

## Note di release di *Innistrad Remastered*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 3 settembre 2024

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 l'inevitabile confusione che ne deriva. 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 Remastered* sono legali per il gioco Constructed in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso. In particolare, molte di queste carte non sono legali nei formati Standard o Pioneer.

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 ulteriori informazioni sulla variante Commander.

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

---

#### Riproposizione di meccaniche

Molte abilità definite da parola chiave, azioni definite da parola chiave, parole per definire un'abilità e meccaniche senza un nome specifico vengono riproposte in *Innistrad Remastered*. Alcune carte con queste meccaniche presentano note individuali nella sezione "Note specifiche sulle carte", a seconda dei casi. Le regole per queste meccaniche rimangono invariate in questa uscita.

In questa sezione troverai note per alcune delle meccaniche con il maggior numero di apparizioni e il più alto grado di complessità.

---

#### Riproposizione di una meccanica: carte bifronte che si trasformano

Le carte bifronte fecero la loro prima apparizione con l'uscita originale di *Innistrad*, per cui il loro ritorno non dovrebbe sorprenderti.

Una carta bifronte ha due lati: uno frontale e uno posteriore. Non ha il retro di una normale carta di *Magic*. 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, che ritorna 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 non sono cambiate dalla loro ultima apparizione, ma le regole sulle copie delle pedine sì. 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.
- Ogni carta bifronte che si trasforma di questa espansione viene lanciata a faccia in su (ad eccezione delle carte lanciate con l'abilità disturbare). In ogni zona diversa dal campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Se si trova sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell'altro lato vengono ignorate.
- 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.
- 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 richieda 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. (Da notare che l'uscita di *Innistrad Remastered* non include carte che comportano una designazione del giorno o della notte durante la partita.)
- Se ti viene indicato di mettere una carta che non è una carta bifronte sul campo di battaglia trasformata, non entrerà affatto nel campo di battaglia. In tal caso, rimane nella zona in cui si trovava in precedenza. Per esempio, se una carta con un unico lato è una copia della Mano Mietitrice, l'abilità che si innesca alla sua morte non farà tornare quella carta sul campo di battaglia.
- Dopo la modifica delle regole effettuata nel 2023, una pedina che viene creata come copia di un permanente che si trasforma o di una carta bifronte che si trasforma in un'altra zona è una pedina che si trasforma. Avrà sia il lato frontale, sia il lato posteriore di qualsiasi oggetto essa copi. Se copia un permanente che si trasforma il cui lato posteriore è a faccia in su, la pedina entrerà con il suo lato posteriore a faccia in su. Se indicato, può trasformarsi.

---

### **Riproposizione di una tematica: Mannari bifronte**

Molti dei Mannari che si trasformano fanno il loro ritorno dalle molteplici uscite di *Innistrad*. Alcuni di loro condividono una serie di abilità innescate che li fanno trasformare in una delle due facce all'inizio di ogni mantenimento.

Reclutatore della Guardia del Crepuscolo

{1}{G}

Creatura — Mannaro Guerriero Umano

2/2

{2}{G}: Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma questa creatura.

////

Ululatore Krallenhorde

Creatura — Mannaro

3/3

Le magie creatura che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma questa creatura.

- Queste abilità verificano tutto il turno precedente, anche se il Mannaro con quell'abilità non era sul campo di battaglia per una parte o per tutto quel turno.
- Per far innescare l'abilità trasformare del lato posteriore, un singolo giocatore deve aver lanciato due o più magie nel corso del turno precedente. Se più giocatori hanno lanciato solo una magia ciascuno durante il turno precedente, l'abilità non si innescherà.

---

### Riproposizione di abilità definita da parola chiave: disturbare

I Mannari non sono le uniche carte bifronte che si nascondono in questa espansione. L'abilità *disturbare*, che ti permette di lanciare dal tuo cimitero il lato posteriore di alcune carte bifronte, fa anch'essa il suo ritorno.

Veterano Lunarca

{W}

Creatura — Chierico Umano

1/1

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli entra, guadagni 1 punto vita.

