

Note di release di *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*

Redatte da Jess Dunks, con il contributo di Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Ultima modifica: 2 agosto 2021

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di nuove espansioni di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quelle espansioni. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sulla legalità delle carte e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei concetti dell'espansione.

Le sezioni "Note specifiche sulle carte" contengono le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nelle sezioni "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

Le carte di *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, con codice dell'espansione MID, sono permesse nei formati Standard, Modern, Pioneer, oltre a Commander e altri formati. Poiché quelle carte entrano a far parte del formato Standard, le espansioni *Il Trono di Eldraine*, *Theros: Oltre la Morte*, *Ikorla: Terra dei Behemoth* e il Set Base 2021 non faranno più parte di Standard.

Le carte Commander di *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, con codice dell'espansione MIC e numerate da 1 a 38 (e versioni alternative numerate da 39 a 76), sono permesse nei formati Commander, Vintage e Legacy. Le carte con il codice dell'espansione MIC numerate da 77 in poi sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Visita [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) per saperne di più sul formato Commander e su come giocare.

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuove abilità definite da parola chiave: diurno e notturno

Nessuno verrebbe mai tacciato di lunaticità se affermasse che la maggior parte degli eventi più interessanti su *Innistrad* ruota intorno alla luna e, più nello specifico, intorno all'interazione tra giorno e notte. Questi concetti assumono un ruolo centrale grazie a due nuove parole chiave che si trovano su molti Mannari presenti in questa espansione: diurno e notturno.

Nota: se non hai mai giocato con le carte bifronte che si trasformano, puoi passare alla sezione in basso “Riproposizione di una meccanica: carte bifronte che si trasformano” e poi tornare qui.

Canaglia della Taverna

{3} {R}

Creatura — Mannaro Guerriero Umano

2/5

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

////

Devastatrice della Taverna

Creatura — Mannaro

6/5

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

Panoramica giorno/notte

Una partita può avere le designazioni giorno e notte, nonostante non inizi con nessuna delle due. Una volta che la partita diventa giorno (o, meno comunemente, notte) avrà esattamente una di queste due designazioni, giorno o notte, che si alterneranno per il resto della partita. Le carte bifronte con diurno e notturno verificano tale condizione. Fintanto che è giorno, il lato con diurno sarà a faccia in su sul campo di battaglia. Fintanto che è notte, il lato con notturno sarà a faccia in su sul campo di battaglia.

Giorno o notte la prima volta

Le carte bifronte con diurno e notturno sono *carte bifronte che si trasformano*. Possono essere lanciate soltanto a faccia in su. Nella maggior parte dei casi, appariranno inizialmente sul campo di battaglia a faccia in su. Se non è né giorno né notte e un permanente con diurno appare sul campo di battaglia, diventa giorno. Altre abilità possono anche far diventare la partita giorno o notte, come la seconda abilità del Vandalo di Zolfo.

Vandalo di Zolfo

{2} {R}

Creatura — Diavolo

2/3

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Se non è né giorno né notte, diventa giorno mentre il Vandalo di Zolfo entra nel campo di battaglia.

Ogniquale volta il giorno diventa notte o la notte diventa giorno, il Vandalo di Zolfo infligge 1 danno a ogni avversario.

Dal giorno alla notte e viceversa

Una volta che la partita ha una designazione giorno o notte, la possibilità che tale designazione cambi in ogni turno dipende generalmente dal numero di magie che il giocatore attivo ha lanciato nel turno precedente.

- Prima che un giocatore STAPpi i suoi permanenti durante la sottofase di STAP, il gioco verifica se la designazione giorno/notte debba cambiare.
- Se è giorno e il giocatore attivo del turno precedente non ha lanciato magie durante il suo turno, diventa notte.
- Se è notte e il giocatore attivo del turno precedente ha lanciato due o più magie durante il suo turno, diventa giorno.

- I permanenti bifronte con diurno si trasformano nella loro versione notturna mentre diventa notte. Analogamente, i permanenti bifronte con notturno si trasformano nella loro versione diurna mentre diventa giorno. Questo accade immediatamente e non è un'azione di stato. Accade ogni volta che diventa giorno o notte, non solo durante la sottofase di STAP.

Cose importanti da ricordare di notte

- Se lanci una magia con diurno durante la notte, quella magia sarà in pila a faccia in su (cioè con il lato diurno a faccia in su). Tuttavia, entrerà nel campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su (cioè con il lato notturno a faccia in su). Non entrerà con il lato diurno a faccia in su per poi trasformarsi.
- Se è notte, i permanenti con diurno che entrano nel campo di battaglia senza essere lanciati entreranno con il lato notturno a faccia in su.

Vincoli di diurno e notturno

- I permanenti con diurno e notturno possono trasformarsi solo attraverso le loro abilità diurno e notturno. In particolare, le carte più vecchie (come la Foschia Lunare) che indicano a un giocatore di trasformare i permanenti non influenzano i permanenti con diurno o notturno.
- Una volta che è diventato giorno o notte, la partita avrà esattamente una di quelle designazioni fino al termine. Non può mai essere giorno e notte contemporaneamente. Una volta che è giorno o notte, la partita non può tornare alla situazione iniziale, nella quale non è né giorno né notte.
- L'intera partita è giorno o l'intera partita è notte. Non sarà mai giorno per un giocatore e notte per un altro.

Uno dei casi più insoliti che potrebbe verificarsi e che qualcuno potrebbe chiedere

- Se non è né giorno né notte e una creatura con diurno e una con notturno in qualche modo appaiono sul campo di battaglia contemporaneamente, diventa giorno. La creatura con notturno si trasformerà.

Nuova abilità definita da parola chiave: disturbare

Mannari a parte, ci sono un sacco di altre inquietanti carte bifronte a movimentare questa espansione. Disturbare è una nuova abilità definita da parola chiave che ti permette di lanciare i lati posteriori di alcune carte bifronte dal tuo cimitero.

Tagliaborse Furtivo

{2} {B}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

Quando il Tagliaborse Furtivo entra nel campo di battaglia, distruggi una creatura bersaglio che non controlli a cui è stato inflitto danno in questo turno.

Disturbare {4} {B} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero trasformata pagando il suo costo di disturbare.)*

////

Geist Avido

Creatura — Farabutto Spirito

2/2

Volare, tocco letale

Se il Geist Avido sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliarlo.

- Disturbare si trova solo sul lato frontale di alcune carte bifronte.

- “Disturbare [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta trasformata dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana”.
- Quando lanci una magia usando l’abilità disturbare di una carta, la carta viene messa in pila con il lato posteriore a faccia in su. La magia risultante ha tutte le caratteristiche di quel lato.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di disturbare), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana di una magia lanciata usando disturbare è determinato dal costo di mana del lato frontale della carta, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla. (Questa è una regola speciale che si applica solo alle carte bifronte che si trasformano, incluse quelle con disturbare.)
- Una magia lanciata in questo modo entra nel campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su.
- Se copi una magia permanente lanciata in questo modo (magari con una carta come la Doppia Specializzazione), la copia diventa una pedina che è una copia del lato posteriore della carta, anche se non è essa stessa una carta bifronte.
- Il lato posteriore di ogni carta con disturbare ha un’abilità che indica al suo controllore di esiliarla se sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona. Questo include anche una carta che sta per essere messa nel cimitero dalla pila, quindi se la magia viene neutralizzata dopo che l’hai lanciata usando l’abilità disturbare, verrà messa in esilio.

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte che si trasformano

Il piano di Innistrad non sarebbe completo senza la trasformazione di cose spaventose e inquietanti in altre cose spaventose e inquietanti, quindi le carte bifronte che si trasformano fanno il loro ritorno in questa espansione.

Una carta bifronte ha due lati: uno frontale e uno posteriore. Non ha il retro di una normale carta di *Magic*. Una carta bifronte che si trasforma di questa espansione ha il simbolo del sole nell’angolo in alto a sinistra del lato frontale e il simbolo della luna nell’angolo in alto a sinistra del lato posteriore. Questi simboli servono soltanto a distinguere un lato dall’altro e non hanno alcun effetto sul gioco.

A differenza delle carte bifronte modali presenti in alcune espansioni recenti, il lato posteriore delle carte bifronte che si trasformano non ha un costo di mana e non può essere lanciato (sebbene l’abilità disturbare in questa espansione crei un’eccezione). Però, può trasformarsi. Trasformare una carta significa girarla dal lato frontale a quello posteriore o viceversa.

Le carte bifronte subiscono alcune piccole modifiche con l’uscita di *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, ma funzionano ancora in gran parte come l’ultima volta che le abbiamo incontrate. Ecco altre informazioni in merito:

- Ogni lato di una carta bifronte che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifronte che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l’alto al momento. L’altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Le carte bifronte che si trasformano vengono lanciate a faccia in su a meno che non vengano lanciate usando l’abilità disturbare. Considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell’altro lato vengono ignorate.
- Mentre una carta bifronte che si trasforma non è sul campo di battaglia o in pila, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale.
- Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.

- Il lato posteriore di una carta bifronte che si trasforma di solito ha un indicatore di colore che definisce appunto il suo colore.
- Il lato posteriore di una carta bifronte che si trasforma non può essere lanciato a meno che un effetto non ti permetta di lanciare la carta “trasformata”. (Vedi la sezione “Nuova abilità definita da parola chiave: disturbare” di questo documento.)
- Una carta bifronte che si trasforma entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un’abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Per trasformare un permanente, giralo in modo che l’altro lato sia a faccia in su. Solo i permanenti rappresentati dalle carte bifronte che si trasformano possono trasformarsi.
- Se ti viene indicato di trasformare un permanente che non è rappresentato da una carta bifronte, magari perché è una pedina o una carta normale che è diventata una copia di un permanente bifronte, quell’istruzione viene ignorata.
- Trasformare un permanente non influenza le Aure o gli Equipaggiamenti assegnati ad esso. Analogamente, eventuali segnalini su quel permanente verranno mantenuti dopo la trasformazione. Eventuali effetti continui creati da una magia o abilità che si sono risolte continueranno ad influenzarlo. Eventuali magie o abilità in pila che bersagliano un permanente continuano a farlo dopo che quel permanente si è trasformato.
- Il danno su un permanente bifronte rimarrà su quel permanente dopo che si è trasformato.

Nuova parola per definire un’abilità: congrega

Congrega è una parola per definire un’abilità che si trova sulle carte con abilità che verificano se controlli tre o più creature con forza diversa.

Guardiane Albacorno

{1}{G}{W}

Creatura — Warlock Umano

3/3

Cautela

Congrega — All’inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli tre o più creature con forza diversa, le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Una creatura ha una forza diversa da un’altra se le loro forze sono numeri diversi. Ad esempio, una creatura 1/1 e una creatura 2/1 hanno una forza diversa.
- Affinché tre creature abbiano una forza diversa tra loro, ognuna di tali forze deve essere diversa. Una creatura 1/1, una creatura 2/1 e un’altra creatura 2/1 non sono tre creature con forza diversa, anche se entrambe le creature 2/1 hanno una forza diversa dalla creatura 1/1.
- Molte abilità congrega, come quella delle Guardiane Albacorno qui in alto, sono abilità innescate con una clausola del “se” interposto. Devi controllare tre o più creature con forza diversa nel momento in cui l’abilità si innesca e nel momento in cui l’abilità cerca di risolversi. Tuttavia, non devono necessariamente essere le stesse creature in entrambi i casi.

Nuovo ciclo delle terre doppie

Innistrad: Caccia di Mezzanotte introduce un ciclo di terre non base che entrano nel campo di battaglia TAPPata a meno che tu non controlli altre due o più terre.

Spiaggia Deserta
Terra
La Spiaggia Deserta entra nel campo di battaglia TAPPata a meno che tu non controlli altre due o più terre.
{T}: Aggiungi {W} o {U}.

- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di altre terre, queste ultime non vengono contate al momento di determinare se la terra entra nel campo di battaglia TAPPata o meno.

Nuova abilità definita da parola chiave: decomposto

Decomposto è un'abilità definita da parola chiave che appare sulla maggior parte delle pedine creatura Zombie create dalle carte di questa espansione, oltre che in alcuni effetti che fanno diventare Zombie le creature.

