

Note di release dell'espansione *Commander di Warhammer 40,000*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: lunedì 15 agosto 2022

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. 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://www.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 *Commander di Warhammer 40,000*, con codice dell'espansione 40K e numerate da 1 a 176, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione 40K numerate da 181 a 317 e 322 sono ristampe legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa.

Visita [Magic.Wizards.com/Formats](https://www.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://www.magic.wizards.com/commander) per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

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

Nuova abilità definita da parola chiave: famelico

Famelico è una nuova abilità definita da parola chiave che compare in alcune carte con {X} nel loro costo di mana. "Famelico" significa "Questo permanente entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1" e "Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, se X è pari o superiore a 5, pesca una carta".

Zoantropo
{X}{U}{R}
Creatura — Tiranide
0/0
Famelico (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1. Se X è pari o superiore a 5, pesca una carta quando entra.*)
Volare, egida {2}
Scoppio Warp — Quando lo Zoantropo entra nel campo di battaglia, infligge X danni a un qualsiasi bersaglio.

Note generali su famelico:

- Una creatura con famelico ottiene i suoi segnalini mentre entra nel campo di battaglia. Non entra prima nel campo di battaglia, per poi ottenere i segnalini. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza o costituzione entra nel campo di battaglia prendono in considerazione anche i segnalini.
- L'abilità innescata che verifica se X è pari o superiore a 5 si riferisce al valore di X scelto quando è stata lanciata la magia, che può essere diverso dal numero di segnalini con cui è entrata se sono stati applicati effetti di sostituzione. Questo vale anche per qualsiasi altra abilità che possiede che si riferisce a X e si innesca quando entra nel campo di battaglia.
- Se un altro permanente entra nel campo di battaglia come una copia di una creatura con famelico, non entrerà con alcun segnalino fornito dall'abilità famelico.
- Se viene copiata una magia permanente con famelico, la copia avrà lo stesso valore di X e il permanente pedina che la magia diventa mentre entra nel campo di battaglia entrerà con X segnalini.

Nuova abilità definita da parola chiave: squadra

Squadra è un'abilità che consente a una creatura di portarsi un po' di aiuto. Quando lanci una magia con squadra, puoi pagare il suo costo di squadra un qualsiasi numero di volte. Quando quella creatura entra nel campo di battaglia, si innesca un'abilità che crea una pedina che è una sua copia per ogni volta che hai pagato il costo di squadra.

Arcoflagellante
{2}{B}
Creatura — Umano
3/1
Squadra {2} (*Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare {2} un qualsiasi numero di volte. Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, crea altrettante pedine che sono sue copie.*)
L'Arcoflagellante non può bloccare.
Perseverante — Paga 3 punti vita: L'Arcoflagellante ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- Puoi pagare il costo di squadra un qualsiasi numero di volte. Otterrai una pedina che è una copia di quel permanente per ogni volta che hai pagato il costo di squadra.
- L'abilità non si innescherà e le pedine non verranno create se la magia originale è stata neutralizzata o è stata in qualche modo rimossa dalla pila prima che l'abilità innescata si risolvesse.

- Se, per qualche ragione, la creatura non ha l'abilità squadra quando è sul campo di battaglia, l'abilità non si innescherà, neppure se hai pagato il costo di squadra una o più volte.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: miracolo

Miracolo è una meccanica riproposta che ti consente di lanciare una magia a un costo inferiore se è stata la prima carta che hai pescato in questo turno. Mentre peschi la tua prima carta in ogni turno, se è una carta con miracolo, puoi rivelarla. Quando lo fai, viene messa in pila un'abilità innescata che ti permette di lanciarla per il suo costo di miracolo mentre si risolve.

Sorella Repentia
 {3}{W}{B}
 Creatura — Guerriero Umano
 5/1
Martirio — Quando la Sorella Repentia muore, guadagni 2 punti vita e peschi due carte.
 Miracolo {W}{B} *(Puoi lanciare questa carta pagando il suo costo di miracolo quando la peschi, se è la prima che hai pescato in questo turno.)*

- È importante rivelare una carta con miracolo prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano.
- Puoi rivelare e lanciare una carta con miracolo in qualsiasi turno, non soltanto nel tuo, se è la prima carta che hai pescato in quel turno.
- La pescata di più carte viene sempre considerata come una sequenza di pescate individuali. Ad esempio, se non hai ancora pescato carte durante un turno e lanci una magia che ti permette di pescare tre carte, le pescherai una alla volta. Solo la prima carta pescata in questo modo può essere rivelata e lanciata usando la sua abilità miracolo.
- Se un effetto aggiunge una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, quella carta non è stata pescata.
- Non devi necessariamente rivelare una carta pescata con miracolo se non vuoi lanciarla in quel momento.
- Puoi lanciare una carta per il suo costo di miracolo solo mentre l'abilità innescata miracolo si risolve. Se non vuoi lanciarla in quel momento (o non puoi lanciarla, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili), non potrai lanciarla più tardi per il costo di miracolo.
- Lanci la carta con miracolo durante la risoluzione dell'abilità innescata. Ignora ogni restrizione temporale basata sul tipo di carta.
- Miracolo è un costo alternativo per lanciare la magia con tale abilità. Non può essere combinato con altri costi alternativi, ad esempio lanciare una magia “senza pagare il suo costo di mana”.
- 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 miracolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se la carta con miracolo lascia la tua mano prima che l'abilità innescata si risolva, non potrai lanciarla usando la sua abilità miracolo.
- Peschi comunque la carta, che l'abilità miracolo venga usata o meno. Ad esempio, si innescherà qualsiasi abilità che si innesca ogniqualevolta peschi una carta. Se non lanci la carta usando la sua abilità miracolo, rimarrà nella tua mano.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: dissotterrare

Dissotterrare è un'abilità riproposta che concede a una carta permanente una seconda possibilità sul campo di battaglia. Se paghi il costo di dissotterrare di una carta in un cimitero, rimetti quel permanente sul campo di battaglia sotto il tuo controllo e ha rapidità. All'inizio della prossima sottofase finale, si innesca un'abilità che lo esilia. Se sta per lasciare il campo di battaglia ed essere messo in qualunque zona diversa dalla zona di esilio, invece esiliarlo.

Distruttore Esacecchino

{4} {B} {B}

Creatura Artefatto — Necron

6/6

Eliminatore Pluriminaccia — Il Distruttore Esacecchino non può essere bloccato tranne che da sei o più creature.

Dissotterrare {4} {B} {B} ({4}{B}{B}): *Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Ha rapidità.*

Esilia all'inizio della prossima sottofase finale o se sta per lasciare il campo di battaglia. Dissotterra solo come una stregoneria.)

- Se attivi l'abilità dissotterrare di una carta, ma quella carta viene rimossa dal tuo cimitero prima che l'abilità si sia risolta, quell'abilità dissotterrare si risolverà ma non avrà alcun effetto.
- Attivare l'abilità dissotterrare di una carta permanente non equivale a lanciarla come una magia. L'abilità dissotterrare viene messa in pila, ma la carta no. Magie e abilità che interagiscono con le abilità attivate (come Reprimere) potranno interagire con dissotterrare, mentre magie e abilità che interagiscono con le magie (come Eliminare) non potranno.
- Se un permanente rimesso sul campo di battaglia da una abilità dissotterrare sta per lasciarlo per qualsiasi motivo, viene invece esiliato, a meno che la magia o abilità che gli sta facendo lasciare il campo di battaglia non stia effettivamente cercando di esiliarlo. In tal caso, la magia o abilità riesce nell'intento di esiliare il permanente. Se successivamente la magia o abilità rimette sul campo di battaglia la carta, questa tornerà come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l'ultima volta che era sul campo di battaglia. L'effetto di dissotterrare non sarà più applicato ad essa.
- All'inizio della sottofase finale, un permanente rimesso sul campo di battaglia con dissotterrare viene esiliato. Questa è un'abilità innescata ritardata e può essere neutralizzata dagli effetti che neutralizzano le abilità innescate. Se l'abilità viene neutralizzata, il permanente rimarrà sul campo di battaglia e l'abilità innescata ritardata non si innescherà nuovamente. Tuttavia, l'effetto di sostituzione lo esilierà comunque se infine lascia il campo di battaglia.
- Dissotterrare fornisce rapidità al permanente rimesso sul campo di battaglia. Tuttavia, non gli viene fornita nessuna delle abilità "di esilio". Se quella creatura perde tutte le sue abilità, sarà comunque esiliata all'inizio della sottofase finale e se sta per lasciare il campo di battaglia.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: cascata

Le magie con cascata traboccano di energia e non si sa mai cosa accadrà quando le lanci. Quel che è certo è che otterrai due magie al costo di una.

