fine del turno.

### Artillerize

Istantaneo (C)

Come costo addizionale per giocare Artillerize, sacrifica un artefatto o una creatura.

Artillerize infligge 5 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

### Bludgeon Brawl

Incantesimo (R)

Ogni artefatto non creatura, non Equipaggiamento è un Equipaggiamento con equipaggiare  $X$  e "La creatura equipaggiata prende  $+x/+0$ ", dove  $X$  è il costo di mana convertito di quell'artefatto.

### Chancellor of the Forge 4

Creatura - Gigante (R)

Puoi rivelare questa carta dalla tua mano iniziale. Se lo fai, all'inizio del tuo primo mantenimento, metti sul campo di battaglia una pedina Goblin 1/1 rossa con rapidità.

Quando Chancellor of the Forge entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia  $X$  pedine Goblin 1/1 rosse con rapidità, dove  $X$  è il numero di creature che controlli.

5/5

### Fallen Ferromancer 3

Creatura - Sciamano Umano (U)

Infettare

  : Fallen Ferromancer infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

1/1

### Flameborn Viron 4

Creatura - Insetto (C)

6/4

### Furnace Scamp

Creatura - Bestia (C)

Ogniqualevolta Furnace Scamp infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificarlo. Se lo fai, Furnace Scamp infligge 3 danni a quel giocatore.

1/1

### Geosurge

Stregoneria (U)

Aggiungi         alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per giocare magie artefatto o creatura.

### Gut Shot

Istantaneo (U)

Gut Shot infligge 1 danno a una creatura o a un giocatore bersaglio.

### Invader Parasite 3

Creatura - Insetto (R)

*Imprimere* - Quando Invader Parasite entra nel campo di battaglia, esilia una terra bersaglio.

Ogniqualevolta una terra con lo stesso nome di quella esiliata entra nel campo di battaglia sotto il controllo di uno dei tuoi avversari, Invader Parasite infligge 2 danni a quel giocatore.

3/2

### Moltensteel Dragon 4

Creatura Artefatto - Drago (R)

Volare

: Moltensteel Dragon prende  $+1/+0$  fino alla fine del turno.

4/4

### Ogre Menial 3

Creatura - Ogre (C)

Infettare

: Ogre Menial prende  $+1/+0$  fino alla fine del turno.

0/4

### Priest of Urabrask 2

Creatura - Chierico Umano (U)

Quando Priest of Urabrask entra nel campo di battaglia, aggiungi    alla tua riserva di mana.

2/1

### Rage Extractor 4

Artefatto (U)

Ogniqualevolta giochi una magia con  $\phi$  nel suo costo di mana, Rage Extractor infligge danni pari al costo di mana convertito di quella magia a una creatura o a un giocatore bersaglio.

### Razor Swine 2

Creatura - Boar (C)

Attacco improvviso

Infettare  
2/1

### Ruthless Invasion

Stregoneria (C)  
Le creature non artefatto non possono bloccare in questo turno.

### Scrapyard Salvo

Stregoneria (C)  
Scrapyard Salvo infligge danni a un giocatore bersaglio pari al numero di carte artefatto nel tuo cimitero.

### Slag Fiend

Creatura - Costrutto (R)  
La forza e la costituzione di Slag Fiend sono pari al numero di carte artefatto in tutti i cimiteri.  
\*/\*

### Slash Panther

Creatura Artefatto - Gatto (C)  
Rapidità  
4/2

### Tormentor Exarch

Creatura - Chierico (U)  
Quando Tormentor Exarch entra nel campo di battaglia, scegli uno - Una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno; o una creatura bersaglio prende -0/-2 fino alla fine del turno.  
2/2

### Urabrask the Hidden

Creatura Leggendaria - Pretore (M)  
Le creature che controlli hanno rapidità.  
Le creature che controllano i tuoi avversari entrano nel campo di battaglia tappate.  
4/4

### Victorious Destruction

Stregoneria (C)  
Distruggi un artefatto o una terra bersaglio. Il suo controllore perde 1 punto vita.

### Volt Charge

Istantaneo (C)  
Volt Charge infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. Proliferare.

### Vulshok Refugee

Creatura - Guerriero Umano (U)  
Protezione dal rosso  
3/2

### Whiplare

Istantaneo (U)  
Whiplare infligge 2 danni a ogni creatura non artefatto.