Falcone Abominevole
{2}{U}
Creatura — Uccello Zombie
2/2
Volare
Quando il Falcone Abominevole entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera con decomposto. *(Non può bloccare. Quando attacca, sacrifica alla fine del combattimento.)*

- Decomposto rappresenta un'abilità statica e un'abilità innescata. “Decomposto” significa “Questa creatura non può bloccare” e “Quando questa creatura attacca, sacrifica alla fine del combattimento”.
- Decomposto non crea alcun requisito di attacco. Puoi scegliere di non attaccare con una creatura che ha decomposto.
- Decomposto non fornisce rapidità. Le creature con decomposto che entrano nel campo di battaglia durante il tuo turno non possono attaccare fino al tuo prossimo turno.
- Quando una creatura con decomposto attacca, viene sacrificata alla fine del combattimento, anche se non ha più decomposto in quel momento.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: flashback

Flashback è una meccanica riproposta che concede una seconda opportunità alle carte di avere un impatto.

Abbandonare la Postazione
{1}{R}
Stregoneria
Fino a due creature bersaglio non possono bloccare in questo turno.
Flashback {3}{R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Addestratore Spadaccino

{3}{W}

Creatura — Soldato Umano

3/3

Attacco improvviso

Congrega — All’inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli tre o più creature con forza diversa, una creatura bersaglio che controlli ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- L’abilità innescata dell’Addestratore Spadaccino verifica se hai tre o più creature con forza diversa sia quando si innesca che quando tenta di risolversi. Se non hai tre creature con forza diversa mentre tenta di risolversi, viene rimossa dalla pila.

Adeline, Catara Splendente

{1}{W}{W}

Creatura Legendaria — Cavaliere Umano

*/4

Cautela

La forza di Adeline, Catara Splendente è pari al numero di creature che controlli.

Ogniqualevolta attacchi, per ogni avversario, crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca TAPPata e che attacca quel giocatore o un planeswalker che controlla.

- L’abilità che definisce la forza di Adeline funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che Adeline è sul campo di battaglia (ed è ancora una creatura), quell’abilità considera Adeline stessa.

- Attaccare con qualsiasi creatura farà innescare l'ultima abilità di Adeline. Adeline non dev'essere necessariamente una di esse.
- Verranno create pedine per ognuno dei tuoi avversari, non solo per gli avversari che hai attaccato.
- Scegli se ogni pedina attacca quell'avversario o un planeswalker che controlla mentre quelle pedine entrano nel campo di battaglia.
- Sebbene le pedine Umano create dall'abilità innescata stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

Ago Spinale

{1}

Artefatto

Mentre l'Ago Spinale entra nel campo di battaglia, scegli il nome di una carta.

Le abilità attivate delle fonti col nome scelto non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

- Le abilità attivate hanno i due punti e sono scritte come segue: “[costo]: [effetto]”. Le abilità innescate e le abilità statiche della carta nominata funzionano come di consueto.
- L'Ago Spinale influenza le carte indipendentemente dalla zona in cui si trovano. Questo include le carte in mano, nel cimitero e quelle esiliate. Ad esempio, un giocatore non può ciclare una carta con il nome scelto.
- L'Ago Spinale non impedisce a un giocatore di lanciare magie. In particolare, scegliere il nome di una carta con flashback o disturbare non impedisce a un giocatore di lanciare quelle magie dal proprio cimitero.
- Puoi scegliere il nome di una carta esistente qualsiasi, anche se quella carta normalmente non ha alcuna abilità attivata. Non puoi nominare una pedina, a meno che quella pedina non abbia lo stesso nome di una carta.
- Se nomini una carta che ha sia un'abilità di mana che un'altra abilità attivata, l'abilità di mana può essere attivata, ma l'altra abilità no.
- Puoi nominare l'uno o l'altro lato di una carta bifronte, ma non entrambi. L'Ago Spinale influenza gli oggetti solo finché hanno il nome scelto.
- Una volta che l'Ago Spinale ha lasciato il campo di battaglia, le abilità attivate delle fonti con il nome scelto potranno essere attivate nuovamente.

Ammasso Distruttore

{3}{G}{G}

Creatura — Melma

/+1

La forza dell'Ammasso Distruttore è pari al numero di tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero e la sua costituzione è pari a quel numero più 1.

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Melma verde con “La forza di questa creatura è pari al numero di tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero e la sua costituzione è pari a quel numero più 1”.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione dell'Ammasso Distruttore funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se l'Ammasso Distruttore è nel tuo cimitero, considera anche se stesso.
- L'Ammasso Distruttore considera i tipi di carta, non le singole carte. Se l'unica carta nel tuo cimitero è una carta creatura artefatto, l'Ammasso Distruttore sarà 2/3. Se le uniche carte nel tuo cimitero sono dieci carte creatura artefatto, l'Ammasso Distruttore sarà comunque 2/3.
- I tipi di carta in questa espansione che possono trovarsi in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Alcune carte più vecchie hanno anche il tipo di carta tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta.
- Se una magia istantaneo o stregoneria infligge danno all'Ammasso Distruttore o ne riduce la costituzione a 0, quella magia viene messa nel cimitero del suo proprietario prima che vengano verificate le azioni di stato. Se quella carta è la prima del suo tipo a entrare nel cimitero del controllore dell'Ammasso Distruttore, aumenterà la costituzione dell'Ammasso Distruttore prima che il gioco verifichi se l'Ammasso Distruttore muore.
- Le regole di cui sopra sono valide anche per la progenie dell'Ammasso Distruttore (tranne il primogenito, Junior non è tipo da uscire a giocare nei cimiteri).

Angelo Incrollabile

{2}{W}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/3

Volare, doppio attacco

Hai anti-malocchio.

Se i tuoi punti vita stanno per essere ridotti a 0 o meno, invece trasforma l'Angelo Incrollabile e i tuoi punti vita diventano 3. Poi, se l'Angelo Incrollabile non si è trasformato in questo modo, perdi la partita.

////

Esecutrice Angelica

Creatura — Angelo

/

Volare

Hai anti-malocchio.

La forza e la costituzione dell'Esecutrice Angelica sono pari ai tuoi punti vita.

Ogniquale volta l'Esecutrice Angelica attacca, raddoppia i tuoi punti vita.

- L'ultima abilità dell'Angelo Incrollabile è un effetto di sostituzione. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. In particolare, i giocatori non possono provare a distruggere l'Angelo Incrollabile per impedirgli di trasformarsi e farti perdere la partita. L'applicazione dell'effetto di sostituzione non farà trasformare l'Angelo Incrollabile se l'Angelo Incrollabile non è un permanente bifronte, cioè se è una pedina o se un permanente normale ne è diventato una copia. In questi casi, perdi la partita.
- Per raddoppiare i punti vita di un giocatore, quel giocatore guadagna i punti vita necessari in modo tale che i suoi punti vita siano il doppio del valore attuale. (In alcuni casi molto rari, un giocatore può avere un ammontare di punti vita negativo ed essere ancora in partita. In quei casi, il giocatore perderà i punti vita necessari in modo tale che i suoi punti vita siano il doppio del valore attuale.)

Arlinn, la Speranza del Branco

{2} {R} {G}

Planeswalker Leggendaro — Arlinn

4

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

+1: Fino al tuo prossimo turno, puoi lanciare magie creatura come se avessero lampo e ogni creatura che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

-3: Crea due pedine creatura Lupo 2/2 verdi.

////

Arlinn, la Furia della Luna

Planeswalker Leggendaro — Arlinn

4

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

+2: Aggiungi {R} {G}.

0: Fino alla fine del turno, Arlinn, la Furia della Luna diventa una creatura Mannaro 5/5 con travolgere, indistruttibile e rapidità.

- La prima abilità di fedeltà di Arlinn, la Furia della Luna non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Dopo che la seconda abilità di fedeltà di Arlinn, la Furia della Luna si è risolta, Arlinn è una creatura Mannaro e non un planeswalker, quindi non perde segnalini fedeltà quando le viene inflitto danno.
- Se la seconda abilità di fedeltà di Arlinn, la Furia della Luna la rende una creatura Mannaro e in qualche modo diventa giorno, Arlinn si trasformerà, ma l'effetto che la rende una creatura Mannaro continuerà ad applicarsi per il resto del turno.

Assalitore Voldaren

{2} {R}

Creatura — Arciere Vampiro

2/2

Quando l'Assalitore Voldaren entra nel campo di battaglia, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, scegli fino a una creatura o a un planeswalker bersaglio a cui l'Assalitore Voldaren infligge X danni, dove X è il numero di Vampiri che controlli.

- L'abilità dell'Assalitore Voldaren verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
 - L'abilità dell'Assalitore Voldaren considera il numero di Vampiri che controlli mentre si risolve. Se accade qualcosa in risposta, in modo tale che non controlli alcun Vampiro mentre si risolve, l'Assalitore Voldaren non infliggerà danno alla creatura o al planeswalker bersaglio.
-

Astronomo Ossessivo

{1}{R}

Creatura — Mago Umano

2/2

Se non è né giorno né notte, diventa giorno mentre l'Astronomo Ossessivo entra nel campo di battaglia. Ogniqualvolta il giorno diventa notte o la notte diventa giorno, scarta fino a due carte, poi pesca altrettante carte.

- Puoi scegliere di non scartare carte quando si risolve l'abilità innescata dell'Astronomo Ossessivo.
-

Augure dell'Autunno

{1}{G}{G}

Creatura — Druido Umano

2/3

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.

Puoi giocare terre dalla cima del tuo grimorio.

Congrega — Fintanto che controlli tre o più creature con forza diversa, puoi lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio.

- L'Augure dell'Autunno non cambia le tempistiche con le quali puoi giocare una carta terra dalla cima del tuo grimorio. Puoi giocare una terra solo durante la tua fase principale, quando hai la priorità e la pila è vuota. Se lo fai, conta come giocare la tua terra per quel turno.
 - La prima carta del tuo grimorio non è in mano, quindi non puoi sospenderla, ciclarla, scartarla, né attivare alcuna delle sue abilità attivate.
 - Essenzialmente, l'Augure dell'Autunno ti permette di giocare con la prima carta del tuo grimorio rivelata solo a te. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano. Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio quando desideri, anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila.
 - Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché il processo di lanciare la magia o attivare l'abilità non termina (tutti i bersagli sono stati scelti, i costi pagati e via così).
 - Finché hai tre creature con forza diversa, l'Augure dell'Autunno ti permette di lanciare la prima carta del tuo grimorio se è una carta creatura, se è la tua fase principale e se la pila è vuota. Se quella carta creatura ha lampo, potrai lanciarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, anche nel turno di un avversario.
 - Pagherai comunque tutti i costi di quella magia, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi.
-

Avversaria Sanguinaria

{1}{R}

Creatura — Vampiro

2/2

Rapidità

Quando l'Avversaria Sanguinaria entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2}{R} un qualsiasi numero di volte. Quando paghi questo costo una o più volte, metti altrettanti segnalini +1/+1 sull'Avversaria Sanguinaria, poi esilia fino ad altrettante carte istantaneo e/o stregoneria bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero e copiale. Puoi lanciare un qualsiasi numero di copie senza pagare il loro costo di mana.

- Dopo aver pagato il costo di {2}{R} una o più volte, si innesca una seconda abilità e scegli i bersagli per essa. I giocatori possono rispondere alla nuova abilità a quel punto. Mentre quell'abilità si risolve, l'Avversaria Sanguinaria ottiene i suoi segnalini e le carte bersaglio vengono esiliate.
- Puoi lanciare o meno le copie in questo modo, ma le carte originali rimarranno in esilio.
- Le copie lanciate in questo modo vengono lanciate durante la risoluzione dell'abilità. Non devi seguire i normali requisiti temporali e non puoi aspettare e lanciarle in un secondo momento.

Avversario Corrotto

{1}{B}

Creatura — Zombie

2/3

Tocco letale

Quando l'Avversario Corrotto entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2}{B} un qualsiasi numero di volte. Quando paghi questo costo una o più volte, metti altrettanti segnalini +1/+1 sull'Avversario Corrotto, poi crea il doppio di pedine creatura Zombie 2/2 nere con decomposto. *(Una creatura con decomposto non può bloccare. Quando attacca, sacrificala alla fine del combattimento.)*

- Dopo aver pagato il costo di {2}{B} una o più volte, si innesca una seconda abilità. I giocatori possono rispondere alla nuova abilità a quel punto. Mentre quell'abilità si risolve, l'Avversario Corrotto ottiene i suoi segnalini e le pedine vengono create.