Disturbare {1}{W} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero trasformata pagando il suo costo di disturbare.*)

////

Fantasma Luminoso

Creatura — Chierico Spirito

1/1

Volare

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli lascia il campo di battaglia, guadagni 1 punto vita.

Se il Fantasma Luminoso 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. Il valore di mana di quella pedina è pari al valore di mana del lato frontale. Anche se la pedina non avrà alcuna abilità che le permetta di trasformarsi, potrà trasformarsi se un'altra magia o abilità le richiede di farlo.
- 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 un'azione definita da parola chiave: combinare

C'è un altro tipo ancora di carte bifronte di cui dobbiamo parlare: le carte con *combinare*. Riunisci la giusta coppia di permanenti nelle circostanze giuste e potrai combinarli per dar vita a un'unica mostruosità in grado di prendere il controllo della partita. Ciascuna di queste carte ha un'icona combinare nell'angolo in alto a sinistra del suo lato frontale e mostra metà della carta più grande sul lato posteriore.

Bruna, Luce Morente

{5}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

5/7

Quando lanci questa magia, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura Angelo o Umano bersaglio dal tuo cimitero.

Volare, cautela

*(Si combina con Gisela, Lama Spezzata.)*

////

Gisela, Lama Spezzata

{2}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

4/3

Volare, attacco improvviso, legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, se possiedi e controlli Gisela e una creatura chiamata Bruna, Luce Morente, esiliata, poi combinale in Brisela, Voce degli Incubi.

////

Brisela, Voce degli Incubi

Creatura Leggendaria — Angelo Eldrazi

9/10

Volare, attacco improvviso, cautela, legame vitale

I tuoi avversari non possono lanciare magie con valore di mana pari o inferiore a 3.

- Quando due carte (per esempio, Bruna, Luce Morente e Gisela, Lama Spezzata) si combinano, il risultato è un singolo permanente (in questo caso, Brisela, Voce degli Incubi) rappresentato da due carte. Se dal campo di battaglia il permanente combinato finisce nel tuo cimitero, entrambe le carte verranno messe nel tuo cimitero. Mentre il permanente combinato lascia il campo di battaglia, entrambe le carte vengono di nuovo girate a faccia in su. Se le carte vengono messe in cima o in fondo a un grimorio, il loro proprietario sceglie il loro ordine relativo.
- Una carta in ogni coppia di carte con combinare ha un'abilità che ti richiede di esiliare le due carte e combinarle. Se controlli più di un oggetto con il nome menzionato, ne selezioni uno con quel nome da esiliare.
- Quando due carte vengono esiliate e combinate, entrambe lasciano il campo di battaglia, poi tornano insieme come un nuovo oggetto STAPPato, senza alcuna relazione con gli oggetti che hanno lasciato il campo di battaglia. Segnalini, Aure, Equipaggiamenti e altri effetti che influenzavano quelle due carte non influenzano il permanente combinato.
- Solo due carte che appartengono alla stessa coppia combinata possono essere combinate. Non è possibile combinare pedine, carte che non hanno combinare o carte con combinare che insieme non formano una coppia combinata. Se un effetto richiede a un giocatore di combinare carte che non possono essere combinate, quelle carte rimangono in esilio.
- Mentre una carta con combinare è in qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia, ha solo le caratteristiche del suo lato frontale. Lo stesso vale mentre è sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.
- Mentre un permanente combinato è sul campo di battaglia, ha solo le caratteristiche del suo lato posteriore combinato. Qualsiasi effetto che modifichi il modo in cui il nuovo oggetto entra nel campo di battaglia considera solo il lato posteriore combinato.
- Da notare che il permanente rappresentato dai lati posteriori combinati è incolore, a meno che non abbia un indicatore di colore.
- Il valore di mana di un permanente combinato è la somma dei valori di mana dei suoi lati frontali. Un permanente che diventa una copia di un permanente combinato ha solo le caratteristiche di quel lato posteriore combinato e il suo valore di mana è pari a 0.
- Un giocatore che deve nominare una carta può scegliere di nominare il lato posteriore combinato e ogni giocatore ha il diritto di sapere le caratteristiche di quel lato posteriore combinato in ogni momento.
- Se un effetto sposta un permanente combinato in una nuova zona e poi influenza "quella carta", influenza in realtà entrambe le carte.
- Nella variante Commander, l'identità di colore di una carta con combinare è determinata solo dai costi di mana e dai simboli del mana nel testo delle regole del suo lato frontale. Non viene preso in considerazione alcun simbolo né testo di regole del permanente che si forma quando si combina.