Araldi di Tzeentch

{4} {U}

3/3

Volare

Cascata (*Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.*)

- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo.
- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- A causa di una modifica del 2021 alle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte bifronte modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana più alto rispetto alla carta esiliata.
- Due nuove carte in questa espansione forniscono cascata alla prossima magia che lanci. Ciò significa che la prossima magia che lanci ha cascata quando inizi a lanciarla mettendola in pila e l'abilità cascata si innescherà quando finirai di lanciare quella magia.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *Commander di Warhammer 40,000*

Anraky, il Viaggiatore

{4} {B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Necron

4/4

Signore delle Legioni di Pyrrhia — Ogniqualvolta

Anraky, il Viaggiatore attacca, puoi lanciare una magia artefatto dalla tua mano o dal tuo cimitero pagando punti vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo costo di mana.

- Puoi lanciare una magia in questo modo solo pagando l'ammontare appropriato di punti vita. Non puoi pagare il suo costo normale e non puoi pagare altri eventuali costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

- Se lanci una magia con {X} nel costo di mana in questo modo, l'unica scelta legale per il valore di X è 0.
-

Apostolo Oscuro

{3} {R}

Creatura — Warlock Astartes

3/3

Dono del Caos — {3}, {T}: La prossima magia non creatura che lanci in questo turno ha cascata. *(Quando lanci quella magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*

- Mentre l'abilità attivata dell'Apostolo Oscuro si risolve, crea un effetto continuo che inizierà ad applicarsi solo quando inizi a lanciare una magia non creatura in questo turno. Si applica a quella magia e l'ordine cronologico di quell'effetto è il momento in cui la magia è stata messa in pila.
 - Se attivi l'abilità di più Apostoli Oscuri (o dello stesso Apostolo Oscuro più di una volta) nello stesso turno, la prossima magia non creatura che lanci avrà altrettante istanze di cascata, ognuna delle quali si innescherà separatamente.
 - Vedi anche “Riproposizione di abilità definita da parola chiave: cascata” nella sezione “Note generali”.
-

Araldo di Slaanesh

{2} {R}

Creatura — Demone

2/2

Ricettacolo di Slaanesh — Le magie Demone che lanci costano {2} in meno per essere lanciate.

Gli altri Demoni che controlli hanno rapidità.

- La prima abilità dell'Araldo di Slaanesh può ridurre solo la componente di mana generico dei costi. Non può ridurre il costo delle componenti di mana colorato.
-

Arca Fantasma

{4}

Artefatto — Veicolo

3/3

Volare

Vascello di Riparazione — Ogniqualvolta l'Arca Fantasma viene manovrata, ogni carta creatura artefatto nel tuo cimitero ha dissotterrare {3} fino alla fine del turno.

Manovrare 2 *(TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.)*

- L'abilità innescata dell'Arca Fantasma fornisce dissotterrare {3} a ogni carta creatura artefatto che si trova nel tuo cimitero mentre si risolve. Le carte creatura artefatto che entrano nel tuo cimitero dopo che si è risolta non avranno dissotterrare a meno che l'abilità non si inneschi di nuovo in seguito.
- Vedi anche "Riproposizione di abilità definita da parola chiave: dissotterrare" nella sezione "Note generali".

Aspirante Campione

{3} {R}

Creatura — Guerriero Astartes

3/3

Minacciare

Ascensione Maledetta — Quando l'Aspirante Campione infligge danno da combattimento a un giocatore, sacrificalo. Se lo fai, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Metti quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola le altre nel tuo grimorio. Se quella creatura è un Demone, infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

Se controlli ancora l'Aspirante Campione mentre la sua abilità innescata si risolve, devi sacrificarlo. Non puoi scegliere di non sacrificarlo.

Assassina Callidus

{4} {U} {B}

Creatura — Assassino Polimorfo Umano

3/3

Lampo

Polimorfina — Puoi far entrare l'Assassina Callidus nel campo di battaglia TAPPata come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che ha "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, distruggi fino a un'altra creatura bersaglio con lo stesso nome di questa creatura".

- L'Assassina Callidus copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto) e ha l'abilità innescata. Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- L'abilità innescata che ha l'Assassina Callidus è parte del suo effetto di copia ed è un valore copiabile che può essere copiato da altri effetti.
- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura scelta è un'altra Assassina Callidus), allora la tua Assassina Callidus entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.
- Se la creatura scelta è una pedina, l'Assassina Callidus copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. L'Assassina Callidus non è una pedina in questo caso.

- Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innesca quando l'Assassina Callidus entra nel campo di battaglia. Sei tu a scegliere l'ordine di quelle abilità e l'abilità innescata che ha a causa del suo effetto di copia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.
- Se l'Assassina Callidus in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, l'Assassina Callidus non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.
- Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, l'Assassina Callidus entra nel campo di battaglia come una creatura 3/3. In particolare, non ha “Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, distruggi fino a un'altra creatura bersaglio con lo stesso nome di questa creatura”.

Be'lakor, il Padrone Oscuro

{3}{U}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Nobile Demone

6/5

Volare

Principe del Caos — Quando Be'lakor, il Padrone Oscuro entra nel campo di battaglia, peschi X carte e perdi X punti vita, dove X è il numero di Demoni che controlli.

Signore del Tormento — Ogniqualvolta un altro Demone entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- Il numero di Demoni che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità di Be'lakor, il Padrone Oscuro. Se Be'lakor è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.

Bestia del Cambiamento Mutalith

{4}{U}{R}

Creatura — Bestia Mutante

6/6

Travolgere

Vortice Warp — Quando la Bestia del Cambiamento Mutalith entra nel campo di battaglia, lancia una moneta per ogni avversario che hai. Per ogni lancio che vinci, pesca una carta. Per ogni lancio che perdi, la Bestia del Cambiamento Mutalith infligge 3 danni a quel giocatore.

- La Bestia del Cambiamento Mutalith infligge 3 danni al giocatore appropriato per ogni lancio perso, non 3 danni a ciascuno di quei giocatori per ogni lancio perso.

Bibliotecario Epistolario

{2}{W}{U}

Creatura — Mago Astartes

3/4

Velo del Tempo — Ogniqualvolta il Bibliotecario Epistolario attacca, puoi lanciare una magia con valore di mana pari o inferiore a X dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana, dove X è il numero di creature attaccanti.

- In Two-Headed Giant e in altri formati in cui più giocatori possono attaccare contemporaneamente, l'abilità innescata del Bibliotecario Epistolario conta tutte le creature attaccanti, anche quelle controllate da altri giocatori.
-

Biophagus

{1}{G}

Creatura — Mago Tiranide Umano

1/3

Miglioria Genomica — {T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Se questo mana viene speso per lanciare una magia creatura, quella creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

- Se l'abilità del Biophagus produce più di un mana, magari a causa di un effetto come quello del Riflesso di Mana, ogni creatura lanciata con quel mana entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale. Se quel mana viene speso tutto per la stessa creatura, questa entra nel campo di battaglia con altrettanti segnalini +1/+1 addizionali.
-

Biotitano Ierofante

{10}{G}{G}

Creatura — Tiranide

12/12

Metabolismo Frenetico — Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi rimuovere un qualsiasi numero di segnalini +1/+1 scelti tra le creature che controlli. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni segnalino rimosso in questo modo.