Avversario Intrepido

{1}{W}

Creatura — Esploratore Umano

3/1

Legame vitale

Quando l'Avversario Intrepido entra nel campo di battaglia, puoi pagare {1}{W} un qualsiasi numero di volte. Quando paghi questo costo una o più volte, metti altrettanti segnalini valore sull'Avversario Intrepido. Le creature che controlli prendono +1/+1 per ogni segnalino valore sull'Avversario Intrepido.

- Dopo aver pagato il costo di $\{1\}\{W\}$ una o più volte, si innesca una seconda abilità e i giocatori possono rispondere ad essa. Quando quell'abilità si risolve, l'Avversario Intrepido riceve i suoi segnalini valore.

Avversario Primordiale

$\{2\}\{G\}$

Creatura — Lupo

4/3

Travolgere

Quando l'Avversario Primordiale entra nel campo di battaglia, puoi pagare $\{1\}\{G\}$ un qualsiasi numero di volte. Quando paghi questo costo una o più volte, metti altrettanti segnalini +1/+1 sull'Avversario Primordiale, poi fino ad altrettante terre bersaglio che controlli diventano creature Lupo 3/3 con rapidità che sono ancora terre.

- Dopo aver pagato il costo di $\{1\}\{G\}$ una o più volte, si innesca una seconda abilità e scegli i bersagli per essa. I giocatori possono rispondere alla nuova abilità a quel punto. Quando quell'abilità si risolve, l'Avversario Primordiale ottiene i suoi segnalini +1/+1 e le terre bersaglio diventano creature Lupo.
- Le terre che diventano creature Lupo in questo modo manterranno qualsiasi supertipo, tipo di carta, sottotipo e abilità che avevano.

Avversario Spettrale

$\{1\}\{U\}$

Creatura — Spirito

2/1

Lampo

Volare

Quando l'Avversario Spettrale entra nel campo di battaglia, puoi pagare $\{1\}\{U\}$ un qualsiasi numero di volte. Quando paghi questo costo una o più volte, metti altrettanti segnalini +1/+1 sull'Avversario Spettrale, poi fino ad altrettanti altri artefatti, creature e/o incantesimi bersaglio scompaiono.

- Dopo aver pagato il costo di $\{1\}\{U\}$ una o più volte, si innesca una seconda abilità e scegli i bersagli per essa. I giocatori possono rispondere alla nuova abilità a quel punto. Mentre quell'abilità si risolve, l'Avversario Spettrale ottiene i suoi segnalini +1/+1 e i permanenti bersaglio scompaiono.
- I permanenti che sono scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre un permanente scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad esso assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà il permanente e saranno ancora assegnati ad esso.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di $\{T\}$ in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.

- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l’apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che” ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell’effetto non siano più soddisfatte, la durata termina. Ad esempio, un Mind Flayer che scompare farà esaurire la durata del suo effetto continuo (“fintanto che controlli il Mind Flayer”).
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se un avversario prende il controllo di uno dei tuoi permanenti, quel permanente scompare e la durata dell’effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il tuo controllo non appena inizia la prossima sottofase di STAP di quell’avversario. Se l’avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell’avversario sarebbe dovuto iniziare.

Campo della Rovina

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}, Sacrifica il Campo della Rovina: Distruggi una terra non base bersaglio controllata da un avversario.

Ogni giocatore passa in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, la mette sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità del Campo della Rovina tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Nessun giocatore passa in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base o rimescola. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), ogni giocatore passa in rassegna il grimorio e mescola.

Canaglia di Lamasventura

{3}{B}

Creatura — Mannaro Farabutto Umano

4/3

Ogniqualevolta la Canaglia di Lamasventura viene bloccata, ogni creatura che la blocca prende -1/-1 fino alla fine del turno.

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

////

Predone di Artigliosventura

Creatura — Mannaro

5/4

Ogniqualevolta il Predone di Artigliosventura viene bloccato, ogni creatura che lo blocca prende -1/-1 fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta una creatura che blocca il Predone di Artigliosventura muore, il controllore di quella creatura perde 1 punto vita.

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

- Le abilità che si innescano quando una creatura “viene bloccata” si risolvono prima che venga inflitto il danno da combattimento.
- Una creatura attaccante bloccata rimane bloccata anche se tutte le creature bloccanti vengono distrutte prima che venga inflitto il danno da combattimento. Se non ci sono creature bloccanti a bloccarla, non infliggerà danno da combattimento, a meno che non abbia travolgere.

Cataro Brutale

{2}{W}

Creatura — Mannaro Soldato Umano

2/2

Quando questa creatura entra nel campo di battaglia o si trasforma nel Cataro Brutale, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché questa creatura non lascia il campo di battaglia.

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

////

Bruto della Guardia Lunare

Creatura — Mannaro

3/3

Attacco improvviso

Egida—Paga 3 punti vita.

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

- L'abilità del Cataro Brutale crea due effetti one-shot: uno che esilia la creatura quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che il Cataro Brutale (o il Bruto della Guardia Lunare) l'ha lasciato.

- Se il Cataro Brutale lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo/trasformazione si risolva, la creatura bersaglio non viene esiliata.
- Un permanente che si trasforma non lascia il campo di battaglia mentre si trasforma. Se il Cataro Brutale si trasforma nel Bruto della Guardia Lunare, le carte esiliate rimangono esiliate. Se si trasforma con la sua abilità innescata in pila, quell'abilità esilierà comunque la creatura bersaglio.
- Se il Bruto della Guardia Lunare lascia il campo di battaglia, farà anche tornare sul campo di battaglia la carta esiliata.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
- Se una pedina creatura viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che questa creatura l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato. Le due creature non si trovano sul campo di battaglia nello stesso momento. Ad esempio, se la creatura che ritorna è un Clone, non può entrare nel campo di battaglia come copia del Cataro Brutale o del Bruto della Guardia Lunare.
- In una partita multiplayer, se il proprietario del Cataro Brutale lascia la partita, la carta esiliata ritorna sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Catturare la Tempesta

{4} {R}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Elementale rossa con travolgere e “La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero più il numero di carte con flashback che possiedi in esilio”.

Flashback {6} {R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- La forza e la costituzione della pedina Elementale cambieranno quando cambiano il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero e il numero di carte con flashback che possiedi in esilio.
- Se lanci Catturare la Tempesta senza carte istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero e senza carte con flashback in esilio, l'Elementale inizierà come una creatura 0/0. Tuttavia, le azioni di stato verranno verificate solo dopo che Catturare la Tempesta ha finito di risolversi. L'Elementale sarà quindi diventato una creatura 1/1 e sopravvivrà poiché Catturare la Tempesta sarà nel tuo cimitero o in esilio.
- Mentre una magia è in pila, non è né nel tuo cimitero né in esilio, quindi non contribuirà alla forza e alla costituzione dell'Elementale. Ad esempio, con Catturare la Tempesta nel tuo cimitero e nessuna carta in esilio, l'Elementale 1/1 nello scenario di cui sopra diventerà 0/0 e morirà se lanci Catturare la Tempesta dal tuo cimitero usando flashback.

Cavaliere Terrificante a Cavallo

{4} {R}

Creatura — Cavaliere Vampiro

5/4

Travolgere

Il Cavaliere Terrificante a Cavallo entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 su di esso se un avversario ha perso punti vita in questo turno.

- L'ultima abilità del Cavaliere Terrificante a Cavallo verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.

Il Celestus

{3}

Artefatto Leggendario

Se non è né giorno né notte, diventa giorno mentre Il Celestus entra nel campo di battaglia.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

{3}, {T}: Se è notte, diventa giorno. Altrimenti, diventa notte. Attiva solo come una stregoneria.

Ogniqualvolta il giorno diventa notte o la notte diventa giorno, guadagni 1 punto vita. Puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

- Se scegli di pescare una carta con Il Celestus, ma un effetto sostituisce quella pescata con qualcos'altro, dovrai comunque scartare una carta.

Chiamata dei Catari

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha cautela e "All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca".

- Il controllore della creatura incantata crea la pedina Umano, anche se non è il controllore della Chiamata dei Catari.

Chiave di Selenargento

{2}

Artefatto

{1}, {T}, Sacrifica la Chiave di Selenargento: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con un'abilità di mana o una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- La maggior parte delle abilità di mana che si trovano sugli artefatti sono abilità di mana attivate. Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che può produrre mana mentre si risolve, non richiede un bersaglio e non è un'abilità di fedeltà.

- Alcuni artefatti, come il Guanto del Potere, hanno abilità di mana innescate. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che può produrre mana mentre si risolve, si innesca con la risoluzione di un'abilità di mana attivata o con l'aggiunta di mana e non richiede un bersaglio.
-

Combattente dell'Arena Falkenrath

{R}

Creatura — Guerriero Vampiro

2/1

{1} {R}, Scarta una carta, Sacrifica un Vampiro: Pesca due carte. Attiva solo se un avversario ha perso punti vita in questo turno.

- L'abilità della Combattente dell'Arena Falkenrath può essere attivata se un avversario ha perso un qualsiasi numero di punti vita in questo turno, anche se a un certo punto ha guadagnato punti vita.
-

Consacratrice del Celestus

{2} {W}

Creatura — Chierico Umano

3/2

Se non è né giorno né notte, diventa giorno mentre la Consacratrice del Celestus entra nel campo di battaglia. Ogniqualvolta il giorno diventa notte o la notte diventa giorno, guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una nel tuo cimitero.

- La carta che non metti nel tuo cimitero rimane in cima al tuo grimorio.
-

Contadina Eccentrica

{2} {G}

Creatura — Popolano Umano

2/3

Quando la Contadina Eccentrica entra nel campo di battaglia, macina tre carte, poi puoi riprendere in mano una carta terra dal tuo cimitero. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Scegli la carta terra che riprenderai in mano solo dopo aver macinato tre carte.
-

Controparte Gracidante

{1} {G} {U}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di una creatura non Rana bersaglio, tranne che è una Rana 1/1 verde. Flashback {3} {G} {U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Ad eccezione di forza, costituzione, tipo di creatura e colore, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate sopra.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate sopra.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta.

Corazza di Rovi

{1}{G}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Corazza di Rovi entra nel campo di battaglia, assegna a una creatura bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

Equipaggiare {4} ({4}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Assegnare un Equipaggiamento con la sua abilità innescata entra-in-campo non equivale ad assegnarlo usando la sua abilità equipaggiare. Non paghi mana per l'assegnazione e le restrizioni temporali per le abilità equipaggiare non si applicano.
- Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, l'Equipaggiamento resta sul campo di battaglia non assegnato.

Crescita Innaturale

{1}{G}{G}{G}{G}

Incantesimo

All'inizio di ogni combattimento, raddoppia la forza e la costituzione di ogni creatura che controlli fino alla fine del turno.

- Se un effetto ti permette di "raddoppiare" la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell'effetto inizia ad applicarsi. Analogamente, una creatura la cui costituzione viene raddoppiata prende +0/+X, dove X è la sua costituzione mentre l'effetto inizia ad applicarsi.
- Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece -X/-0, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere -4/-0 al Cucciolo d'Orso, una creatura 2/2, rendendolo una creatura -2/2, quando ne raddoppi forza e costituzione prende -2/+2, diventando una creatura -4/4.
- Se controlli più di una Crescita Innaturale, ognuna si applica indipendentemente. Ad esempio, se controlli due copie della Crescita Innaturale, un Cucciolo d'Orso 2/2 diventa una creatura 4/4 quando si risolve la prima abilità e poi diventa una creatura 8/8 quando si risolve la seconda.

Cucitore di Bambole

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

2/3

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera con decomposto. *(Non può bloccare. Quando attacca, sacrificala alla fine del combattimento.)*

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli tre o più pedine creatura, puoi trasformare il Cucitore di Bambole.

////

Fabbrica di Bambole

Artefatto

Le pedine creatura che controlli perdono tutte le abilità e hanno forza e costituzione base 3/3.

All'inizio del tuo mantenimento, puoi trasformare la Fabbrica di Bambole.

- La prima abilità della Fabbrica di Bambole rimuove tutte le abilità delle pedine creatura che controlli, incluse quelle con cui sono state create e quelle che hanno guadagnato dall'ultima volta che la Fabbrica di Bambole si è trasformata.
- Quando la Fabbrica di Bambole si trasforma di nuovo nel Cucitore di Bambole, termina l'effetto che fa perdere le abilità alle tue pedine creatura e che le rende 3/3. Forza e costituzione base torneranno ai valori precedenti all'inizio dell'effetto, sebbene altri effetti che modificano forza e/o costituzione, come quelli creati da Aure, segnalini e simili possano ancora applicarsi. Avranno anche tutte le abilità che avevano prima di perderle.