---

### Riproposizione di abilità definita da parola chiave: emergere

Le creature con *emergere* possono saltare fuori dal guscio delle tue creature più sacrificabili. È facile: tutto ciò che devi fare è sacrificare una creatura e pagare il costo di emergere della nuova creatura meno il valore di mana della creatura sacrificata.

Decimatore delle Province

{10}

Creatura — Cinghiale Eldrazi

7/7

Emergere {6}{G}{G}{G} (*Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il valore di mana di quella creatura.*)

Quando lanci questa magia, le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

Travolgere, rapidità

- Emergere rappresenta due abilità statiche che funzionano mentre la magia con emergere è in pila. “Emergere [costo]” significa “Puoi lanciare questa magia pagando [costo] e sacrificando una creatura invece di pagare il suo costo di mana” e “Se hai scelto di pagare il costo di emergere di questa magia, il suo costo totale viene ridotto di un ammontare di mana generico pari al valore di mana della creatura sacrificata”.
- Se sacrifichi una creatura con {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Il valore di mana di una creatura viene determinato solo dai simboli di mana stampati nel suo angolo in alto a destra (a meno che quella creatura non sia il lato posteriore di una carta bifronte, un permanente combinato o la copia di qualcos’altro; vedi sotto). Se il suo costo di mana comprende {X}, X è considerato 0. Se è una carta con un unico lato senza simboli di mana nell’angolo in alto a destra (perché è una terra animata, ad esempio), il suo valore di mana è pari a 0. Ignora qualsiasi costo alternativo o addizionale (come potenziamento) pagato quando la creatura è stata lanciata.
- Le componenti di mana colorato dei costi di emergere non possono essere ridotte con emergere.
- Puoi sacrificare una creatura con valore di mana pari a 0, come una creatura pedina che non è la copia di un altro permanente, per lanciare una magia per il suo costo di emergere. Semplicemente pagherai il costo completo di emergere, senza riduzioni.
- Puoi sacrificare una creatura con valore di mana maggiore o pari al costo di emergere. Se lo fai, paghi solo la componente di mana colorato del costo di emergere.
- Il valore di mana del lato posteriore di una carta bifronte è il valore di mana del suo lato frontale. Il valore di mana di un permanente combinato è la somma dei valori di mana dei suoi lati frontali. Una creatura che copia un permanente appartenente a una di queste due categorie ha un valore di mana pari a 0.
- Che il costo di emergere di una magia creatura venga o meno pagato è irrilevante per determinare il valore di mana di quella magia creatura. Ad esempio, se lanci il Decimatore delle Province pagando il suo costo di emergere e sacrifichi una creatura il cui valore di mana è pari a 3, il valore di mana del Decimatore delle Province rimane 10.
- La creatura scelta per essere sacrificata è ancora sul campo di battaglia mentre il costo della magia con emergere viene determinato e mentre attivi le abilità di mana per lanciare la magia con emergere. Le sue abilità possono influenzare il costo della magia, essere attivate per generare mana e così via. Tuttavia, se ha un’abilità innescata dal lancio di una magia, si considera sacrificata prima che quell’abilità si possa innescare.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con emergere, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.
- Se lanci una magia pagando un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, per esempio un costo di emergere, non puoi scegliere di lanciarla per nessun’altro costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi

addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.

---

### Riproposizione di abilità definita da parola chiave: follia

Se ai tuoi avversari piace farti scartare carte o se a te piace giocare carte che ti fanno scartare altre carte per ottenere effetti aggiuntivi, *follia* è la meccanica che fa per te. Se scarti una carta con follia, puoi lanciarla pagando il suo costo di follia. Sensato, non trovi?