---

## VERDE

---

### Beast Within

Istantaneo (U)  
Distruggi un permanente bersaglio. Il suo controllo mette sul campo di battaglia una pedina Bestia 3/3 verde.

### Birthing Pod

Artefatto (R)  
 Sacrifica una creatura: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari a 1 più il costo di mana convertito della creatura sacrificata, metti quella carta sul campo di battaglia, quindi rimescola il tuo grimorio. Gioca questa abilità solo quando potresti giocare una stregoneria.

### Brutalizer Exarch

Creatura - Chierico (U)  
Quando Brutalizer Exarch entra nel campo di battaglia, scegli uno - Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura, rivelala, quindi mescola il tuo grimorio e metti quella carta in cima; o metti un permanente non creatura bersaglio in fondo al

grimorio del suo proprietario.  
3/3

### Chancellor of the Tangle 4

Creatura - Bestia (R)

Puoi rivelare questa carta dalla tua mano iniziale. Se lo fai, all'inizio della tua prima fase principale, aggiungi  alla tua riserva di mana.

Cautela, raggiungere  
6/7

### Corrosive Gale

Stregoneria (U)

Corrosive Gale infligge X danni a ogni creatura con volare.

### Death-Hood Cobra 1

Creatura - Serpente (C)

 : Death-Hood Cobra ha raggiungere fino alla fine del turno.

 : Death-Hood Cobra ha tocco letale fino alla fine del turno.

2/2

### Fresh Meat 3

Istantaneo (R)

Metti una pedina Bestia 3/3 verde nel campo di battaglia per ogni creatura messa nel tuo cimitero dal campo di battaglia in questo turno.

### Glissa's Scorn 1

Istantaneo (C)

Distruggi un artefatto bersaglio. Il suo controllore perde 1 punto vita.

### Glistener Elf

Creatura - Guerriero Elfo (C)

Infettare

1/1

### Greenholt Trainee 3

Creatura - Guerriero Elfo (U)

: Una creatura bersaglio prende +4/+4 fino alla fine del turno. Gioca questa abilità solo se la forza di Greenholt Trainee è 4 o più.

2/3

### Leeching Bite 1

Istantaneo (C)

Una creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno. Un'altra creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno.

### Maul Splicer 6

Creatura - Artefice Umano (C)

Quando Maul Splicer entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia due pedine Golem 3/3 incolore.

Le creature Golem che controlli hanno travolgere.

1/1

### Melira, Sylvok Outcast 1

Creatura Leggendaria - Scout Umano (R)

Non puoi ottenere segnalini veleno.

Le creature che controlli non possono avere segnalini -1/-1 su di esse.

Le creature controllate dai tuoi avversari non possono avere infettare.

2/2

### Mutagenic Growth

Istantaneo (C)

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno.

### Mycosynth Fiend 2

Creatura - Orrore (U)

Mycosynth Fiend prende +1/+1 per ogni segnalino veleno che hanno i tuoi avversari.

2/2

**Noxious Revival**

Istantaneo (U)

Metti una carta bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

**Phyrexian Swarmlord**

Creatura - Orrore Insetto (R)

Infettare

All'inizio della tua fase di mantenimento, metti una pedina 1/1 Insetto verde con infettare per ogni segnalino veleno che hanno i tuoi avversari.

4/4

**Rotted Hystrix**

Creatura - Bestia (C)

3/6

**Spinebiter**

Creatura - Bestia (U)

Infettare

Puoi decidere che Spinebiter infligga il proprio danno da combattimento al giocatore in difesa come se non fosse stato bloccato.

3/4

**Thundering Tanadon**

Creatura Artefatto - Bestia (C)

Travolgere

5/4

**Triumph of the Hordes**

Stregoneria (U)

Fino alla fine del turno, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere e infettare.

**Viridian Betrayers**

Creatura - Guerriero Elfo (C)

Viridian Betrayers ha infettare fintanto che un avversario è avvelenato.

3/1

**Viridian Harvest**

Incantesimo - Aura (C)

Incanta Artefatto

Quando l'artefatto incantato è messo in un cimitero, guadagni 6 punti vita.

**Vital Splicer**

Creatura - Artefice Umano (U)

Quando Vital Splicer entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina Golem 3/3 incolore.

: Rigenera un Golem bersaglio che controlli.

1/1

**Vorinclex, Voice of Hunger**

Creatura Leggendaria - Pretore (M)

Travolgere

Ogniqualevolta tappi una terra per mana, aggiungi un mana alla tua riserva di mana di un qualsiasi colore quella terra potrebbe produrre.