Dennick, Apprendista Devoto

{W} {U}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/3

Legame vitale

Le carte nei cimiteri non possono essere bersaglio di magie o abilità.

Disturbare {2} {W} {U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero trasformata pagando il suo costo di disturbare.)*

////

Dennick, Apparizione Devota

Creatura Leggendaria — Soldato Spirito

3/2

Volare

Ogniqualevolta una o più carte creatura vengono messe nei cimiteri da qualsiasi zona, indaga. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. *(Crea una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

Se Dennick, Apparizione Devota sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliarlo.

- La seconda abilità di Dennick, Apprendista Devoto (lato frontale) influenza solo le magie e le abilità che effettivamente bersagliano le carte nei cimiteri. Le magie e le abilità che influenzano le carte nei cimiteri senza bersagliarle possono comunque influenzarle, spostarle in altre zone e così via.
- L'abilità innescata di Dennick, Apparizione Devota (lato posteriore) considera il tipo delle carte dopo che queste vengono spostate nel cimitero per determinare se l'abilità si innesca, indipendentemente da qualsiasi tipo avessero prima di finire nel cimitero. Ad esempio, una carta creatura che è diventata un permanente non creatura, magari perché è stata incantata dalla Prigionia Ridotta, farà innescare l'abilità quando viene messa in un cimitero. Al contrario, una carta non creatura che è diventata una creatura sul campo di battaglia non farà innescare l'abilità quando viene messa in un cimitero.
- Una pedina che sta per morire non farà mai innescare l'abilità innescata perché una pedina non è una carta.

Difendere il Celestus

{2} {G} {G}

Istantaneo

Distribuisce tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature bersaglio che controlli.

- Decidi come distribuire i segnalini mentre lanci Difendere il Celestus. Devi distribuire almeno un segnalino a ogni creatura che bersagli.
- Se alcune delle creature bersaglio, ma non tutte, sono bersagli illegali mentre Difendere il Celestus si risolve, la distribuzione originale dei segnalini rimane la stessa. I segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli ora illegali vanno perduti.

Diluvio di Ricordi

{2} {U} {U}

Istantaneo

Guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il mana speso per lanciare questa magia. Aggiungine due alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Flashback {5} {U} {U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliata.)*

- Il Diluvio di Ricordi considera il mana che hai effettivamente pagato per lanciarlo, non il suo costo di mana. Se lanci il Diluvio di Ricordi per {2} {U} {U}, guarderai quattro carte. Se lo lanci con flashback per {5} {U} {U}, guarderai sette carte. Verranno presi in considerazione anche eventuali effetti che aumentano o diminuiscono il costo per lanciarlo.
- Se il Diluvio di Ricordi viene copiato, non è stato speso mana per lanciare la copia, quindi X sarà 0. Non viene copiato l'ammontare di mana speso per lanciare la magia originale. Non guarderai nessuna carta del tuo grimorio mentre il Diluvio di Ricordi si risolve.
- Se un effetto ti permette di lanciare il Diluvio di Ricordi senza pagarne il costo di mana, X sarà 0. Il Diluvio di Ricordi si risolverà, ma non avrà alcun effetto.
- Se un effetto richiede il pagamento di una certa quantità di mana per impedire che il Diluvio di Ricordi venga neutralizzato, ad esempio l'effetto di Premere l'Interruttore, quel mana non è stato speso per lanciare il Diluvio di Ricordi e non verrà preso in considerazione.

Dissodare la Terra

{G}

Istantaneo

Scegli fino a tre carte bersaglio nei cimiteri. I proprietari di quelle carte le rimescolano nei propri grimori.

Guadagni 2 punti vita.

Flashback {1}{G} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.*)

- Se scegli carte bersaglio nei cimiteri e tutti quei bersagli sono in qualche modo illegali mentre Dissodare la Terra tenta di risolversi (magari perché il tuo avversario ha risposto con una sua carta Dissodare la Terra), la magia non si risolverà e tu non guadagnerai punti vita.
- Puoi anche non scegliere alcun bersaglio per Dissodare la Terra. In quel caso, nessun grimorio verrà rimescolato e tu guadagnerai semplicemente 2 punti vita.
- Ogni grimorio influenzato viene rimescolato una sola volta, anche se vi vengono rimescolate più carte.

Duello per il Comando

{1}{G}

Istantaneo

Congrega — Scegli una creatura bersaglio che controlli e una creatura bersaglio che non controlli. Se controlli tre o più creature con forza diversa, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura scelta che controlli. Poi le creature scelte lottano l'una con l'altra. (*Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.*)

- Solo il segnalino +1/+1 è legato al controllo di tre o più creature con forza diversa. Le creature bersaglio lotteranno comunque anche se non hai tre o più creature con forza diversa quando il Duello per il Comando si risolve.
- Se controlli tre o più creature con forza diversa e la creatura bersaglio che controlli è ancora un bersaglio legale mentre il Duello per il Comando si risolve, ma la creatura bersaglio che non controlli non lo è, metterai comunque un segnalino +1/+1 sulla creatura che controlli. Non sarà un gran duello, ma la tua creatura ne uscirà comunque trionfante.

Esattrice di Offerte di Sangue

{4}{B}

Creatura — Nobile Vampiro

3/4

Volare

Quando l'Esattrice di Offerte di Sangue entra nel campo di battaglia, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, ogni avversario scarta una carta.

- L'abilità innescata dell'Esattrice di Offerte di Sangue verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.

Esorcismo di Thraben

{1}{W}

Istantaneo

Esilia uno Spirito, una creatura con disturbare o un incantesimo bersaglio.

- Una creatura con disturbare è una creatura che ha l'abilità definita da parola chiave disturbare nel suo riquadro di testo. In particolare, i permanenti che sono stati lanciati usando l'abilità disturbare raramente finiscono per avere disturbare sul campo di battaglia. A meno che non si verifichino alcune circostanze piuttosto strane con gli effetti di copia, se il lato frontale di una carta ha disturbare ma il lato posteriore è sul campo di battaglia, quel permanente non ha disturbare.

Estrarre la Conoscenza

{U}{B}

Istantaneo

Guarda le prime due carte del grimorio di un avversario bersaglio. Esilia una di esse a faccia in giù e metti l'altra in fondo a quel grimorio. Puoi guardare e giocare la carta esiliata fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia.

Flashback {1}{U}{B}

- Solo tu puoi guardare la carta esiliata. Il suo proprietario non sa di che carta si tratta mentre è in esilio, a meno che tu non glielo dica.
- Non devi necessariamente rivelare quale carta hai esiliato e quale carta hai messo in fondo al grimorio. Ad esempio, se il tuo avversario sa qual è la prima carta del suo grimorio e tu lanci Estrarre la Conoscenza, non devi necessariamente dirgli dove hai messo quella carta.
- Puoi giocare la carta anche se è una terra.
- Devi comunque seguire tutte le normali regole sulla tempistica per giocare una carta esiliata con Estrarre la Conoscenza.

Florian, Discendente dei Voldaren

{1}{B}{R}

Creatura Legendaria — Nobile Vampiro

3/3

Attacco improvviso

All'inizio della tua fase principale post-combattimento, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è pari al totale dei punti vita che i tuoi avversari hanno perso in questo turno. Esilia una di quelle carte e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Puoi giocare la carta esiliata in questo turno.

- Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
- La fase principale post-combattimento esiste anche se nessuna creatura ha attaccato durante un turno. L'ultima abilità di Florian si innescherà.

- Se un avversario perde punti vita ma Florian lascia il campo di battaglia prima che inizi la tua fase principale post-combattimento, la sua ultima abilità non si innescherà.
- L'abilità di Florian verifica solo quanti punti vita hanno perso gli avversari durante il turno, non di quanto sono diminuiti rispetto all'inizio del turno. Ad esempio, se un avversario ha perso 2 punti vita e poi ne ha guadagnati 8 prima che l'abilità di Florian si risolva, guarderai le prime due carte del tuo grimorio.
- Se un avversario perde punti vita e in seguito perde la partita prima della tua fase principale post-combattimento, l'ultima abilità di Florian considera quella perdita di punti vita.
- Se in qualche modo hai più di due fasi principali in un turno, ogni fase principale dopo la prima è una fase principale post-combattimento e l'ultima abilità di Florian si innesca all'inizio di ciascuna di esse.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte che giochi con l'ultima abilità di Florian.

Folla Turbolenta

{1}{W}

Creatura — Umano

1/1

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 sulla Folla Turbolenta.

- Se la Folla Turbolenta e un'altra creatura che controlli muoiono simultaneamente (ad esempio, perché entrambe attaccano o bloccano), la Folla Turbolenta non sarà sul campo di battaglia mentre si risolve la sua abilità innescata. Non può essere salvata dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.

Foraggieri Affamati

{3}{R}

Creatura — Vampiro

4/3

Quando i Foraggieri Affamati entrano nel campo di battaglia, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, aggiungi {R}{R}{R}.

{2}{R}, Scarta una carta: Pesca una carta.

- L'abilità innescata aggiunge {R}{R}{R} se un avversario ha perso un qualsiasi numero di punti vita in questo turno, anche se a un certo punto ha guadagnato punti vita.

Fuorilegge Arrogante

{2}{B}

Creatura — Nobile Vampiro

3/2

Quando il Fuorilegge Arrogante entra nel campo di battaglia, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- L'abilità del Fuorilegge Arrogante verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.

Furia della Stirpe Funesta

{1} {R} {G}

Stregoneria

Distruigi un artefatto, un incantesimo o una terra bersaglio. Se una terra è stata distrutta in questo modo, il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per trovare fino a due carte terra base, metterle sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescolare.

Altrimenti, il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare.

Flashback {3} {R} {G}

- Se il permanente bersaglio è diventato un bersaglio illegale nel momento in cui la Furia della Stirpe Funesta ha tentato di risolversi, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore passerà in rassegna il proprio grimorio per una carta. Tuttavia, se il bersaglio è ancora legale ma non è stato distrutto, magari perché aveva indistruttibile, il suo controllore può comunque passare in rassegna il grimorio per una carta terra base (anche se il bersaglio era una terra).

Geist del Salice

{G}

Creatura — Spirito Silvantropo

1/1

Travolgere

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 sul Geist del Salice.

Quando il Geist del Salice muore, guadagni punti vita pari alla sua forza.

- Per determinare quanti punti vita guadagni mentre si risolve la sua ultima abilità, usa la forza del Geist del Salice nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Geistraggio

{1} {U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Se controllavi quel permanente, pesca una carta.

- Non pescherai una carta se non controlli il permanente bersaglio mentre il Geistraggio si risolve, neppure se hai controllato quel permanente in qualche momento precedente.
-

Gisa, Resuscitatrice Gloriosa
{2} {B} {B}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
4/4

Se una creatura controllata da un avversario sta per morire, invece esiliala.

All'inizio del tuo mantenimento, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo tutte le carte creatura esiliate con Gisa, Resuscitatrice Gloriosa. Hanno decomposto. *(Una creatura con decomposto non può bloccare. Quando attacca, sacrificala alla fine del combattimento.)*

- Poiché l'effetto di sostituzione di Gisa fa sì che le creature controllate dagli avversari non vengano messe nel cimitero e quindi non "muoiano", qualsiasi abilità innescata "quando [questa creatura] muore" di quelle creature non si innescherà.
- Gisa non fornisce rapidità alle creature che tornano sul campo di battaglia, quindi di norma non puoi usarle per attaccare nel turno in cui tornano.
- Se una creatura controllata dal tuo avversario sta per morire e più di un effetto la farebbe invece esiliare, quell'avversario sceglie quale effetto applicare. Se la creatura viene esiliata a causa di qualche altro effetto di sostituzione, non verrà rimessa sul campo di battaglia con Gisa.

Gryff Leale
{2} {W}
Creatura — Ippogrifo
2/2
Lampo
Volare
Quando il Gryff Leale entra nel campo di battaglia, puoi far tornare un'altra creatura che controlli in mano al suo proprietario.

- Scegli se e quale creatura riprendere in mano mentre si risolve l'abilità innescata del Gryff Leale.

Incanaltrice della Fiamma
{1} {R}
Creatura — Mago Umano
2/2

Quando una magia che controlli infligge danno, trasforma l'Incanaltrice della Fiamma.