Cautela, raggiungere, egida {2}

Titanico — Il Biotitano Ierofante non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

- La prima abilità del Biotitano Ierofante non può ridurre il suo costo al di sotto di {G}{G}. Puoi rimuovere un qualsiasi numero di segnalini, anche se non ridurranno ulteriormente il suo costo.
 - Dopo che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.
-

Biotrasferimento

{2}{B}{B}

Incantesimo

Le creature che controlli sono artefatti in aggiunta ai loro altri tipi. Lo stesso vale per le magie creatura che controlli e le carte creatura che possiedi e che non sono sul campo di battaglia.

Ogniquale volta lanci una magia artefatto, perdi 1 punto vita e crei una pedina creatura artefatto Guerriero Necron

2/2 nera.

- Gli effetti di sostituzione che modificano gli artefatti mentre entrano nel campo di battaglia si applicheranno dopo che avrai applicato l'effetto del Biotrasferimento. Ad esempio, se controlli un

Biotrasferimento e un effetto dice che gli artefatti entrano nel campo di battaglia TAPpati, le creature che controlli entreranno nel campo di battaglia TAPPate.

Bruto Infernale

{3} {B} {R}

Creatura Artefatto — Sterminatore Astartes

5/4

Rapidità

Sarcofago — Puoi lanciare il Bruto Infernale dal tuo cimitero esiliando un'altra carta creatura dal tuo cimitero oltre a pagare i suoi altri costi.

- Devi comunque seguire tutte le normali restrizioni temporali quando lanci il Bruto Infernale dal tuo cimitero usando il permesso fornito dalla sua ultima abilità. Di solito, questo significa che puoi lanciarlo solo in una delle tue fasi principali mentre la pila è vuota.
-

Cacciatrice di Slaanesh

{3} {R}

Creatura — Demone

3/3

Rapidità

Fascino di Slaanesh — Ogni avversario deve attaccare con almeno una creatura in ogni combattimento, se possibile.

- Se una creatura non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPPata mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore o perché è affetta da “debolezza da evocazione”), quella creatura non deve attaccare per forza. Se nessuna creatura controllata da un giocatore può attaccare, il requisito della Cacciatrice di Slaanesh non ha alcun effetto durante quel combattimento. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
-

Celestine, la Santa Vivente

{4} {W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/4

Volare, legame vitale

Lacrime Guaritrici — All'inizio della tua sottofase finale, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X, dove X sono i punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- L'abilità innescata di Celestine considera l'ammontare totale di punti vita che hai guadagnato per determinare X, indipendentemente dal fatto che tu abbia anche perso o meno punti vita. Ad esempio, se hai guadagnato 3 punti vita in questo turno, X è 3, anche se hai perso un po' di punti vita nello stesso turno.
- La carta creatura bersaglio viene scelta mentre l'abilità innescata viene messa in pila. Guadagnare punti vita dopo quel punto non ti permetterà di scegliere un bersaglio con un valore di mana più alto.

Chaos Defiler

{3} {B} {R}

Creatura Artefatto — Costrutto Demone

5/4

Travolgere

Cannone da Battaglia — Quando il Chaos Defiler entra nel campo di battaglia o muore, per ogni avversario, scegli un permanente non terra controllato da quel giocatore. Distruggi uno di essi scelto a caso.

- Se scegli uno o più permanenti con indistruttibile e ci sono permanenti scelti che non hanno indistruttibile, uno dei permanenti senza indistruttibile sarà scelto a caso e distrutto.

Commissario Severina Raine

{1} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Guidare dalla Prima Linea — Ogniqualvolta il Commissario Severina Raine attacca, ogni avversario perde X punti vita, dove X è il numero delle altre creature attaccanti.

Esecuzione Sommaria — {2}, Sacrifica un'altra creatura: Guadagni 2 punti vita e peschi una carta.

- In Two-Headed Giant e in altri formati in cui più giocatori possono attaccare contemporaneamente, l'abilità innescata del Commissario Severina Raine conta tutte le creature attaccanti, anche quelle controllate da altri giocatori.

Confluenza di Potere

{3}

Artefatto

Nodo di Comando Dinastico — Fintanto che controlli il tuo comandante, le abilità attivate delle carte nel tuo cimitero costano {2} in meno per essere attivate. Questo effetto non può ridurre il mana nel costo di attivazione di quella abilità a meno di un mana.

Protocolli di Traslocazione — {3}, {T}: Macina tre carte.

- La Confluenza di Potere non ti consente di attivare le abilità delle carte nei cimiteri a meno che tu non possa già attivare quelle abilità.
-

Cryptek

{3}{B}

Creatura Artefatto — Mago Necron

3/3

{1}{B}, {T}: Scegli un'altra creatura artefatto bersaglio che controlli. Quando quella creatura muore in questo turno, rimettila sul campo di battaglia TAPPata sotto il tuo controllo.

- Tutto ciò che fa l'abilità attivata del Cryptek quando si risolve è creare un'abilità innescata ritardata. Se la creatura artefatto bersaglio non viene messa in un cimitero in questo turno, quell'abilità non si innescherà mai. Se la creatura artefatto bersaglio viene messa in un cimitero in questo turno, quell'abilità si innesca e si risolve come qualsiasi altra abilità innescata.

Date Fuoco alla Galassia

{X}{5}{R}

Stregoneria

Cascata (*Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.*)

Date Fuoco alla Galassia infligge X più 2 danni a ogni creatura che non è entrata nel campo di battaglia in questo turno.

- Se la magia che lanci con l'abilità cascata è una creatura, sarà già entrata nel campo di battaglia in questo turno quando Date Fuoco alla Galassia si risolve e non subirà danni dall'effetto di Date Fuoco alla Galassia.

Difensori dell'Umanità

{X}{2}{W}

Incantesimo

Quando i Difensori dell'Umanità entrano nel campo di battaglia, crea X pedine creatura Guerriero Astartes 2/2 bianche con cautela.

{X}{2}{W}, Esilia i Difensori dell'Umanità: Crea X pedine creatura Guerriero Astartes 2/2 bianche con cautela. Attiva solo se non controlli creature e solo durante il tuo turno.

- Il valore di X nella prima abilità viene sempre calcolato separatamente dal valore di X nella seconda abilità, anche se attivi la seconda abilità in risposta alla prima.
-

Distruttore Pesante Lokhust

{1}{B}{B}{B}

Creatura Artefatto — Necron

3/2

Volare

Sterminatore Ostile — Quando il Distruttore Pesante

Lokhust entra nel campo di battaglia, ogni giocatore

sacrifica una creatura.

Dissotterrare {5}{B}{B}{B} (*{5}{B}{B}{B}*: Rimetti sul

campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Ha

rapidità. Esilia alla inizio della prossima sottofase

finale o se sta per lasciare il campo di battaglia.

Dissotterra solo come una stregoneria.)

- Quando la sua abilità innescata si risolve, puoi sacrificare lo stesso Distruttore Pesante Lokhust. Se non controlli altre creature, dovrai sacrificarlo. Se era stato dissotterrato, verrà esiliato.
- Mentre si risolve l'abilità innescata del Distruttore Pesante Lokhust, prima il giocatore di turno sceglie una creatura da sacrificare, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente.

Drach'nyen

{4}{B}{R}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Eco del Primo Delitto — Quando Drach'nyen entra nel campo di battaglia, esilia fino a una creatura bersaglio.

Spada Demoniacca — La creatura equipaggiata ha minacciare e prende +X/+0, dove X è la forza della carta esiliata.

Equipaggiare {2} (*{2}*: Assegna a una creatura

bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una

stregoneria.)

- Se la carta esiliata non ha una forza stampata, magari perché era un permanente non creatura che era una creatura sul campo di battaglia solo a causa di un altro effetto, X è 0.
- Se la forza della carta esiliata è determinata da un'abilità che definisce le caratteristiche, solitamente indicata da un "*" nel riquadro di forza/costituzione, quell'abilità si applica in esilio e deve essere usata per determinare il valore di X.
- Se più di una carta viene esiliata da Drach'nyen, di solito perché la sua abilità innescata è stata copiata una o più volte, X è la forza totale delle carte esiliate.