Ogniqualevolta un avversario tappa una terra per mana, quella terra non stappa durante la prossima fase di stap del suo controllore.

7/6

---

**MULTICOLORE**

---

**Jor Kadeen, the Prevailer**

Creatura Leggendaria - Guerriero Umano (R)

Attacco improvviso

*Metallurgia* - Le creature che controlli prendono +3/+0 fintanto che controlli tre o più artefatti.

5/4

---

**ARTEFATTI**

---

**Alloy Myr** 3

Creatura Artefatto - Myr (U)

: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.  
2/2

**Batterskull** 5

Artefatto - Equipaggiamento (M)

Arma vivente

La creatura equipaggiata prende +4/+4 e ha cautela e legame vitale.

3: Fai tornare Batterskull in mano al suo proprietario.

Equipaggiare 5

**Blinding Souleater** 3

Creatura Artefatto - Chierico (C)

, : Tappa una creatura bersaglio.

1/3

**Caged Sun** 6

Artefatto (R)

Quando Caged Sun entra nel campo di battaglia, scegli un colore.

Le creature che controlli del colore scelto prendono +1/+1.

Ogniquale volta l'abilità di una terra aggiunge uno o più mana del colore scelto alla tua riserva di mana, aggiungi un mana addizionale di quel colore alla tua riserva di mana.

**Conversion Chamber** 3

Artefatto(U)

2, : Esilia un artefatto bersaglio da un cimitero. Metti un segnalino carica su Conversion Chamber.2, , Rimuovi un segnalino carica da Conversion Chamber: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura artefatto Golem 3/3 incolore.**Darksteel Relic** 0

Artefatto (U)

Darksteel Relic è indistruttibile.

**Etched Monstrosity** 5

Creatura Artefatto - Golem (M)

Etched Monstrosity entra nel campo di battaglia con cinque segnalini -1/-1 su di esso.

\*, Rimuovi cinque segnalini -1/-1 da Etched Monstrosity: Un giocatore bersaglio pesca 3 carte.

10/10

**Gremlin Mine** 1

Artefatto (C)

1, , Sacrifica Gremlin Mine: Gremlin Mine infligge 4 danni a una creatura artefatto bersaglio.1, , Sacrifica Gremlin Mind: Rimuovi fino a quattro segnalini carica da un artefatto non creatura bersaglio.**Hex Parasite** 1

Creatura Artefatto - Insetto (R)

X: Rimuovi fino a X segnalini da un permanente bersaglio. Per ogni segnalino rimosso in questo modo, Hex Parasite prende +1/+0 fino alla fine del turno.

1/1

**Hovermyr** 2

Creatura Artefatto - Myr (C)

Volare, cautela

1/2

**Immolating Souleater** 2

Creatura Artefatto - Segugio (C)

: Immolating Souleater prende +1/+0 fino alla fine del turno.

1/1

**Insatiable Souleater** 4

Creatura Artefatto - Bestia (C)

: Insatiable Souleater ha travolgere fino alla fine del turno.

5/1

**Isolation Cell** 4

Artefatto (U)

Ogniqualvolta un avversario gioca una magia creatura, quel giocatore perde 2 punti vita a meno che non paghi 2.

**Kiln Walker** 3

Creatura Artefatto - Costrutto (U)

Ogniqualvolta Kiln Walker attacca, prende +3/+0 fino alla fine del turno.

0/3

**Lashwithe** 4

Artefatto - Equipaggiamento (R)

Arma vivente

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni Palude che controlli.

Equipaggiare 4

**Mindcrank** 2

Artefatto (U)

Ogniqualvolta un avversario perde punti vita, quel giocatore mette altrettante carte dalla cima del proprio grimorio nel proprio cimitero. *(Il danno inflitto da fonti senza infettare causa perdita di punti vita.)***Mycosynth Wellspring** 2

Artefatto (C)

Quando Mycosynth Wellspring entra nel campo di battaglia o è messo in un cimitero dal campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, quindi rimescolare il tuo grimorio.

**Myr Superior** 2

Creatura Artefatto - Myr (R)

Spendi solo mana prodotto da creature per giocare Myr Superior.

5/6

**Necropouncer** 6

Creatura Artefatto - Equipaggiamento (U)

Arma vivente

La creatura equipaggiata prende +3/+1 e ha rapidità.