////

Incarnazione della Fiamma
Creatura — Mago Elementale
3/3

Ogniquale una magia che controlli infligge danno, metti un segnalino fiamma sull'Incarnazione della Fiamma.

{1}, Rimuovi un segnalino fiamma dall'Incarnazione della Fiamma: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- “Una magia che controlli” significa una magia in pila. Di solito, le magie in pila possono infliggere danno solo come parte della loro stessa risoluzione.
- Alcune magie fanno infliggere danno ad altri oggetti, come le magie che fanno lottare due creature. In quei casi, sono quegli altri oggetti a infliggere danno, non la magia stessa, e questo non farà innescare l’abilità dell’Incanalatrice della Fiamma o dell’Incarnazione della Fiamma.
- Una magia che diventa un permanente e poi infligge danno, ad esempio una magia che ha un’abilità innescata quando entra nel campo di battaglia, non farà innescare l’abilità dell’Incanalatrice della Fiamma o dell’Incarnazione della Fiamma.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte che giochi con l’abilità attivata dell’Incarnazione della Fiamma.

Insabbiamento Subdolo

{2} {U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se quella magia è neutralizzata in questo modo, esiliala invece di metterla nel cimitero del suo proprietario. Puoi rimescolare nel tuo grimorio fino a quattro carte bersaglio dal tuo cimitero.

- L’Insabbiamento Subdolo non può bersagliare se stesso in alcun modo. Non puoi cercare di usarlo per neutralizzare se stesso e rimescolare carte nel tuo grimorio; non puoi neanche usare il suo effetto per rimescolare l’Insabbiamento Subdolo nel tuo grimorio.
- Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per l’Insabbiamento Subdolo. La magia non sarà neutralizzata quando l’Insabbiamento Subdolo si risolve, ma rimescolerai comunque le carte nel tuo grimorio.

Iterazione Galvanica

{U} {R}

Istantaneo

Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Flashback {1} {U} {R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- Se risolvi un’Iterazione Galvanica dopo l’altra (o lanci la stessa con flashback), la seconda Iterazione Galvanica viene copiata. Sia la copia che la magia si risolvono, creando due abilità innescate ritardate. La successiva magia che lancerai dopo questa verrà copiata due volte. Se anche quella magia è un’Iterazione Galvanica, la magia successiva verrà copiata tre volte e così via.
- L’abilità dell’Iterazione Galvanica copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- Verrà creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l’abilità dell’Iterazione Galvanica è stata neutralizzata prima che quell’abilità si fosse risolta. La copia si risolve prima della magia originale.

- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall’abilità dell’Iterazione Galvanica viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Jerren, Vescovo Corrotto

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/3

Ogniqualevolta Jerren, Vescovo Corrotto entra nel campo di battaglia o un altro Umano non pedina che controlli muore, perdi 1 punto vita e crei una pedina creatura Umano 1/1 bianca.

{2}: Un Umano bersaglio che controlli ha legame vitale fino alla fine del turno.

All’inizio della tua sottofase finale, se hai esattamente 13 punti vita, puoi pagare {4} {B} {B}. Se lo fai, trasforma Jerren.

////

Ormendahl, il Corrotto

Creatura Leggendaria — Demone

6/6

Volare, travolgere, legame vitale

Sacrifica un’altra creatura: Pesca una carta.

- Più istanze di legame vitale sono ridondanti, quindi fornire legame vitale a un Umano che lo ha già non dà alcun beneficio aggiuntivo.
- L’ultima abilità di Jerren si innescherà solo se hai esattamente 13 punti vita all’inizio della tua sottofase finale. Potrai pagare {4} {B} {B} solo se hai esattamente 13 punti vita mentre quell’abilità inizia a risolversi. Se i tuoi punti vita non sono 13 in quel momento, l’abilità non avrà alcun effetto. Non potrai pagare {4} {B} {B} e Jerren non si trasformerà.
- Se, mentre attivi le abilità di mana durante la risoluzione dell’ultima abilità di Jerren, in qualche modo guadagni o perdi punti vita, sarai comunque in grado di finire di pagare il costo e Jerren si trasformerà comunque.

Ladra di Sangue di Stromkirk
{2}{B}
Creatura — Farabutto Vampiro
2/2

All'inizio della tua sottofase finale, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su un Vampiro bersaglio che controlli.

- L'abilità della Ladra di Sangue di Stromkirk verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.

Ludevic, Necrogenio
{U}{B}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
2/3

Ogniqualevolta Ludevic, Necrogenio entra nel campo di battaglia o attacca, macina una carta.
{X}{U}{U}{B}{B}, Esilia X carte creatura dal tuo cimitero: Trasforma Ludevic. X non può essere 0. Attiva solo come una stregoneria.

////

Olag, Superbia di Ludevic
Creatura Leggendaria — Zombie
4/4

Mentre questa creatura si trasforma in Olag, Superbia di Ludevic, diventa una copia di una carta creatura esiliata con esso, tranne che il suo nome è Olag, Superbia di Ludevic, è 4/4 ed è uno Zombie blu e nero leggendario in aggiunta ai suoi altri colori e tipi. Metti un numero di segnalini +1/+1 su Olag pari al numero di carte creatura esiliate con esso.

- Scegli quale carta creatura esiliata Olag sta copiando mentre si trasforma. Non si trasforma per poi diventare una copia.
- Olag rimane una copia della carta creatura che scegli anche se quella carta lascia l'esilio più avanti.
- È possibile che Olag diventi una copia di una carta con l'abilità definita da parola chiave diurno mentre si trasforma. Se ciò accade, non si trasforma quando diventa notte.
- Se non ci sono carte creatura esiliate con Ludevic mentre si trasforma, magari perché quelle carte sono state rimosse dall'esilio in risposta alla sua abilità attivata o si è trasformato in un altro modo, Olag non diventerà la copia di nulla. Olag sarà semplicemente la sua versione di sé 4/4 senza segnalini +1/+1.

Maledizione della Fede Incrinata
{1}{R}
Incantesimo — Aura Anatema
Incanta giocatore

Ogniqualevolta il giocatore incantato lancia una magia diversa dalla prima che ha lanciato in ogni turno o copia una magia, la Maledizione della Fede Incrinata infligge 2 danni a quel giocatore.

- Se un giocatore che ha già lanciato una magia in questo turno diventa incantato dalla Maledizione della Fede Incrinata, tutte le magie successive che lancia faranno innescare l'abilità.
-

Maledizione delle Sanguisughe

{2} {B}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Mentre questo permanente si trasforma nella Maledizione delle Sanguisughe, assegna a un giocatore.

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

////

Sanguisuga Predatrice

Creatura — Orrore Sanguisuga

4/4

Legame vitale

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

- Se la Sanguisuga Predatrice è sul campo di battaglia durante la notte e il giocatore attivo lancia due o più magie durante il turno, diventerà giorno all'inizio del turno successivo. Questo farà trasformare la Sanguisuga Predatrice nella Maledizione delle Sanguisughe, che verrà assegnata a un giocatore. Tutto questo accade prima del mantenimento di quel turno, perciò l'abilità innescata della Maledizione delle Sanguisughe si innescherà all'inizio del mantenimento di quel turno.
 - L'assegnazione della Maledizione delle Sanguisughe mentre si trasforma non bersaglia il giocatore, quindi può essere assegnata a un giocatore con anti-malocchio in questo modo.
 - Dopo che la Maledizione delle Sanguisughe si è trasformata nella Sanguisuga Predatrice, smette di essere assegnata al giocatore a cui è assegnata come azione di stato.
-

Maledizione della Sorveglianza

{4} {U}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, un qualsiasi numero di giocatori bersaglio diversi da quel giocatore pescano carte pari al numero di Anatemi assegnati a quel giocatore.

- Il controllore della Maledizione della Sorveglianza sceglie i bersagli per la sua abilità innescata, indipendentemente dal giocatore a cui è assegnata. Se controlli la Maledizione della Sorveglianza e questa è assegnata a un altro giocatore, puoi (e probabilmente dovresti) scegliere di essere tu il bersaglio.
-

Mandriana di Skaab

{1}{U}

Creatura — Mago Umano

2/1

TAPpa tre creature STAPpate che controlli: TAPpa una creatura bersaglio.

- Poiché l'abilità attivata della Mandriana di Skaab non ha il simbolo del TAP nel suo costo, puoi TAPpare anche le creature che non sono state sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente (inclusa la Mandriana di Skaab) per pagarne il costo.

Maschera di Griselbrand

{1}{B}{B}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha volare e legame vitale.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata muore, puoi pagare X punti vita, dove X è la sua forza. Se lo fai, pesca X carte.

Equipaggiare {3}

- Usa la forza della creatura equipaggiata quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- Devi pagare esattamente X punti vita o niente. Non puoi pagarne di meno per pescare meno carte.

Maschera della Strega delle Siepi

{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

La creatura equipaggiata non può essere bloccata da creature con forza pari o superiore a 4.

Equipaggiare {2} ({2}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- La restrizione al blocco si applica solo durante la dichiarazione delle creature bloccanti. Dopo che una creatura equipaggiata con la Maschera della Strega delle Siepi viene bloccata da una creatura con forza inferiore a 4, aumentare la forza di quella creatura non farà diventare non bloccata la creatura equipaggiata.

Il Massacro del Gancio da Carne

{X}{B}{B}

Incantesimo Leggendario

Quando il Massacro del Gancio da Carne entra nel campo di battaglia, ogni creatura prende -X/-X fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta una creatura che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita.

Ogniqualevolta una creatura controllata da un avversario muore, guadagni 1 punto vita.

- Se Il Massacro del Gancio da Carne entra nel campo di battaglia e non è stato lanciato (o è stato lanciato senza pagare il suo costo di mana), X sarà 0. La prima abilità si innescherà, ma non sarà poi questo gran massacro.

Mostro della Fanghiglia

{3}{U}{U}

Creatura — Orrore

5/5

Ogniqualevolta il Mostro della Fanghiglia entra nel campo di battaglia o attacca, scegli fino a un'altra creatura bersaglio e metti un segnalino melma su di essa.

Le creature non Orrore con segnalini melma perdono tutte le abilità e hanno forza e costituzione base 2/2.

- L'ultima abilità del Mostro della Fanghiglia influenza tutte le creature non Orrore con segnalini melma, non solo le creature che hanno ricevuto segnalini melma con la prima abilità di questo Mostro della Fanghiglia.
- Se una creatura non Orrore con un segnalino melma diventa in qualche modo un Orrore, termina l'effetto che la rende 2/2 e che le fa perdere le sue abilità. Forza e costituzione base torneranno ai valori precedenti all'inizio dell'effetto, sebbene altri effetti che modificano forza e/o costituzione, come quelli creati da Aure, segnalini e simili, possano ancora applicarsi. Avrà anche tutte le abilità che aveva prima di perderle.

Necrosintesi

{1}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha "Ogniqualevolta un'altra creatura muore, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura".

Quando la creatura incantata muore, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è la sua forza. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Usa la forza della creatura incantata quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
-

Ostello Ostile

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}, Sacrifica una creatura: Metti un segnalino anima sull'Ostello Ostile. Poi, se ha tre o più segnalini anima, rimuovi quei segnalini, trasformalo, poi STAppalo. Attiva solo come una stregoneria.

////

Locanda Errante

Creatura Artefatto — Costrutto Orrore

3/7

Ogniqualevolta la Locanda Errante attacca, puoi esiliare una carta creatura dal tuo cimitero. Se lo fai, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di carte creatura esiliate con la Locanda Errante.

{4}: La Locanda Errante scompare.

- Mentre la Locanda Errante è scomparsa, viene trattata come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
- Se la Locanda Errante sta attaccando o bloccando quando scompare, viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- La Locanda Errante apparirà durante la sottofase di STAP del suo controllore. Sarà in grado di attaccare nello stesso turno.
- Quando la Locanda Errante appare, ricorda ancora quali carte erano state esiliate con essa in precedenza.
- Scompare o apparire non influiscono su quale lato di una carta bifronte sia a faccia in su.
- Le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati a un permanente che scompare scompaiono a loro volta. Appariranno insieme a quel permanente, ancora assegnati ad esso. Analogamente, i permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
- Se un avversario prende il controllo della Locanda Errante che in seguito scompare e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che la Locanda Errante appaia, appare sotto il tuo controllo non appena inizia la relativa sottofase di STAP di quell'avversario. Se l'avversario lascia la partita prima di quella sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che quel turno sarebbe dovuto iniziare.