Ed Essi Non Conosceranno la Paura

{1}{W}

Istantaneo

Scegli un tipo di creatura. Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+0 e hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

- Quando scegli un tipo di creatura, devi sceglierne un solo tipo esistente, come Vampiro o Cavaliere. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio “Cavaliere Vampiro”. Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatto, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Jace, Veicolo o Tesoro.
-

Fabbro Dati della Cybernetica

{1}{U}{B}

Creatura Artefatto — Artefice Umano

0/1

Protezione dai Robot

Riprogrammazione sul Campo — {U}, {T}: Un giocatore bersaglio pesca una carta. Un altro giocatore bersaglio crea una pedina creatura artefatto Robot 4/4 incolore con “Questa creatura non può bloccare”.

- Entrambi i bersagli devono essere scelti quando l’abilità attivata del Fabbro Dati della Cybernetica viene messa in pila. In particolare, questo significa che se bersagli te stesso per pescare una carta, non puoi vedere quella carta prima di scegliere a quale giocatore dare un Robot.
-

Fortezza Tomba

Terra

La Fortezza Tomba entra nel campo di battaglia

TAppata.

{T}: Aggiungi {B}.

{2}{B}{B}{B}, {T}, Esilia la Fortezza Tomba: Macina quattro carte, poi fai tornare sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- La carta creatura che fai tornare sul campo di battaglia non deve necessariamente essere una delle carte che hai macinato. Può essere una carta che era già nel tuo cimitero prima di macinare.
-

Fuori dalle Tombe

{2}{B}

Incantesimo

All’inizio del tuo mantenimento, metti due segnalini eternità su Fuori dalle Tombe, poi macina carte pari al numero di segnalini eternità su di esso.

Se stai per pescare una carta mentre il tuo grimorio è vuoto, rimetti invece sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero. Se non puoi farlo, perdi la partita.

- Se un effetto richiede a un giocatore di pescare più carte, ciascuna di quelle carte viene pescata indipendentemente e la seconda abilità di Fuori dalle Tombe si applicherà a ciascuna di esse, se rilevante.
-

Ghyrson Starn, Kelemorph

{1}{U}{R}

Creatura Legendaria — Umano Tiranide

3/2

Egida {2} (*Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {2}.*)

Tre Mitragliatori Automatici — Ogniqualvolta un'altra fonte che controlli infligge esattamente 1 danno a un permanente o a un giocatore, Ghyrson Starn, Kelemorph infligge 2 danni a quel permanente o a quel giocatore.

- Se un'altra fonte infligge esattamente 1 danno a un permanente o a un giocatore più volte oppure infligge esattamente 1 danno a più permanenti e/o giocatori contemporaneamente, l'ultima abilità di Ghyrson Starn, Kelemorph si innesca altrettante volte.

Globo della Resurrezione

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha legame vitale.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata muore, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

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

- L'abilità innescata del Globo della Resurrezione crea un'abilità innescata ritardata che si innescherà all'inizio della prossima sottofase finale. Si innescherà anche se il Globo della Resurrezione non è più sul campo di battaglia in quel momento.

Granata del Contagio

{4}{B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio.

Tutte le creature prendono -3/-3 fino alla fine del turno.

- Se il bersaglio della Granata del Contagio non è più legale mentre tenta di risolversi, la Granata del Contagio verrà rimossa dalla pila e nessuna creatura prenderà -3/-3.

Ibrido Accolito

{2}{R}

Creatura — Umano Tiranide

2/2

Spaccapietre Pesante — Ogniqualvolta l'Ibrido Accolito attacca, distruggi fino a un artefatto bersaglio. Se un artefatto viene distrutto in questo modo, il suo controllore pesca una carta.

- Se l'artefatto bersaglio ha indistruttibile, non viene distrutto in questo modo e il suo controllore non pesca una carta. Se viene distrutto, ma viene messo in una zona diversa dal cimitero, il suo controllore pesca una carta.

Il Loro Numero è Legione

{X} {B} {B} {B} {B}

Stregoneria

Crea X pedine creatura artefatto Guerriero Necron 2/2 nere TAPPate, poi guadagni punti vita pari al numero di artefatti che controlli. Esilia Il Loro Numero è Legione. Puoi lanciare Il Loro Numero è Legione dal tuo cimitero.

- Devi comunque pagare il suo costo normale e seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci Il Loro Numero è Legione dal tuo cimitero usando il permesso fornito dalla sua ultima abilità.

Illuminor Szeras

{2} {B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Necron

3/3

Segreti dell'Anima — {T}, Sacrifica un'altra creatura: Aggiungi un ammontare di {B} pari al valore di mana della creatura sacrificata.

- Per determinare l'ammontare di {B} da aggiungere, usa il valore di mana della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Il Trono d'Oro

{4}

Artefatto Leggendaria

Supporto Vitale Arcano — Se stai per perdere la partita, invece esilia Il Trono d'Oro e i tuoi punti vita diventano 1.

Migliaia di Anime Muoiono Ogni Giorno — {T}, Sacrifica una creatura: Aggiungi tre mana in qualsiasi combinazione di colori.

- Se una magia o abilità distrugge Il Trono d'Oro e ti infligge abbastanza danni da ridurre i tuoi punti vita a zero o meno, perderai comunque la partita. Questo perché l'azione di stato che fa perdere la partita a un giocatore a causa della riduzione dei punti vita a zero o meno non verrà eseguita finché la magia o abilità non ha finito di risolversi. A quel punto, Il Trono d'Oro non è più sul campo di battaglia per applicare il suo effetto di sostituzione.
- Se un effetto dice che non puoi perdere la partita, la prima abilità di Il Trono d'Oro non si applica.
- L'effetto di Il Trono d'Oro si applica ogni volta in cui stai per perdere la partita mentre è sul campo di battaglia, anche se la causa non è la riduzione dei tuoi punti vita a 0 o meno. Se stai per perdere la partita perché hai cercato di pescare da un grimorio vuoto, i tuoi punti vita diventano 1 e non perderai di nuovo finché non cercherai di pescare ancora senza esserne in grado. Se stai per perdere la partita perché hai dieci o più segnalini veleno, i tuoi punti vita diventano 1, ma perderai la partita subito dopo perché hai ancora dieci o più segnalini veleno.

- L'effetto di Il Trono d'Oro non fa nulla se concedi la partita. Un giocatore che concede la partita la abbandona semplicemente.
- Quando i tuoi punti vita diventano 1, guadagni o perdi l'ammontare appropriato di punti vita. Per esempio, se hai -4 punti vita quando si applica l'abilità di Il Trono d'Oro, l'abilità ti farà guadagnare 5 punti vita. In alternativa, se hai 20 punti vita quando si applica (magari perché hai cercato di pescare una carta da un grimorio vuoto), perderai 19 punti vita. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto. In particolare, questo significa che se non puoi guadagnare punti vita o se l'evento di guadagno di punti vita viene modificato da un altro effetto di sostituzione, potresti comunque avere 0 punti vita o meno e perdere comunque la partita.
- Se un effetto stabilisce che un avversario vince la partita, l'effetto di Il Trono d'Oro non si applica.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità di Il Trono d'Oro imposta i punti vita della squadra a 1, ma solo tu guadagni o perdi punti vita.

Imotekh, il Signore della Tempesta

{2} {B} {B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Necron

3/3

Faraone — Ogniqualvolta una o più carte artefatto lasciano il tuo cimitero, crea due pedine creatura artefatto Guerriero Necron 2/2 nere.

Grande Stratega — All'inizio del combattimento nel tuo turno, un'altra creatura artefatto bersaglio che controlli prende +2/+2 e ha minacciare fino alla fine del turno.

- Se più carte artefatto lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, la prima abilità si innesca solo una volta e crei solo due pedine.

Inquisitore Eisenhorn

{2} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Inquisitore Umano

2/3

Puoi rivelare la prima carta che peschi in ogni turno mentre la peschi. Ogniqualvolta riveli una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, crea Cherubael, una pedina creatura leggendaria Demone 4/4 nera con volare.