Visitatrice del Manicomio

{1} {B}

Creatura — Mago Vampiro

3/1

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, se quel giocatore non ha carte in mano, tu peschi una carta e perdi 1 punto vita.

Follia {1} {B} (*Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.*)

- Se scarti una carta con follia, la scarti in esilio invece di metterla nel tuo cimitero. Quando lo fai, puoi lanciarla dall'esilio pagando il suo costo di follia o metterla nel tuo cimitero.
- In una partita di *Magic*, le carte possono essere scartate soltanto dalla mano di un giocatore. Gli effetti che mettono carte nel cimitero di un giocatore da qualsiasi altra zona non fanno scartare quelle carte.
- Follia funziona indipendentemente dal motivo per cui stai scartando la carta. Potresti scartarla per pagare un costo, perché te lo impongono una magia o un'abilità oppure perché hai troppe carte in mano durante la tua sottofase di cancellazione. Tuttavia, non puoi scartare una carta con follia solo perché vuoi farlo.
- Una carta con follia che viene scartata conta come se fosse scartata anche se viene messa in esilio invece che in un cimitero. Se è stata scartata per pagare un costo, quel costo si considera pagato. Le abilità che si innescano quando viene scartata una carta si innesceranno comunque.
- Una magia lanciata per il suo costo di follia viene messa in pila come qualsiasi altra magia. Può essere neutralizzata, copiata e così via. Mentre si risolve, viene messa sul campo di battaglia se è una carta permanente oppure nel cimitero del suo proprietario se è una carta istantaneo o stregoneria.
- Quando lanci una magia con follia, le regole sulla tempistica basate sul tipo di carta vengono ignorate. Ad esempio, puoi lanciare una carta creatura con follia se la scarti durante il turno di un avversario.
- Se scegli di non lanciare una carta con follia quando si risolve l'abilità innescata di follia, la carta viene messa nel tuo cimitero. Follia non ti concede un'altra opportunità di lanciarla in seguito.
- Se scarti una carta con follia per pagare il costo di una magia o di un'abilità attivata, l'abilità innescata di follia di quella carta si risolverà prima della magia o abilità per cui hai pagato scartando; lo stesso vale per la magia che quella carta diventa, se scegli di lanciarla.
- Se scarti una carta con follia mentre si risolve una magia o un'abilità, la carta si sposta immediatamente in esilio. Continua a risolvere quella magia o abilità: nota che in questo momento la carta che hai scartato non è nel tuo cimitero. La sua abilità innescata di follia verrà messa in pila dopo che quella magia o abilità si sarà completamente risolta.

---

### Riproposizione di abilità definita da parola chiave: flashback

*Flashback...* Beh, è di nuovo qui! Flashback concede alle carte una seconda opportunità di lasciare il segno, permettendoti di lanciarle dal tuo cimitero pagando il loro costo di flashback.

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 esiliarla.*)

- “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”.
- 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.

---

### **Riproposizione di abilità definita da parola chiave: incrementare**

Non sempre ottenere più valore in un momento futuro è l'opzione migliore. A volte c'è bisogno di accelerare le cose fin da subito. L'abilità *incrementare* ti consente di respingere gli orrori di Innistrad scegliendo più modi per una magia modale.

Brutalità Collettiva

{1} {B}

Stregoneria

Incrementare — Scarta una carta. (*Paga questo costo per ogni modo scelto oltre il primo.*)

Scegli uno o più —

- Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta istantaneo o stregoneria da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.
- Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno.
- Un avversario bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.