Potenza delle Antiche Usanze

{1}{G}

Istantaneo

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

Congrega — Poi, se controlli tre o più creature con forza diversa, pesca una carta.

- Gli effetti della Potenza delle Antiche Usanze avvengono nell'ordine elencato, quindi il bonus +2/+2 viene concesso prima di verificare la forza delle creature che controlli. Ad esempio, se controlli due creature 2/2 e una creatura 5/5, scegliere una delle creature 2/2 come bersaglio ti permetterà di pescare una carta. Al

contrario, se controlli una creatura 1/1, una creatura 3/3 e una creatura 5/5, bersagliare una delle due creature più piccole non ti permetterà di pescare una carta.

Premere l'Interruttore

{2} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {4}. Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera con decomposto. *(Non può bloccare. Quando attacca, sacrificala alla fine del combattimento.)*

- Creerai una pedina creatura Zombie anche se il controllore della magia paga {4}.
-

Rabberciare Cadaveri

{U} {B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica un qualsiasi numero di creature.

Crea una pedina creatura Zombie X/X blu e nera con minacciare, dove X è la forza totale delle creature sacrificate.

Flashback {3} {U} {B} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback e qualsiasi costo addizionale. Poi esiliarla.)*

- Puoi scegliere di non sacrificare creature per pagare il costo addizionale. Se lo fai, crei una pedina Zombie 0/0. A meno che qualcos'altro non ne aumenti la costituzione, la pedina morirà, ma eventuali abilità innescate "entra-in-campo" o "muore" si innescheranno comunque.
 - Se lanci Rabberciare Cadaveri usando flashback, paghi comunque il suo costo addizionale di sacrificare un qualsiasi numero di creature.
-

Razziatore di Lambholt

{1} {R}

Creatura — Lupo

2/2

{3} {R}: Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

- Per avere effetto, l'abilità del Razziatore di Lambholt deve essere attivata prima che vengano dichiarate le creature bloccanti. Attivarla dopo che una creatura è stata dichiarata bloccante non rimuoverà quella creatura dal combattimento.
-

Reggente del Velo Lunare

{3}{R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia, puoi scartare la tua mano. Se lo fai, pesca una carta per ogni colore di quella magia.

Quando il Reggente del Velo Lunare muore, infligge X danni a un qualsiasi bersaglio, dove X è il numero di colori tra i permanenti che controlli.

- Se non hai carte in mano quando la prima abilità del Reggente del Velo Lunare si risolve, puoi comunque scegliere di scartare la tua mano. Pescherai semplicemente una carta per ogni colore di quella magia. Un piano geniale!
- Se lanci una magia incolore, puoi scegliere di scartare la tua mano e non pescare alcuna carta. Un piano meno geniale?
- I colori di una carta bifronte che si trasforma e che è stata lanciata con l'abilità definita da parola chiave disturbare sono determinati dal suo indicatore di colore, non dal costo di mana sul lato frontale della carta.
- L'ultima abilità del Reggente del Velo Lunare si innesca anche se non controlli permanenti con uno o più colori quando il Reggente del Velo Lunare muore. La quantità di danni viene determinata mentre si risolve l'abilità. Per determinare quanti danni infligge il Reggente del Velo Lunare, considera solo i permanenti che controlli in quel momento.

Rem Karolus, Sterminatore Intrepido

{1}{R}{W}

Creatura Legendaria — Cavaliere Umano

2/3

Volare, rapidità

Se una magia sta per infliggere danno a te o a un altro permanente che controlli, preveni quel danno.

Se una magia sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più 1.

- Le ultime due abilità di Rem Karolus, Sterminatore Intrepido si applicano solo al danno inflitto dalle magie in pila. Una magia che diventa un permanente e poi infligge danno non sarà influenzata.
- Alcune magie fanno infliggere danno ad altri oggetti, come le magie che fanno lottare due creature. Le ultime due abilità di Rem Karolus, Sterminatore Intrepido non si applicano al danno inflitto da tali effetti.
- 1 danno addizionale viene inflitto dalla fonte del danno originale. Il danno addizionale non viene inflitto da Rem Karolus.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danno che una magia infliggerebbe a un avversario o a un permanente che controlla, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto di Rem non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere 1. Per esempio, se lanci una magia che infligge 4 danni divisi tra un qualsiasi numero di

bersagli e scegli di farle infliggere 2 danni a una creatura e 2 danni al controllore di quella creatura, quella magia infliggerà invece 3 danni a ciascuno di essi.

Ricongiungimento Putrido

{B}

Istantaneo

Esilia fino a una carta bersaglio da un cimitero. Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera con decomposto. *(Non può bloccare. Quando attacca, sacrificala alla fine del combattimento.)*

Flashback {1}{B} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per il Ricongiungimento Putrido. Tuttavia, se lo fai e quel bersaglio è illegale mentre il Ricongiungimento Putrido tenta di risolversi (magari perché l'avversario ha risposto con una sua carta Ricongiungimento Putrido), verrà rimosso dalla pila e non creerai una pedina Zombie.
-

Rinchiuso nel Cimitero

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando Rinchiuso nel Cimitero entra nel campo di battaglia, se ci sono cinque o più carte nel tuo cimitero, TAPpa la creatura incantata.

La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

- La creatura incantata può comunque essere STAPPata in altri modi. Rinchiuso nel Cimitero rimarrà assegnata e la creatura continuerà a non STAPPare durante la sottofase di STAP del suo controllore.
-

Risveglio del Massacro

{3}{B}{R}

Stregoneria

Scegli fino a due carte creatura bersaglio nel tuo cimitero. Un avversario ne sceglie una. Riprendi in mano quella carta. Rimetti l'altra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale.

Flashback {4}{B}{R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- Se solo un bersaglio è ancora legale mentre il Risveglio del Massacro si risolve (o se hai scelto un solo bersaglio), il tuo avversario dovrà scegliere di farti riprendere in mano quella carta. Non può scegliere di fartela rimettere sul campo di battaglia.
-

Rito dell'Oblio

{W}{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica un permanente non terra.

Esilia un permanente non terra bersaglio.

Flashback {2}{W}{B} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback e qualsiasi costo addizionale. Poi esiliala.)*

- Se lanci il Rito dell'Oblio usando flashback, devi comunque pagare il suo costo addizionale di sacrificare un permanente non terra.
-

Rivelazione Elettrica

{2}{R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.

Pesca due carte.

Flashback {3}{R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback e qualsiasi costo addizionale. Poi esiliala.)*

- Se lanci la Rivelazione Elettrica usando flashback, devi comunque pagare il suo costo addizionale di scartare una carta.
-

Saryth, la Zanna della Vipera

{2}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

3/4

Le altre creature TAPpate che controlli hanno tocco letale.

Le altre creature STAPpate che controlli hanno anti-malocchio.

{1}, {T}: STAPpa un'altra creatura o terra bersaglio che controlli.

- La prima abilità di Saryth non verifica se Saryth è TAPpata o STAPpata. Lo stesso vale per la seconda abilità. Entrambe le abilità si applicano fintanto che Saryth è sul campo di battaglia.
-

Sentinella del Festival del Raccolto

{1}{G}

Creatura — Guerriero Umano

3/1

Congrega — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli tre o più creature con forza diversa, la Sentinella del Festival del Raccolto non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2 in questo turno.

- L'abilità innescata della Sentinella del Festival del Raccolto verifica la forza delle tue creature sia quando si innesca che mentre tenta di risolversi. Se in qualche modo non hai abbastanza creature con forza diversa mentre tenta di risolversi, non accade nulla e la Sentinella del Festival del Raccolto può essere bloccata come di consueto.
- Una volta che la sua abilità si è risolta, rimuovere una delle creature con forza diversa non permetterà a un giocatore di bloccare la Sentinella del Festival del Raccolto con creature con forza pari o inferiore a 2.
- La restrizione al blocco si applica solo durante la dichiarazione delle creature bloccanti. Dopo che l'abilità congrega si è risolta, se un giocatore blocca la Sentinella del Festival del Raccolto con una creatura con forza superiore a 2, ridurre la forza di quella creatura non farà diventare non bloccata la Sentinella del Festival del Raccolto.

Serbatoio di Geistfiamma

{2} {R}

Artefatto

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino carica sul Serbatoio di Geistfiamma.

{1} {R}, {T}, Rimuovi un qualsiasi numero di segnalini carica dal Serbatoio di Geistfiamma: Infligge altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio.

{1} {R}, {T}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Scegli quanti segnalini rimuovere dal Serbatoio di Geistfiamma mentre attivi la sua seconda abilità, non mentre si risolve.
- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per giocare una carta esiliata con l'ultima abilità del Serbatoio di Geistfiamma.

Specchio Ereditato

{1} {B}

Artefatto

{1}, {T}, Paga 1 punto vita, Scarta una carta: Pesca una carta, macina una carta, poi metti un segnalino rituale sullo Specchio Ereditato. Poi, se ha tre o più segnalini rituale, rimuovili e trasformalo. Attiva solo come una stregoneria.

////

Eredità Immonda

Creatura — Demone

4/4

Volare

{2} {B}: Esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero. Metti un segnalino +1/+1 sull'Eredità Immonda.

- Lo Specchio Ereditato si ritroverà comunque TAPPato dopo che si è trasformato nell'Eredità Immonda, a meno che qualche altro effetto non lo abbia STAPPato.

Splendore di Sigarda

{2}{W}{W}

Incantesimo

Mentre lo Splendore di Sigarda entra nel campo di battaglia, annota i tuoi punti vita.

All'inizio del tuo mantenimento, pesca una carta se i tuoi punti vita sono pari o superiori all'ultimo valore annotato per lo Splendore di Sigarda. Poi annota i tuoi punti vita.

Ogniqualevolta lanci una magia bianca, guadagni 1 punto vita.

- Annoterai i tuoi punti vita mentre la seconda abilità si risolve, anche se non peschi alcuna carta.
-

Strangolatore Vendicativo

{1}{B}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

Lo Strangolatore Vendicativo non può bloccare.

Quando lo Strangolatore Vendicativo muore, rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il tuo controllo e assegnato a una creatura o a un planeswalker bersaglio controllati da un avversario.

////

Stretta Strangolante

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o planeswalker controllati da un avversario

All'inizio del tuo mantenimento, il controllore del permanente incantato sacrifica un permanente non terra, poi quel giocatore perde 1 punto vita.

- Se un effetto fa in modo che lo Strangolatore Vendicativo si trasformi sul campo di battaglia (invece che lasciando il campo di battaglia e tornando trasformato), la Stretta Strangolante non viene assegnata ad alcun oggetto e viene messa nel tuo cimitero. Questo non fa innescare le abilità che si innescano quando una creatura lascia il campo di battaglia.
 - La Stretta Strangolante ha ricevuto un piccolo aggiornamento alla sua formulazione del testo per chiarire la tempistica del suo effetto. Il testo aggiornato è fornito qui sopra.
-

Superstite in Lutto

{2} {W}

Creatura — Popolano Umano

2/1

Quando un'altra creatura che controlli muore, trasforma la Superstite in Lutto.

////

Vendicatrice Intrepida

Creatura — Soldato Umano

3/2

Ogniqualevolta la Vendicatrice Intrepida attacca, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 TAPPata e attaccante.

- Quando muoiono più creature, la Superstite in Lutto si trasforma solo una volta.
- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla creatura rimessa in campo. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla Vendicatrice Intrepida.
- Sebbene la creatura rimessa in campo sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Gli effetti che dicono che la creatura rimessa in campo non può attaccare (ad esempio, se la creatura ha difensore) influenzano solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà alla creatura rimessa in campo di entrare nel campo di battaglia come attaccante.

Sussurratrice dei Pipistrelli

{3} {B}

Creatura — Vampiro

4/2

Quando la Sussurratrice dei Pipistrelli entra nel campo di battaglia, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, crea una pedina creatura Pipistrello 1/1 nera con volare.

- L'abilità della Sussurratrice dei Pipistrelli verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
-

Teferi, Che Rallenta il Tramonto

{2}{W}{U}

Planeswalker Leggendaro — Teferi

4

+1: Scegli fino a un artefatto bersaglio, fino a una creatura bersaglio e fino a una terra bersaglio. STAPpa i permanenti scelti che controlli. TAPpa i permanenti scelti che non controlli. Guadagni 2 punti vita.