Ogniqualvolta l'Inquisitore Eisenhorn infligge danno da combattimento a un giocatore, indaga altrettante volte.

(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)

- È importante rivelare la prima carta che peschi in ogni turno (o scegliere di non rivelarla) prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano. Guardi la carta mentre la peschi prima di scegliere se rivelarla.
- Non devi necessariamente rivelare una carta pescata se non vuoi creare una pedina Cherubael.
- Se riveli una carta in questo modo, rimane rivelata finché l'abilità innescata dell'Inquisitore Eisenhorn non ha finito di risolversi.

- Puoi rivelare una carta istantaneo o stregoneria in questo modo in qualsiasi turno per creare una pedina, non soltanto nel tuo, se è la prima carta che hai pescato in quel turno.
- La pescata di più carte viene sempre considerata come una sequenza di pescate individuali. Ad esempio, se non hai ancora pescato carte durante un turno e lanci una magia che ti permette di pescare tre carte, le pescherai una alla volta. Solo la prima carta pescata in questo modo può essere rivelata con l'abilità dell'Inquisitore Eisenhorn.
- Se un effetto aggiunge una carta alla tua mano senza usare la parola "pescare", quella carta non è stata pescata.
- Se la carta lascia la tua mano prima che l'abilità innescata dell'Inquisitore Eisenhorn si risolva, creerai comunque una pedina Cherubael.

I Poteri Perniciosi

{2} {B} {R}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, scegli un avversario a caso. Esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla. Quando lanci una magia in questo modo, il suo proprietario perde punti vita pari al suo valore di mana.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una magia o giochi una terra usando il permesso fornito da I Poteri Perniciosi.
- Per determinare quanti punti vita vengono persi, usa il valore di mana della magia così come è in pila (o nel momento in cui ha lasciato la pila, se è stata rimossa). Se c'è una {X} nel costo di quella magia, includi il valore scelto per X per determinare il suo valore di mana.

Khârn il Traditore

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Berserker Astartes

5/1

Berzerker — Khârn il Traditore attacca o blocca in ogni combattimento, se può farlo.

Sigillo della Corruzione — Quando perdi il controllo di Khârn il Traditore, pesca due carte.

Il Traditore — Se sta per essere inflitto danno a Khârn il Traditore, previeni quel danno e un avversario a tua scelta ne prende il controllo.

- Perdi il controllo di Khârn il Traditore quando lascia il campo di battaglia o un altro giocatore ne prende il controllo.
- Un avversario che ne prende il controllo è parte dell'effetto di sostituzione e avviene immediatamente, anche se stai risolvendo la magia o l'abilità e ha altre istruzioni da eseguire dopo aver subito danni.
- Al contrario, l'abilità Sigillo della Corruzione è un'abilità innescata e verrà messa in pila dopo che la magia o abilità che ha provato a infliggere danno avrà finito di risolversi.

- In alcuni casi, una singola magia o abilità infliggerà danno a questa creatura più volte durante la sua risoluzione. In tal caso, un nuovo giocatore ne prende il controllo ogni volta, la sua abilità si innesca una sola volta per ogni volta e i giocatori appropriati controllano quelle abilità innescate. Dopo che quella magia o abilità ha terminato di risolversi, tutte quelle abilità innescate vengono messe in pila in ordine di turno, a partire dal giocatore attivo (o dal giocatore successivo in ordine di turno se il giocatore attivo non è coinvolto). Di solito, questo significa che le carte vengono pescate in un ordine diverso da quello in cui si sono verificati gli effetti di cambio di controllo.
-

Knigh Rampager

{4} {R}

Creatura Artefatto — Cavaliere

6/5

Travolgere

Frenesia Furiosa — All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli un avversario a caso. Il Knight Rampager attacca quel giocatore in questo combattimento, se può farlo.

Quando il Knight Rampager muore, infligge 4 danni a un avversario bersaglio scelto a caso.

- Se il Knight Rampager ha più requisiti di attacco, di solito perché è stato anche spronato, devi rispettare il maggior numero possibile di requisiti senza violare eventuali restrizioni (come gli effetti che dicono che “non può attaccare”) che potrebbero applicarsi. Ad esempio, se anche il giocatore scelto a caso ha spronato il Knight Rampager, allora il Knight Rampager deve attaccare, ma gli è permesso attaccare qualsiasi giocatore.
-

La Carne è Debole

{2} {W} {U} {B}

Incantesimo

Quando La Carne è Debole entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

Le creature che controlli con segnalini +1/+1 sono artefatti in aggiunta ai loro altri tipi.

Le creature non artefatto prendono -1/-1.

- Se La Carne è Debole entra nel campo di battaglia mentre controlli una creatura non artefatto con costituzione 1 e nessun segnalino +1/+1, l'ultima abilità farà scendere la sua costituzione a 0 e morirà prima che la prima abilità possa mettere un segnalino su di essa.
 - Lo stesso accade se una creatura non artefatto che controlli senza segnalini +1/+1 ha su di sé danno pari alla sua costituzione meno 1. Ad esempio, se a una creatura 5/5 sono stati inflitti 4 danni in precedenza nel turno e il suo controllore risolve La Carne è Debole, quella creatura morirà prima che il segnalino +1/+1 venga messo su di essa.
-

La Guerra dei Cieli

{3} {B} {B} {B}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — Peschi tre carte e perdi 3 punti vita.

II — Macina tre carte.

III — Scegli fino a tre carte creatura bersaglio con valore di mana totale pari o inferiore a 8 nel tuo cimitero.

Rimetti ognuna di esse sul campo di battaglia con un segnalino necroderma. Sono artefatti in aggiunta ai loro altri tipi.

- Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel suo costo, X è pari a 0.
-

La Prima Guerra di Tyran

{2} {G} {U} {R}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura dalla tua mano. Se il suo costo di mana contiene {X}, entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di terre che controlli.

II, III — Raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino su una creatura bersaglio che controlli.

- Se la carta che stai mettendo sul campo di battaglia con la prima abilità capitolo sta per entrare nel campo di battaglia come una copia di un altro permanente, otterrà segnalini +1/+1 in questo modo solo se il permanente che sta copiando ha un costo di mana che contiene {X}, indipendentemente dal costo di mana della carta originale.
-

Lucius l'Eterno

{3} {B} {R}

Creatura Legendaria — Guerriero Astartes

5/3

Rapidità

Armatura delle Anime Urlanti — Quando Lucius l'Eterno muore, esiliato e scegli una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quando quella creatura lascia il campo di battaglia, rimetti Lucius l'Eterno dall'esilio sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Se la creatura bersaglio lascia il campo di battaglia prima che l'abilità di Lucius l'Eterno si risolva, Lucius rimarrà nel tuo cimitero e non verrà esiliato né tornerà sul campo di battaglia.
-

Magnus il Rosso
 {3}{U}{R}
 Creatura Leggendaria — Primarca Demone
 4/5
 Volare
Potere Ultraterreno — Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni pedina creatura che controlli.
Lama di Magnus — Ogniqualvolta Magnus il Rosso infligge danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina creatura Progenie 3/3 rossa.

- Il costo totale per lanciare una magia viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se controlli tre pedine creatura, tra cui una che puoi sacrificare per aggiungere {C}, il costo totale per lanciare un istantaneo con costo di mana {4}{R} è {1}{R}. Puoi quindi sacrificare la creatura nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.