- Scegli tutti i modi in una volta. Non puoi aspettare per eseguire le azioni di un modo e poi decidere di scegliere più modi.
- Non puoi scegliere lo stesso modo più volte.
- Se due dei modi scelti di una magia con incrementare bersagliano una creatura, puoi scegliere la stessa creatura come bersaglio di ogni modo oppure scegliere creature differenti. Lo stesso vale se i modi scelti bersagliano un giocatore (o un avversario).
- Se un bersaglio di una magia incrementare diventa illegale, gli altri bersagli vengono comunque influenzati. Se tutti i bersagli diventano illegali, la magia non si risolverà.
- Gli effetti che riducono il costo delle magie riducono il costo totale, compresi eventuali costi di incrementare aggiunti.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con incrementare senza pagare il suo costo di mana, paghi il costo di incrementare per quella magia se scegli più di un modo.
- I costi addizionali non influenzano il valore di mana di una magia.

### Riproposizione di pedina: Sangue

Con così tanti Vampiri a Innistrad, il ritorno delle pedine *Sangue* era inevitabile. Da sole, le pedine Sangue ti aiutano a far arrivare nuove carte nella tua mano, ma combinate con carte specifiche possono rivelarsi ancor più utili.

Raccoglitore di Offerte di Sangue

{B} {R}

Creatura — Vampiro

3/2

Quando questa creatura entra, crea una pedina Sangue.

(*È un artefatto con "{I}", {T}, Scarta una carta, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta*.)

{T}, Sacrifica questa creatura: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il doppio del numero di pedine Sangue che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Se un effetto si riferisce a una pedina Sangue, significa qualsiasi pedina artefatto con il sottotipo Sangue, anche se ha ottenuto altri sottotipi.
- Non puoi sacrificare una pedina Sangue per pagare più costi.
- Alcune abilità innescate si innescano “ogniqualevolta sacrifichi una pedina Sangue”. Tali abilità si innescano a prescindere dal motivo per cui hai sacrificato quella pedina Sangue.
- Alcune magie che ti permettono di creare una pedina Sangue richiedono bersagli. Non puoi lanciare queste magie senza scegliere tutti i bersagli richiesti e, se tutti quei bersagli diventano bersagli illegali, la magia non si risolverà e tu non creerai pedine Sangue. Se alcuni ma non tutti quei bersagli diventano illegali, farai il più possibile, inclusa la creazione di pedine Sangue.

### Riproposizione di pedina: Indizio

Riproposizione di un'azione definita da parola chiave: indagare

Anche se siamo già a conoscenza di molte risposte alle domande che avevamo per Innistrad, c'è ancora molto da imparare. Alcune carte di questa espansione ti richiedono di *indagare*, ovvero di creare una pedina *Indizio*.

Diario di Tamiyo

{5}

Artefatto Leggendaro

All'inizio del tuo mantenimento, indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".*)

{T}, Sacrifica tre Indizi: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Indizio è un tipo di artefatto. Anche se è presente su alcune carte con altri tipi di permanente, non è mai un tipo di creatura, un tipo di terra o altro che non sia un tipo di artefatto.
- Se un effetto si riferisce a un Indizio, significa qualsiasi artefatto Indizio, non solo una pedina artefatto Indizio. Per esempio, puoi sacrificare la Chiave Inglese (una carta artefatto con il sottotipo Indizio) per pagare l'abilità attivata del Diario di Tamiyo.
- Non puoi sacrificare un Indizio per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare una pedina Indizio per attivare la sua stessa abilità e attivare anche l'ultima abilità del Diario di Tamiyo.
- Alcune magie e abilità che indagano possono richiedere dei bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non creerai pedine Indizio.
- Alcune abilità si innescano "ogniqualevolta sacrifichi un Indizio". Queste abilità si innescano ogniqualvolta sacrifichi un Indizio per qualsiasi motivo, non solo per attivare l'abilità attivata di un Indizio.

---

### Riproposizione del ciclo di terre doppie

Il ciclo di terre doppie di *Innistrad: Caccia di Mezzanotte* e *Innistrad: Promessa Cremisi* che entrano nel campo di battaglia TAPPata a meno che tu non controlli altre due o più terre è interamente presente in questa espansione.

Spiaggia Deserta

Terra

Questa terra entra TAPPata a meno che tu non controlli altre due o più terre.

{T}: Aggiungi {W} o {U}.

- Se questa terra entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di altre terre, queste ultime non vengono contate quando determini se questa terra entra nel campo di battaglia TAPPata o meno.