-2: Guarda le prime tre carte del tuo grimorio.

Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

-7: Ottieni un emblema con “STAPpa tutti i permanenti che controlli durante lo STAP di ogni avversario” e “Pesca una carta durante l’acquisizione di ogni avversario”.

- Se uno o più bersagli sono illegali mentre si risolve la prima abilità, ma almeno un bersaglio è ancora legale, l’abilità influenzerà solo i restanti bersagli legali e tu guadagnerai 2 punti vita.
- Se crei un emblema con l’ultima abilità, i tuoi permanenti verranno STAPpati contemporaneamente ai permanenti del tuo avversario durante il suo STAP. L’avversario pescherà una carta durante la sua sottofase di acquisizione e poi tu pescherai una carta durante la sua sottofase di acquisizione. Nessun giocatore ha la priorità per lanciare magie o attivare abilità tra quelle due pescate.

Tempo Rubato

{2}{W}

Incantesimo

Quando il Tempo Rubato entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché il Tempo Rubato non lascia il campo di battaglia.

- L’abilità del Tempo Rubato è una singola abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia il permanente quando l’abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che il Tempo Rubato l’ha lasciato.
 - Se il Tempo Rubato lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
 - Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L’Equipaggiamento assegnato a una creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
 - Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
 - In una partita multiplayer, se il proprietario del Tempo Rubato lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l’effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un’abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.
-

Tovolar, Signore Funesto
{1}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Mannaro Umano
3/3

Ogniquale volta un Lupo o un Mannaro che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli tre o più Lupi e/o Mannari, diventa notte. Poi trasforma un qualsiasi numero di Mannari Umani che controlli.

Diurno

////

Tovolar, il Flagello di Mezzanotte
Creatura Leggendaria — Mannaro
4/4

Ogniquale volta un Lupo o un Mannaro che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

{X}{R}{G}: Un Lupo o un Mannaro bersaglio che controlli prende +X/+0 e ha travolgere fino alla fine del turno.

Notturmo

- La prima abilità di ognuno dei lati di Tovolar si innesca una volta per ogni Lupo o Mannaro sotto il tuo controllo che infligge danno da combattimento a un giocatore. Ad esempio, se attacchi con tre creature Lupo e tutte e tre infliggono danno da combattimento a un giocatore, l'abilità si innesca tre volte.
- Se una creatura che controlli è un Lupo e un Mannaro e infligge danno da combattimento a un giocatore, la prima abilità si innesca solo una volta.
- La seconda abilità di Tovolar, Signore Funesto sembra un po' strana perché Tovolar e le altre creature Mannaro Umano in questa espansione si trasformano comunque quando diventa notte. Tovolar, tuttavia, non si accontenta di trasformare le creature Mannaro di una sola espansione. Questa abilità ti permetterà di trasformare anche le creature Mannaro Umano delle precedenti visite su Innistrad.

Triscaidecafila
{1}{U}
Creatura — Mago Umano
1/3

Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.

All'inizio del tuo mantenimento, se hai esattamente tredici carte nella tua mano, vinci la partita.

{3}{U}: Pesca una carta.

- L'abilità innescata della Triscaidecafila si innescherà solo se hai esattamente tredici carte nella tua mano all'inizio del tuo mantenimento. Se hai meno carte in mano, non sarai in grado di pescare carte durante il tuo mantenimento in tempo per far innescare l'abilità.
-

Vadrik, Arcimago Astrale
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
1/2

Se non è né giorno né notte, diventa giorno mentre Vadrik, Arcimago Astrale entra nel campo di battaglia. Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {X} in meno per essere lanciate, dove X è la forza di Vadrik. Ogniqualvolta il giorno diventa notte o la notte diventa giorno, metti un segnalino +1/+1 su Vadrik.

- Tutti i costi per lanciare una magia vengono vincolati prima che le abilità di mana vengano attivate e quei costi vengano pagati. Se la forza di Vadrik cambia dopo che i costi sono stati vincolati o se Vadrik lascia il campo di battaglia mentre stai attivando abilità di mana o pagando quei costi, l'effetto di riduzione di costo non sarà influenzato e il costo totale per lanciare la magia non cambierà.

Vampira Mondana
{B}{R}
Creatura — Nobile Vampiro
2/2

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Quando la Vampira Mondana entra nel campo di battaglia, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su ogni altro Vampiro che controlli.

Fintanto che un avversario ha perso punti vita in questo turno, ogni altro Vampiro che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

- Le ultime due abilità della Vampira Mondana verificano se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.

Vecchio Ditalunghe
{X}{B}{G}
Creatura Leggendaria — Orrore
/

Quando lanci questa magia, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli X carte creatura. Metti nel tuo cimitero tutte le carte creatura rivelate in questo modo, poi metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

La forza e la costituzione del Vecchio Ditalunghe sono pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

- L'abilità innescata si risolverà prima del Vecchio Ditalunghe. Se il Vecchio Ditalunghe viene neutralizzato in risposta alla sua stessa abilità innescata, seguirai comunque tutte le istruzioni dell'abilità innescata, usando il valore scelto di X.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Vecchio Ditalunghe funziona in tutte le zone, non solo mentre il Vecchio Ditalunghe è sul campo di battaglia. Mentre il Vecchio Ditalunghe è in un cimitero, l'abilità conterà il Vecchio Ditalunghe stesso, presumibilmente usando un singolo ditolungo avvizzito.

Zombie da Assedio

{1}{B}

Creatura — Zombie

2/2

TAPpa tre creature STAPpate che controlli: Ogni avversario perde 1 punto vita.

- Poiché l'abilità attivata dello Zombie da Assedio non ha il simbolo del TAP nel suo costo, puoi TAPpare le creature che non sono state sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente (incluso lo Zombie da Assedio) per pagarne il costo.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI COMMANDER

Annegare nei Sogni

{X}{2}{U}

Istantaneo

Scegli uno. Se controlli un comandante mentre lanci questa magia, puoi scegliere entrambi.

- Un giocatore bersaglio pesca X carte.
- Un giocatore bersaglio macina carte pari al doppio di X.

- Controllare un comandante significa controllare un permanente sul campo di battaglia che è il comandante di qualcuno. Può essere il tuo o quello di un altro giocatore. Controllare una magia comandante in pila non ti permetterà di scegliere entrambi i modi.
- Puoi bersagliare lo stesso giocatore con entrambi i modi o bersagliare giocatori diversi. Gli effetti avvengono nell'ordine indicato sulla carta.

Avanguardia di Sigarda

{4}{W}

Creatura — Angelo

3/3

Lampo

Volare

Ogniqualvolta l'Avanguardia di Sigarda entra nel campo di battaglia o attacca, scegli un qualsiasi numero di creature con forza diversa. Quelle creature hanno doppio attacco fino alla fine del turno.

- Un insieme di creature ha forza diversa se la forza di ogni creatura ha un valore diverso. Ad esempio, una creatura 1/1, una creatura 2/1 e una creatura 3/1 hanno tutte una forza diversa.

- L'abilità dell'Avanguardia di Sigarda non bersaglia alcuna creatura. L'insieme di creature viene scelto mentre si risolve l'abilità. Puoi scegliere una sola creatura come un insieme valido. Se lo fai, quella creatura ha doppio attacco fino alla fine del turno.

Catturageist in Agguato

{3} {B}

Creatura — Farabutto Umano

2/4

Ogniqualevolta sacrifichi un'altra creatura, esiliala. Se quella creatura era una pedina, metti un segnalino +1/+1 sulla Catturageist in Agguato.

Quando la Catturageist in Agguato lascia il campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo ogni carta esiliata con essa.

- Se sacrifichi una creatura non pedina che controlli ma non possiedi, la Catturageist in Agguato ti fa comunque esiliare quella carta dal cimitero del suo proprietario. La carta ritorna sul campo di battaglia sotto il tuo controllo assieme alle altre carte esiliate, quando l'ultima abilità della Catturageist in Agguato si risolve.
- Se sacrifichi una pedina creatura che controlli ma non possiedi, metti comunque un segnalino +1/+1 sulla Catturageist in Agguato.

Celebrare il Raccolto

{3} {G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a X carte terra base, dove X è il numero di valori di forza diversi tra le creature che controlli. Metti quelle carte sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

- Per determinare quante carte terra base puoi trovare, Celebrare il Raccolto considera le creature che controlli mentre si risolve. Ad esempio, se controlli una creatura 1/1 e una creatura 2/1 in quel momento, ci sono due valori di forza diversi tra le creature che controlli.

Eloise, Investigatrice di Nephalia

{3} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

4/4

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, indaga. *(Crea una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

Ogniqualevolta sacrifichi una pedina, sorveglia 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- Se sacrifichi una pedina Indizio, l'ultima abilità di Eloise si innescherà in risposta. Sorveglierai prima di pescare la carta.

- L'ultima abilità di Eloise si innesca ogniqualvolta sacrifichi una qualsiasi pedina per qualsiasi motivo, non solo ogniqualvolta sacrifichi pedine Indizio.
 - Se crei una pedina che è una copia di Eloise ed entrambe sono leggendarie, sceglierai se tenere la pedina o l'Eloise originale e metterai l'altra nel cimitero. Questo non equivale a sacrificarla. Mettere la pedina nel cimitero non farà innescare l'ultima abilità dell'Eloise non pedina.
-

Giudizio Celestiale

{4} {W} {W}

Stregoneria

Per ogni forza diversa tra le creature sul campo di battaglia, scegli una creatura con quella forza. Distruggi ogni creatura non scelta in questo modo.

- Il Giudizio Celestiale non bersaglia alcuna creatura, quindi tutte le scelte vengono effettuate mentre la magia si risolve. In particolare, nessun giocatore può rispondere o compiere azioni tra il momento in cui le creature vengono scelte e il momento in cui le altre creature vengono distrutte.
 - Tutte le creature che non sono state scelte vengono distrutte contemporaneamente. Ai fini delle abilità innescate, si prenderanno in considerazione l'un l'altra mentre lasciano il campo di battaglia.
 - Se ci sono più creature con la stessa forza sul campo di battaglia, puoi sceglierne una qualsiasi, anche se una di esse non verrebbe distrutta. Ad esempio, se controlli una creatura con forza 2 e indistruttibile e una creatura con forza 2 senza abilità, puoi scegliere la seconda anche se la prima non può essere distrutta dal Giudizio Celestiale.
-

Gorex, il Tombaguscio

{6} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Zombie

4/4

Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, puoi esiliare un qualsiasi numero di carte creatura dal tuo cimitero. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni carta esiliata in questo modo.

Tocco letale

Ogniqualvolta Gorex, il Tombaguscio attacca o muore, scegli una carta a caso esiliata con Gorex e metti quella carta in mano al suo proprietario.

- La prima abilità di Gorex non può ridurre il suo costo al di sotto di {B} {B}. Puoi esiliare un qualsiasi numero di carte creatura dal tuo cimitero, anche se non ridurranno ulteriormente il costo di Gorex.
 - Includi eventuali costi aggiuntivi per lanciare Gorex prima di applicare la sua stessa riduzione di costo. Ad esempio, se Gorex è il tuo comandante e si applica un costo aggiuntivo di {6} dalla "tassa del comandante", puoi lanciare Gorex esiliando quattro carte creatura dal tuo cimitero e pagando {4} {B} {B}.
-

Intrusione Rovinosa

{3}{G}

Istantaneo

Esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio. Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, dove X è il valore di mana del permanente esiliato in questo modo.

- Usa le caratteristiche del permanente quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

Kurbis, Celebrante del Raccolto

{X}{G}{G}

Creatura Legendaria — Silvantropo

0/0

Kurbis, Celebrante del Raccolto entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al mana speso per lanciarlo.

Rimuovi un segnalino +1/+1 da Kurbis: Previene tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno a un'altra creatura bersaglio con un segnalino +1/+1.