Magus Lucea Kane
 {1}{G}{U}{R}
 Creatura Leggendaria — Mago Tiranide Umano
 1/1
Leader Spirituale — All’inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
Esortazione Psicica — {T}: Aggiungi {C}{C}. Quando lanci una magia con {X} nel suo costo di mana o attivi un’abilità con {X} nel suo costo di attivazione la prossima volta in questo turno, copia quella magia o abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. (*Una copia di una magia permanente diventa una pedina.*)

- Le magie con costi aggiuntivi che includono {X} non saranno influenzate dalla Magus Lucea Kane. {X} deve essere nel costo di mana della magia.
- Una magia o abilità con un costo che include X, ma non il simbolo di mana {X}, non verrà copiata.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”) che chiedono a un giocatore di pagare {X} non vengono copiate.
- L’abilità della Magus Lucea Kane copierà qualsiasi magia o abilità attivata il cui costo di mana o costo di attivazione contenga {X}, non soltanto una con dei bersagli.
- Il {C}{C} creato dall’abilità di mana non deve essere necessariamente speso per la prossima magia o abilità con {X} nel suo costo per poterla copiare. Quella magia o abilità verrà copiata anche se quel mana viene speso per qualcos’altro o non viene speso affatto.
- Verrà creata una copia anche se la magia o l’abilità che ha fatto innescare l’abilità innescata ritardata è stata neutralizzata prima che quell’abilità innescata ritardata si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia o dell’abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se la magia è una magia permanente con bersagli, come un’Aura, puoi anche scegliere un nuovo bersaglio per quella magia. I nuovi

bersagli devono essere legali. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata” né “attivata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia o attiva un’abilità non si innescheranno alla creazione della copia.
- La copia si risolve prima della magia o abilità originale.
- Se la magia o l’abilità copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- La copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per una magia copiata. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Se la magia o abilità infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie e abilità che distribuiscono segnalini.
- Qualsiasi scelta effettuata quando la magia o abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- Se viene copiata una magia permanente, viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
- La pedina originata dalla copia di una magia che si risolve non si considera “creata”.

Mandato di Abaddon

{3} {B}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio che controlli. Distruggi tutte le creature con forza inferiore alla forza di quella creatura.

- Se la creatura scelta è un bersaglio illegale mentre il Mandato di Abaddon tenta di risolversi, il Mandato di Abaddon verrà rimosso dalla pila e nessuna creatura verrà distrutta.

Mawloc

{X} {R} {G}

Creatura — Tiranide

2/2

Famelico (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1. Se X è pari o superiore a 5, pesca una carta quando entra.*)

Terrore dal Profondo — Quando il Mawloc entra nel campo di battaglia, lotta con fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- La creatura con cui lotta il Mawloc verrà esiliata invece di essere messa nel cimitero se sta per morire nello stesso turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno subito nella lotta con il Mawloc. Questo vale anche se il Mawloc ha già lasciato il campo di battaglia.

Mortarion, Primarca Demoniaco

{5} {B}

Creatura Leggendaria — Primarca Demone

5/6

Volare

Primarca della Death Guard — All’inizio della tua sottofase finale, puoi pagare {X}. Se lo fai, crea X pedine creatura Guerriero Astartes 2/2 nere con minacciare. X non può essere maggiore dei punti vita che hai perso in questo turno.

- L’abilità di Mortarion, Primarca Demoniaco considera solo l’ammontare di punti vita che hai perso in questo turno, indipendentemente dai punti vita che potresti aver guadagnato. Ad esempio, se hai perso 3 punti vita a causa del danno da combattimento, ma ne hai guadagnati 2 più avanti nel turno, il valore di X può essere fino a 3 per questa abilità.
- Se una magia o abilità imposta i punti vita di un giocatore a un ammontare specifico, quel giocatore guadagna o perde l’ammontare appropriato di punti vita. Per esempio, se i tuoi punti vita sono 20 e un effetto imposta i tuoi punti vita a 15, hai perso 5 punti vita.

Mutazione del Caos

{3} {U} {R}

Istantaneo

Esilia un qualsiasi numero di creature bersaglio controllate da giocatori diversi. Per ogni creatura esiliata in questo modo, il suo controllore rivela carte dalla cima del proprio grimorio finché non rivela una carta creatura, mette quella carta sul campo di battaglia e poi le altre in fondo al proprio grimorio in ordine casuale.

- La frase “creature bersaglio controllate da giocatori diversi” significa che due bersagli non possono essere controllati dallo stesso giocatore.

Nexos

{1} {G}

Creatura — Consigliere Tiranide Umano

2/2

Coordinatore Strategico — Le terre base che controlli hanno “{T}: Aggiungi {C} {C}. Spendi questo mana solo per costi che contengono {X}”.

- Un “costo che contiene {X}” può essere il costo totale di una magia, il costo di un’abilità attivata, un costo per compiere un’azione speciale oppure un costo che devi pagare come parte della risoluzione di una magia o abilità (come per Acconsentire). Il costo totale di una magia include sia il suo costo di mana (stampato nell’angolo in alto a destra) o il suo costo alternativo (come quello di flashback), sia un qualsiasi costo

addizionale (come quello di potenziamento). Qualcosa per cui puoi spendere mana è un costo. Se quel costo include il simbolo {X}, puoi spendere per esso il mana generato dall'abilità fornita.

- Puoi spendere il mana generato dall'abilità fornita per qualsiasi parte di un costo che contiene {X}. Non sei costretto a spenderlo per la parte {X}.
- Puoi spendere il mana generato dall'abilità fornita per un costo che contiene {X} anche se hai scelto che X debba essere 0, o se la carta indica che puoi spendere solo mana colorato per X (naturalmente, dovrai spendere i {C}{C} su una parte diversa di quel costo).
- Non devi necessariamente spendere tutto il mana per lo stesso costo.

Neyam Shai Murad

{2}{W}{B}

Creatura Legendaria — Farabutto Umano

3/3

Mercante Corsaro — Ogniqualvolta Neyam Shai Murad infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi far riprendere in mano a quel giocatore una carta permanente bersaglio dal suo cimitero. Se lo fai, quel giocatore sceglie una carta permanente nel tuo cimitero, poi tu la metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- Scegli la carta bersaglio nel cimitero del tuo avversario mentre metti in pila l'abilità innescata. Quell'avversario sceglie la carta nel tuo cimitero mentre si risolve l'abilità.
- Se la carta nel cimitero del tuo avversario non è un bersaglio legale mentre l'abilità tenta di risolversi, verrà rimossa dalla pila e il tuo avversario non sceglierà una carta permanente dal tuo cimitero.

Noise Marine

{4}{R}

Creatura — Guerriero Astartes

3/2

Cascata (Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)

Fucile Sonico — Quando il Noise Marine entra nel campo di battaglia, infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al numero di magie che hai lanciato in questo turno.

- La magia che lanci a causa di cascata si risolve prima del Noise Marine, quindi quando la sua abilità entra-in-campo si risolve, conterà quella magia come una magia che hai lanciato in questo turno.
-

Ombra nel Warp

{1} {R} {G}

Incantesimo

La prima magia creatura che lanci ogni turno costa {2} in meno per essere lanciata.

Ogniqualevolta un avversario lancia la sua prima magia non creatura in ogni turno, l'Ombra nel Warp infligge 2 danni a quel giocatore.

- Sia la prima che l'ultima abilità dell'Ombra nel Warp prendono in considerazione le magie lanciate prima che fosse sul campo di battaglia. Per esempio, se un avversario lancia una magia non creatura prima che l'Ombra nel Warp venga messa sul campo di battaglia, poi lancia una magia non creatura dopo che è stata messa sul campo di battaglia, la seconda abilità dell'Ombra nel Warp non si innescherà perché quella è la seconda magia non creatura che l'avversario ha lanciato in quel turno.

Orda di Hormagaunt

{X} {G}

Creatura — Tiranide

1/1

Famelico (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1. Se X è pari o superiore a 5, pesca una carta quando entra.*)

Sciame Infinito — Ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {2} {G}. Se lo fai, riprendi in mano l'Orda di Hormagaunt dal tuo cimitero.

- L'abilità Sciame Infinito si innesca solo se l'Orda di Hormagaunt è nel tuo cimitero nel momento in cui la terra entra nel campo di battaglia.
- I giocatori possono rispondere all'abilità innescata, ma una volta che ha iniziato a risolversi e hai deciso se pagare {2} {G}, è troppo tardi per rispondere.
- L'abilità Sciame Infinito si innesca ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo per qualsiasi ragione. Si innesca quando giochi una terra, così come ogni volta che una magia o abilità mette una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

Patriarca dei Genoraptor

{4} {U}

Creatura — Tiranide

4/4

Bacio del Genoraptor — Ogniqualevolta il Patriarca dei Genoraptor attacca, metti un segnalino infezione su una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

Figli del Culto — Ogniqualevolta una creatura con un segnalino infezione muore, crei una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che è un Tiranide in aggiunta ai suoi altri tipi.