Equipaggiare 2

**Omen Machine** 6

Artefatto (R)

I giocatori non possono pescare carte.

All'inizio della fase di acquisizione di ogni giocatore, quel giocatore esilia la carta in cima al proprio grimorio. Se è una carta terra, quel giocatore la mette nel campo di battaglia. Altrimenti, quel giocatore gioca quella carta senza pagarne il costo di mana se possibile.

**Pestilent Souleater** 5

Creatura Artefatto - Insetto (C)

1: Pestilent Souleater ha infettare fino alla fine del turno.

3/3

**Phyrexian Hulk** 6

Creatura Artefatto - Golem (C)

5/4

**Pristine Talisman** 3

Artefatto (C)

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

**Shrine of Boundless Growth** 3

Artefatto (U)

All'inizio del tuo mantenimento o ogniqualvolta giochi una magia verde, metti un segnalino carica su Shrine of Boundless Growth.

1: Sacrifica Shrine of Boundless Growth: Aggiungi 1 alla tua riserva di mana per ogni segnalino carica presente su Shrine of Boundless Growth.

**Shrine of Burning Rage** 2

Artefatto (U)

All'inizio del tuo mantenimento o ogniqualvolta giochi una magia rossa, metti un segnalino carica su Shrine of Burning Rage.

**3**, , Sacrifica Shrine of Burning Rage: Shrine of Burning Rage infligge danni pari al numero di segnalini caricati presenti su di esso a una creatura o a un giocatore bersaglio.

### **Shrine of Limitless Power** **3**

Artefatto (U)

All'inizio del tuo mantenimento o ogniqualvolta giochi una magia nera, metti un segnalino carica su Shrine of Limitless Power.

**4**, , Sacrifica Shrine of Limitless Power: Un giocatore bersaglio scarica una carta per ogni segnalino carica presente su Shrine of Limitless Power.

### **Shrine of Loyal Legions** **2**

Artefatto (U)

All'inizio del tuo mantenimento o ogniqualvolta giochi una magia bianca, metti un segnalino carica su Shrine of Loyal Legions.

**3**, , Sacrifica Shrine of Loyal Legions: Metti nel campo di battaglia una pedina artefatto Myr 1/1 incolore per ogni segnalino presente su Shrine of Loyal Legions.

### **Shrine of Piercing Vision** **2**

Artefatto (U)

All'inizio del tuo mantenimento o ogniqualvolta giochi una magia blu, metti un segnalino carica su Shrine of Piercing Vision.

, Sacrifica Shrine of Piercing Vision: Guarda alle prime X carte del tuo grimoire, dove X è il numero di segnalini carica presenti su Shrine of Piercing Vision. Aggiungi una di queste carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimoire in qualsiasi ordine.

### **Sickleslicer** **3**

Artefatto - Equipaggiamento (U)

Arma vivente

La creatura equipaggiata prende +2/+2.

Equip **4**

### **Soul Conduit** **6**

Artefatto (R)

**6**, , Due giocatori bersaglio scambiano tra di loro i propri punti vita totali.

### **Spellskite** **2**

Creatura Artefatto - Orrore (R)

: Cambia il bersaglio di una magia o di un'abilità bersaglio con lo Spellskite.

0/4

### **Surge Node** **1**

Artefatto (U)

Surge Node entra nel campo di battaglia con sei segnalini carica su di esso.

**1**, , Rimuovi un segnalino carica da Surge Node: Metti un segnalino carica su un artefatto bersaglio.

### **Sword of War and Peace** **3**

Artefatto - Equipaggiamento (M)

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal bianco e dal rosso.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danni da combattimento a un giocatore, Sword of War and Peace infligge danni a quel giocatore pari al numero di carte nella sua mano e tu guadagni 1 punto vita per ogni carta presente nella tua mano.

Equipaggiare **2**.

### **Torpor Orb** **2**

Artefatto (R)

Le creature che entrano nel campo di battaglia non causano innesco di abilità.

### **Trespassing Souleater** **3**

Creatura Artefatto - Costrutto (C)

: Trespassing Souleater è imblocabile in questo turno.

2/2

### **Unwinding Clock** **4**

Artefatto (R)

Stappa tutti gli artefatti che controlli durante la fase di stap di ogni altro giocatore.

---

TERRE

---

**Phyrexia's Core**

Terra (U)

: Aggiungi  alla tua riserva di mana.

, , Sacrifica un artefatto: Guadagni 1 punto vita.