- Kurbis entra con un numero di segnalini +1/+1 pari al mana totale speso per lanciarlo e quel numero di solito è diverso da X. Se lo lanci pagando {G}{G}, Kurbis entrerà nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.
- Se copi Kurbis mentre è in pila (magari usando un effetto come quello della Doppia Specializzazione), la copia non è stata lanciata, quindi non è stato speso mana per lanciarla. Quel Kurbis entrerà nel campo di battaglia con zero segnalini +1/+1.
- Analogamente, se crei una pedina che è una copia di Kurbis o se una carta entra nel campo di battaglia come una copia di Kurbis senza essere lanciata, la copia entra con zero segnalini +1/+1.
- Se una magia in fase di risoluzione entra nel campo di battaglia come una copia di Kurbis, entrerà nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al mana speso per lanciare la magia. Ad esempio, se spendi {3}{U} per lanciare il Clone e scegli di fargli copiare Kurbis mentre entra nel campo di battaglia, entrerà con quattro segnalini +1/+1 perché sono stati spesi quattro mana per lanciare il Clone.
- Dopo che l'abilità attivata si è risolta, il danno verrà prevenuto anche se la creatura in seguito perde tutti i suoi segnalini +1/+1.

Kyler, Emissario di Sigarda

{3}{G}{W}

Creatura Legendaria — Chierico Umano

2/2

Ogniqualvolta un altro Umano entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su Kyler, Emissario di Sigarda.

Gli altri Umani che controlli prendono +1/+1 per ogni segnalino su Kyler.

- Se Kyler entra nel campo di battaglia nello stesso momento di altri Umani che controlli, la sua prima abilità si innescherà una volta per ognuno di quegli Umani.

- La seconda abilità di Kyler considera tutti i segnalini, non solo i segnalini +1/+1.
-

Lama dell’Airone d’Élite

{2} {G}

Creatura — Guerriero Umano

1/1

Cautela

Ogniqualevolta un altro Umano entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 sulla Lama dell’Airone d’Élite.

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è la forza della Lama dell’Airone d’Élite.

- L’ultima abilità della Lama dell’Airone d’Élite è un’abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Se la forza della Lama dell’Airone d’Élite è pari o inferiore a 0 quando l’abilità si risolve, non aggiungerai alcun mana.
-

Lynde, Torturatrice Spensierata

{1} {U} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

2/4

Tocco letale

Ogniqualevolta un Anatema viene messo nel tuo cimitero dal campo di battaglia, rimettilo sul campo di battaglia assegnato a te all’inizio della prossima sottofase finale.

All’inizio del tuo mantenimento, puoi assegnare a uno dei tuoi avversari un Anatema assegnato a te. Se lo fai, peschi due carte.

- L’ultima abilità di Lynde non bersaglia, quindi puoi usarla per assegnare un Anatema a un giocatore che ha anti-malocchio.
 - In una partita multiplayer, se un giocatore incantato da uno dei tuoi Anatemi lascia la partita, magari perché le torture inflitte da Lynde sono state fatali, quell’Anatema verrà messo nel tuo cimitero e farà innescare la prima abilità innescata di Lynde.
-

Maledizione della Conformità

{4} {W}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Le creature non leggendarie controllate dal giocatore incantato hanno forza e costituzione base 3/3 e perdono tutti i tipi di creatura.

- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alle creature influenzate indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione.
- Le creature con l’abilità cangiante perderanno comunque tutti i tipi di creatura anche se non perdono cangiante.

Maledizione dei Morti Irrequieti

{2} {B}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore incantato, crei una pedina creatura Zombie 2/2 nera con decomposto. *(Non può bloccare. Quando attacca, sacrificala alla fine del combattimento.)*

- Il giocatore che ottiene la pedina Zombie è il controllore della Maledizione dei Morti Irrequieti. Potrebbe essere un giocatore diverso dal giocatore incantato.

Maledizione delle Ragnatele Avvinghianti

{2} {G}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta una creatura non pedina controllata dal giocatore incantato muore, la esili e crei una pedina creatura Ragno 1/2 verde con raggiungere.

- Il giocatore che ottiene la pedina Ragno è il controllore della Maledizione delle Ragnatele Avvinghianti. Potrebbe essere un giocatore diverso dal giocatore incantato.
- Non è necessario esiliare la carta per ottenere la pedina Ragno. Lo fai se ti è possibile. Se quella carta non è nel cimitero del suo proprietario mentre l'abilità si risolve, crei semplicemente la pedina Ragno.

Maledizione della Slegatura

{6} {U}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore rivela carte dalla cima del suo grimorio finché non rivela una carta creatura. Metti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Quel giocatore mette le altre carte rivelate nel suo cimitero.

- Il giocatore che mette la carta creatura sul campo di battaglia sotto il suo controllo è il controllore della Maledizione della Slegatura. Potrebbe essere un giocatore diverso dal giocatore incantato.
-

Muro del Cordoglio

{1}{W}

Creatura — Muro

0/4

Difensore

Quando il Muro del Cordoglio entra nel campo di battaglia, esilia una carta dalla cima del tuo grimorio a faccia in giù per ogni avversario che hai.

Congrega — All'inizio della tua sottofase finale, se controlli tre o più creature con forza diversa, metti una carta esiliata con il Muro del Cordoglio in mano al suo proprietario.

- Non puoi guardare le carte esiliate con il Muro del Cordoglio. Se ce ne sono più di una, scegli a caso quale riprendere in mano senza guardarle. Questo vale anche se conoscevi già una o più carte dalla cima del tuo grimorio prima di esiliarle.
-

Serata dei Ghoul

{3}{B}{B}

Stregoneria

Per ogni giocatore, scegli una carta creatura nel cimitero di quel giocatore. Metti quelle carte sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Sono Zombie neri in aggiunta ai propri altri tipi e colori e hanno decomposto.

(Una creatura con decomposto non può bloccare.)

Quando attacca, sacrificala alla fine del combattimento.)

- Le creature entreranno nel campo di battaglia contemporaneamente. Ai fini delle abilità innescate, si prenderanno in considerazione l'un l'altra mentre entrano.
 - Se una carta creatura messa sul campo di battaglia in questo modo diventa un permanente che non è una creatura a causa di un altro effetto, quel permanente non sarà uno Zombie, ma avrà decomposto.
-

Skaab Ala dell'Orda

{4}{U}

Creatura — Orrore Zombie

3/3

Volare

Gli altri Zombie che controlli hanno volare.

Ogniquale volta uno o più Zombie che controlli infliggono danno da combattimento a uno o più dei tuoi avversari, puoi pescare carte pari al numero di avversari a cui è stato inflitto danno in questo modo. Se lo fai, scarta altrettante carte.

- Il numero di carte che scarti è pari al numero di avversari a cui è stato inflitto danno da combattimento dai tuoi Zombie, anche se un altro effetto ha cambiato il numero di carte che hai pescato.
- Se alcuni dei tuoi Zombie hanno attacco improvviso ma altri no o se hai uno Zombie con doppio attacco, l'abilità si innescherà due volte: la prima volta conterà il numero di avversari a cui è stato inflitto danno nella sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso e la seconda volta conterà quelli a cui è stato inflitto danno nella seconda sottofase di danno da combattimento.

Skaab della Mannaia

{3}{U}

Creatura — Orrore Zombie

2/4

{3}, {T}, Sacrifica un altro Zombie: Crea due pedine che sono copie della creatura sacrificata.

- Puoi scegliere di sacrificare una pedina Zombie per attivare l'abilità. Creerai due pedine che sono copie di quella pedina, come di consueto.
- Se lo Zombie sacrificato era a sua volta la copia di un permanente, le pedine diventeranno copie di qualsiasi cosa stesse copiando, modificate da quell'effetto di copia. Le pedine non copieranno nessun altro effetto che si stava applicando alla creatura sacrificata, inclusi effetti che ne hanno cambiato tipo, colore, forza o costituzione mentre era sul campo di battaglia.

Soccorritrice della Brughiera

{5}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

4/4

Quando la Soccorritrice della Brughiera muore, rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di altre carte creatura con forza totale pari o inferiore a X dal tuo cimitero, dove X è la forza della Soccorritrice della Brughiera. Esilia la Soccorritrice della Brughiera.

- L'abilità della Soccorritrice della Brughiera usa la forza che la Soccorritrice della Brughiera aveva quando ha lasciato il campo di battaglia, non la forza che ha nel cimitero.
- Se la Soccorritrice della Brughiera viene esiliata dal cimitero del suo proprietario in risposta alla sua abilità innescata, le carte creatura verranno comunque rimesse sul campo di battaglia.

Svuotare il Laboratorio

{X}{U}{U}

Stregoneria

Sacrifica X Zombie, poi rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli un numero di carte creatura Zombie pari al numero di Zombie sacrificati in questo modo. Metti quelle carte sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Gli Zombie entreranno nel campo di battaglia contemporaneamente. Ai fini delle abilità innescate, si prenderanno in considerazione l'un l'altro mentre entrano.
-

Tiranno della Tomba

{3} {B}

Creatura — Nobile Zombie

3/3

Gli altri Zombie che controlli prendono +1/+1.

{2} {B}, {T}, Sacrifica una creatura: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura Zombie a caso dal tuo cimitero. Attiva solo durante il tuo turno e solo se ci sono almeno tre carte creatura Zombie nel tuo cimitero.

- Devi avere almeno tre carte creatura Zombie nel tuo cimitero prima di iniziare ad attivare l'abilità attivata del Tiranno della Tomba. Non puoi iniziare ad attivarla con due e pensare di sacrificare uno Zombie come terza.
- Se la creatura che sacrifichi per pagare il costo è una carta Zombie, sarà tra le carte che potranno essere scelte.

Ventremarcio Famelico

{4} {B}

Creatura — Orrore Zombie

4/5

Quando il Ventremarcio Famelico entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare fino a tre Zombie. Quando sacrifichi uno o più Zombie in questo modo, ogni avversario sacrifica altrettante creature.

- Dopo che hai sacrificato uno o più Zombie, si innesca una seconda abilità. I giocatori possono rispondere a essa prima di dover sacrificare le creature.
- Mentre l'abilità innescata riflessiva si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie le creature che intende sacrificare. Poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Infine, tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Visioni di Dominio

{2} {G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio, poi raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su quella creatura.

Flashback {8} {G} {G}. Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata in questo modo, dove X è il valore di mana maggiore di un comandante che possiedi sul campo di battaglia o nella zona di comando. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

- Se il tuo comandante è sotto il controllo di un altro giocatore mentre lanci le Visioni di Dominio usando la sua abilità flashback, il valore di mana di quel comandante può essere utilizzato per determinare il valore di X.
- L'effetto di riduzione di costo che si applica se lanci le Visioni di Dominio usando flashback si applica solo alla quantità di mana generico del costo per lanciarle, sebbene possa applicarsi a qualsiasi costo addizionale presente per lanciare la magia. Non può ridurre il mana colorato necessario per lanciare la magia.

Visioni di Terrore

{2} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio mette sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura a sua scelta dal suo cimitero.

Flashback {8} {B} {B}. Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata in questo modo, dove X è il valore di mana maggiore di un comandante che possiedi sul campo di battaglia o nella zona di comando. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Se lasci la partita mentre controlli permanenti posseduti da altri giocatori che sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, quei permanenti vengono esiliati. Se gli altri giocatori lasciano la partita, portano con sé le proprie carte. (Al contrario, se lasci la partita mentre controlli permanenti posseduti da un altro giocatore di cui hai preso il controllo, quegli effetti di cambio di controllo terminano e i permanenti tornano ai loro precedenti controllori.)
- Se il tuo comandante è sotto il controllo di un altro giocatore mentre lanci le Visioni di Terrore usando la sua abilità flashback, il valore di mana di quel comandante può essere utilizzato per determinare il valore di X.
- L'effetto di riduzione di costo che si applica se lanci le Visioni di Terrore usando flashback si applica solo alla quantità di mana generico del costo per lanciarle, sebbene possa applicarsi a qualsiasi costo addizionale presente per lanciare la magia. Non può ridurre il mana colorato necessario per lanciare la magia.

Zelota di Sigarda

{4} {G}

Creatura — Chierico Umano

3/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli un qualsiasi numero di creature con forza diversa. Ognuna di esse prende +X/+X e ha cautela fino alla fine del turno, dove X è la forza dello Zelota di Sigarda.

- Un insieme di creature ha forza diversa se la forza di ogni creatura ha un valore diverso. Ad esempio, una creatura 1/1, una creatura 2/1 e una creatura 3/1 hanno tutte una forza diversa.
- L'abilità dello Zelota di Sigarda non bersaglia alcuna creatura. L'insieme di creature viene scelto mentre si risolve l'abilità. Puoi scegliere una sola creatura come un insieme valido. Se lo fai, quella creatura prende +X/+X e ha cautela fino alla fine del turno.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Il Trono di Eldraine, Theros e Ikorra sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2021 Wizards.