- La pedina copia la creatura quando ha lasciato il campo di battaglia prima di morire, non quando si trova nel cimitero.

- Se controlli più di un Patriarca dei Genoraptor mentre una creatura con un segnalino infezione muore, l'abilità di ciascuno di essi si innescherà e creerai altrettante pedine che sono copie di quella creatura.
- La pedina copia esattamente ciò che era stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura era TAPPata o STAPPata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che avessero modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.
- Se la creatura copiata aveva {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche qualsiasi abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura.

Plague Drone

{3} {B}

Creatura — Demone

3/3

Volare

Mosca della Peste — Se un avversario sta per guadagnare punti vita, quel giocatore perde invece altrettanti punti vita.

- Se più effetti di sostituzione tentano di applicarsi allo stesso evento di guadagno di punti vita, il giocatore che sta per guadagnare punti vita sceglie l'ordine in cui applicarli. Ad esempio, se un giocatore che controlla l'Archivio di Alhammarret sta per guadagnare 3 punti vita mentre il Plague Drone è sul campo di battaglia, quel giocatore può scegliere di raddoppiare i 3 punti vita a 6 e poi perdere 6 punti vita. Il giocatore può anche scegliere di applicare prima il Plague Drone, convertendo “guadagni 3 punti vita” in “perdi 3 punti vita”. In questo caso, l'Archivio di Alhammarret non si applicherà.
- Più Plague Drone sul campo di battaglia non hanno alcun effetto significativo sul guadagno di punti vita. Dopo che l'effetto di un Plague Drone è stato applicato, gli altri non hanno un ulteriore guadagno di punti vita da influenzare.

Rosetta degli Inquisitori

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Agenti dell'Inquisizione — Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, crea una pedina creatura Guerriero Astartes 2/2 bianca con cautela e attaccante. Poi le creature attaccanti hanno minacciare fino alla fine del turno.

Equipaggiare {3} ({3}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Per l'abilità innescata, dichiara quale giocatore o planeswalker la pedina attacca mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura equipaggiata.

- Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno.
-

Sangue per il Dio del Sangue!

{8} {B} {B} {R}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura morta in questo turno.

Scarta la tua mano, poi pesca otto carte. Sangue per il Dio del Sangue! infligge 8 danni a ogni avversario. Esilia Sangue per il Dio del Sangue!

- L'abilità che riduce il costo di mana riduce solo il suo costo di mana generico. Costerà almeno {B} {B} {R}, anche se sono morte più di otto creature in questo turno.
-

Sciame di Scarabei Canoptek

{4}

Creatura Artefatto — Insetto

1/1

Volare

Mandibole — Quando lo Sciame di Scarabei Canoptek entra nel campo di battaglia, esilia il cimitero di un giocatore bersaglio. Per ogni carta terra o artefatto esiliata in questo modo, crea una pedina creatura artefatto Insetto 1/1 incolore con volare.

- Se una carta esiliata è sia una carta artefatto che una carta terra, creerai una pedina, non due.
-

Sciame di Termagant

{X} {G}

Creatura — Tiranide

0/0

Famelico (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1. Se X è pari o superiore a 5, pesca una carta quando entra.*)

Morte Furiosa — Quando lo Sciame di Termagant muore, crea un numero di pedine creatura Tiranide 1/1 verdi pari alla forza dello Sciame di Termagant.

- Per determinare il numero di pedine che crei, usa la forza dello Sciame di Termagant quando ha lasciato il campo di battaglia
 - Vedi anche “Nuova abilità definita da parola chiave: famelico” nella sezione “Note generali”.
-

Signore della Nidiata

{X}{3}{G}

Creatura — Tiranide

3/3

Famelico (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1. Se X è pari o superiore a 5, pesca una carta quando entra.*)

Telepatia della Nidiata — Quando il Signore della Nidiata entra nel campo di battaglia, distribuisce X segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di altre creature bersaglio che controlli.

- Scegli il numero di bersagli dell'abilità innescata del Signore della Nidiata e come vengono distribuiti i segnalini mentre metti in pila l'abilità. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l'abilità innescata del Signore della Nidiata tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini si applica comunque e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti. Non verranno messi su un bersaglio legale invece di essere messi sui bersagli illegali.

Sloppity Bilepiper

{3}{B}

Creatura — Demone

3/3

Garruli Flauti Intestinali — {2}, {T}, Sacrifica una creatura: La prossima magia creatura che lanci in questo turno ha cascata. (*Quando lanci la tua prossima magia creatura, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.*)

- Mentre l'abilità attivata dello Sloppity Bilepiper si risolve, crea un effetto continuo che non inizierà ad applicarsi finché non inizi a lanciare una magia creatura in questo turno. Si applica a quella magia e l'ordine cronologico di quell'effetto è il momento in cui l'oggetto è stato messo in pila.
- Se attivi l'abilità di più Sloppity Bilepiper (o dello stesso Sloppity Bilepiper più di una volta) nello stesso turno, la prossima magia creatura che lanci avrà altrettante istanze di cascata, ognuna delle quali si innescherà separatamente.
- Vedi anche "Riproposizione di abilità definita da parola chiave: cascata" nella sezione "Note generali".

Sorella Hospitaller

{4}{W}{B}

Creatura — Chierico Umano

3/2

Medicus Ministorum — Quando la Sorella Hospitaller entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Guadagni punti vita pari al suo valore di mana.

- Per determinare l'ammontare di punti vita che guadagni, usa il valore di mana della carta nel momento in cui ha lasciato il cimitero.

Space Marine Esploratore

{2}{W}

Creatura — Esploratore Astartes

2/1

Attacco improvviso, cautela

Posizione Nascosta — Quando lo Space Marine

Esploratore entra nel campo di battaglia, se un avversario controlla più terre di te, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare.

- L'abilità innescata dello Space Marine Esploratore ha una clausola del “se” interposto, il che significa che verifica se un avversario controlla o meno più terre di te sia quando si innesca che quando si risolve. Se non è così in entrambi i momenti, non passerai in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura.

Spettro Canoptek

{3}

Creatura Artefatto — Necrospettro

2/1

Forma Spettrale — Lo Spettro Canoptek non può essere bloccato.

Esploratore Transdimensionale — Quando lo Spettro Canoptek infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pagare {3} e sacrificarlo. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base con lo stesso nome di una terra che controlli, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

- Lo Spettro Canoptek ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle per meglio specificare che le due terre devono avere lo stesso nome l'una dell'altra. La sua abilità innescata ora è la seguente: “Quando lo Spettro Canoptek infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pagare {3} e sacrificarlo. Se lo fai, scegli una terra che controlli. Poi passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base con lo stesso nome della terra scelta, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.”

Tecnomante

{5}{B}{B}

Creatura Artefatto — Mago Necron

5/1

Quando il Tecnomante entra nel campo di battaglia, macina tre carte, poi rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte creatura artefatto con valore di mana totale pari o inferiore a 6 dal tuo cimitero.

- Le carte creatura artefatto che scegli non devono necessariamente essere carte che hai macinato. Puoi scegliere carte che erano già nel tuo cimitero prima di macinare.
- Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X è pari a 0.

Tiranide Primus

{1}{G}{U}

Creatura — Tiranide

0/4

Evoluzione (*Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se quella creatura ha forza o costituzione maggiore di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)
Creatura Sinapsi — Le altre creature che controlli hanno evoluzione.

- Quando confronti i valori delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
 - Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della creatura con evoluzione. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, evoluzione non si innescherà.
 - Se si innesca evoluzione, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che evoluzione tenti di risolversi, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per confrontarli.
 - Se una creatura entra nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1, considera quei segnalini nel momento in cui si determina se si innesca evoluzione. Per esempio, una creatura 1/1 che entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1 farà innescare l'abilità evoluzione di una creatura 2/2.
 - Se più creature entrano nel campo di battaglia allo stesso tempo, evoluzione potrebbe innescarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione e due creature 3/3 entrano nel campo di battaglia, evoluzione si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della creatura con evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.
 - Più istanze di evoluzione si innescano separatamente e, come in precedenza, il confronto dei valori viene effettuato per ognuna indipendentemente mentre tenta di risolversi.
 - Quando confronti i valori mentre si risolve l'abilità evoluzione, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque e metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Per esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione e una creatura 1/3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la sua costituzione è maggiore, perciò si innescherà evoluzione. In risposta, la creatura 1/3 prende +2/-2. Quando l'innescamento di evoluzione tenta di risolversi, la sua forza è maggiore. Metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione.
-

Titano Reaver
{7}
Artefatto — Veicolo
10/10
Scudi Vacuum — Protezione da valore di mana pari o inferiore a 3
Sterminatore a Raffica — Ogniqualvolta il Titano Reaver attacca, infligge 5 danni a ogni avversario.
Manovrare 4 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 4: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

- Mentre una magia con X nel costo è in pila, il suo valore di mana tiene in considerazione il valore scelto di X. Il Titano Reaver può essere scelto come bersaglio per Illuminare la Notte (che ha costo di mana {X}{R}) se X è pari o superiore a 3, ad esempio, ma non può essere scelto come bersaglio per Illuminare la Notte se X è pari a 2, 1 o 0.
- L'abilità di protezione ha il seguente significato: - Il Titano Reaver non può essere bloccato da creature con valore di mana pari o inferiore a 3. - Il Titano Reaver non può essere incantato da Aure con valore di mana pari o inferiore a 3. Inoltre, non può essere equipaggiato da Equipaggiamenti con valore di mana pari o inferiore a 3. - Il Titano Reaver non può essere bersaglio di magie con valore di mana pari o inferiore a 3. Inoltre, non può essere bersaglio di abilità di fonti con valore di mana pari o inferiore a 3. - Viene prevenuto tutto il danno che verrebbe inflitto al Titano Reaver da fonti con valore di mana pari o inferiore a 3.

Tossicrene
{3}{G}
Creatura — Tiranide
2/4
Raggiungere, tocco letale
Miasma Ipertossico — Tutte le terre hanno “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore” e perdono tutte le altre abilità.

- Se un permanente ha un'abilità che lo fa diventare una terra, come quella di Ashaya, Anima delle Terre Selvagge, quell'abilità si applicherà ad esso anche se il permanente la perde a causa del Tossicrene. Questo perché gli effetti di cambio del tipo vengono sempre applicati prima di qualsiasi effetto che aggiunga o rimuova abilità. Avrà comunque “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore” e perderà tutte le altre abilità.

Trazyn l'Infinito
{4}{B}{B}
Creatura Artefatto Legendaria — Necron
4/6
Tocco letale
Galleria Prismatica — Fintanto che Trazyn l'Infinito è sul campo di battaglia, ha tutte le abilità attivate di tutte le carte artefatto nel tuo cimitero.

- Trazyn l'Infinito guadagna solo abilità attivate. Non guadagna abilità definite da parola chiave (a meno che quelle abilità definite da parola chiave non siano attivate), abilità innescate, né abilità statiche.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate; hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un'abilità attivata di una carta in un cimitero fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera la versione di quella abilità di Trazyn l'Infinito come se facesse invece riferimento a Trazyn l'Infinito.

Trigone Primus

{2}{G}{U}

Creatura — Tiranide

4/4

Assalto Sotterraneo — Ogniqualvolta il Trigone Primus attacca, metti un segnalino +1/+1 su di esso e scegli fino a un'altra creatura attaccante bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Quella creatura non può essere bloccata in questo turno.

- “Quella creatura” si riferisce all'altra creatura attaccante bersaglio. Non si riferisce al Trigone Primus, anche se non hai scelto un bersaglio.

Trionfo di Santa Katherine

{4}{W}

Creatura — Guerriero Umano

5/5

Legame vitale

Praesidium Protectiva — Quando il Trionfo di Santa Katherine muore, esilialo insieme alle prime sei carte del tuo grimorio in una pila a faccia in giù. Se lo fai, rimescola quella pila e rimettila in cima al tuo grimorio. Miracolo {1}{W} (*Puoi lanciare questa carta pagando il suo costo di miracolo quando la peschi, se è la prima che hai pescato in questo turno.*)

- Quando la prima abilità del Trionfo di Santa Katherine si risolve, esilia quante più carte pertinenti possibile. Se non hai potuto esiliare tutte quelle carte (ciò può accadere se hai meno di sei carte nel tuo grimorio o se il Trionfo di Santa Katherine non è nel tuo cimitero mentre l'abilità si risolve), le carte esiliate non verranno rimescolate e rimesse nel tuo grimorio. Rimarranno esiliate a faccia in giù.

Tzaangor Sciamano

{2}{U}{R}

Creatura — Sciamano Mutante

3/3

Volare

Elisir Magico — Ogniqualvolta lo Tzaangor Sciamano infligge danno da combattimento a un giocatore, copia la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in questo turno quando la lanci. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Se lo Tzaangor Sciamano infligge danno da combattimento a un giocatore più di una volta in un turno, forse perché ha doppio attacco, la sua abilità innescata ritardata si innescherà altrettante volte quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno.

Vecchio Occhio Solo

{5}{G}

Creatura Leggendaria — Tiranide

6/6

Travolgere

Le altre creature che controlli hanno travolgere.

Quando Vecchio Occhio Solo entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Tiranide 5/5 verde.

Guarigione Veloce — All'inizio della tua fase principale pre-combattimento, puoi scartare due carte. Se lo fai, riprendi in mano Vecchio Occhio Solo dal tuo cimitero.

- L'abilità *Guarigione Veloce* di Vecchio Occhio Solo si innesca solo se è nel tuo cimitero all'inizio della tua fase principale pre-combattimento.
- Gli avversari possono rispondere all'abilità *Guarigione Veloce* dopo che è stata messa in pila, ma non hanno la possibilità di lanciare magie o attivare abilità tra il momento in cui hai scelto di scartare due carte e il momento in cui Vecchio Occhio Solo viene ripreso in mano.

Vexilus Praetor

{3}{W}

Creatura — Guerriero Custodes

3/4

Lampo

Cautela

Egida dell'Imperatore — I comandanti che controlli hanno protezione da tutto.

- Protezione da tutto significa che i comandanti che controlli non possono essere bersaglio di alcuna magia o abilità, non possono essere bloccati, nulla può essere assegnato ad essi e tutto il danno che verrebbe loro inflitto viene prevenuto. Possono comunque essere influenzati in altri modi, ad esempio da *Il Loro Nome è Morte*.

Zefirea

{3}{W}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Squadra {2} (Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare {2} un qualsiasi numero di volte. Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, crea altrettante pedine che sono sue copie.)

Volare, cautela

Miracolo {1}{W} (Puoi lanciare questa carta pagando il suo costo di miracolo quando la peschi, se è la prima che hai pescato in questo turno.)

- Se lanci Zefirea per il suo costo di miracolo, puoi anche scegliere di pagare il suo costo di squadra una o più volte.
- Vedi anche “Nuova abilità definita da parola chiave: squadra” e “Riproposizione di abilità definita da parola chiave: miracolo” nella sezione “Note generali”.

© 2022 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, i loro loghi, Magic e i simboli WUBRGCT sono proprietà di Wizards negli USA e in altri paesi. Brevetto USA N. RE 37.957.

© Copyright Games Workshop Limited 2022. GW, Games Workshop, Space Marine, Necron, Tiranide, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, il logo dell’aquila bicefala ‘Aquila’, il logo del ‘martello alato’ di Warhammer e tutti i loghi, illustrazioni, immagini, nomi, creature, razze, veicoli, luoghi, armi, personaggi e i tratti distintivi a essi collegati sono ® o TM e/o © Games Workshop Limited, registrati in diverse varianti in tutto il mondo e usati su licenza. Tutti i diritti riservati ai rispettivi proprietari.