---

### NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Molte delle carte nell'espansione *Innistrad Remastered* sono apparse in precedenza in una o più espansioni a tema *Innistrad*. Tuttavia, alcune delle carte di questa espansione non sono apparse in alcuna precedente espansione di *Innistrad*, ma sono state incluse poiché erano una buona aggiunta tematica all'ambientazione. Speriamo che tu possa apprezzare queste piccole sorprese sparpagliate qua e là per l'espansione!

Albero della Perdizione

{3}{B}

Creatura — Pianta

0/13

Difensore

{T}: Scambia i punti vita di un avversario bersaglio con la costituzione di questa creatura.

- Se l'Albero della Perdizione non è sul campo di battaglia quando si risolve l'abilità, lo scambio non può avvenire e l'abilità non ha effetto. In particolare, attivare l'abilità e fornire all'Albero della Perdizione -13/-13 in risposta non farà perdere la partita al tuo avversario.
- Quando l'abilità si risolve, la costituzione dell'Albero della Perdizione diventa pari al precedente totale dei punti vita dell'avversario bersagliato e quel giocatore guadagna o perde i punti vita necessari perché il totale dei suoi punti vita diventi pari alla precedente costituzione dell'Albero della Perdizione. Gli altri effetti che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
- Qualsiasi effetto, segnalino, Aura o Equipaggiamento che modifichi la costituzione si applicherà dopo che la costituzione diventa pari al precedente totale dei punti vita del giocatore. Per esempio, poniamo che l'Albero della Perdizione sia equipaggiato con il Bastone del Cultista (che lo rende 2/15) e i punti vita del giocatore siano 7. Dopo lo scambio, l'Albero della Perdizione è una creatura 2/9 (la sua costituzione è diventata 7 ed è poi stata modificata dal Bastone del Cultista) e i punti vita del giocatore sono 15.

---

Alberoghoul

{7}{G}

Creatura — Silvantropo Zombie

10/10

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

- L'abilità dell'Alberoghoul non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {G}.
- Dopo che hai iniziato a lanciare l'Alberoghoul, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere carte creatura dal tuo cimitero per cambiare il costo dell'Alberoghoul.

---

Alchimia Proibita

{2}{U}

Istantaneo

Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio.

Aggiungine una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

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

- Se hai meno di quattro carte nel tuo grimorio, guardi tutte le carte, ne aggiungi una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.
-

Amalgama Sovraccarico

{2}{U}{U}

Creatura — Orrore Zombie

3/3

Lampo

Volare

Sfruttare (*Quando questa creatura entra, puoi sacrificare una creatura.*)

Quando questa creatura sfrutta una creatura, neutralizza una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata bersaglio.

- Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e manovrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza e fabbricare, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si innesca all’inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
- L'abilità sfruttare dell'Amalgama Sovraccarico non può bersagliare abilità di mana. Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che potrebbe aggiungere mana mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità che potrebbe aggiungere mana mentre si risolve e si innesca in seguito alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra TAPPato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.

---

Angelo della Restaurazione

{3}{W}

Creatura — Angelo

3/4

Lampo

Volare

Quando questa creatura entra, puoi esiliare una creatura non Angelo bersaglio che controlli, poi rimettere quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. 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 viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Dopo che un effetto ha rimesso la carta esiliata “sotto il tuo controllo”, la controlli a tempo indeterminato. Se hai preso temporaneamente il controllo di una creatura, non tornerà al suo controllore precedente. In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario

lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, una creatura di cui hai preso il controllo grazie all'effetto dell'Angelo della Restaurazione viene esiliata.

---

Antico Immondo degli Abissi

{8}

Creatura — Piovra Eldrazi

5/6

Lampo

Emergere {5}{U}{U} (*Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il valore di mana di quella creatura.*)

Quando lanci questa magia, TAPpa fino a quattro permanenti bersaglio.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- 

Araldo della Nebelgast

{2}{U}

Creatura — Spirito

2/1

Lampo

Volare

Ogniqualvolta questa creatura o un altro Spirito che controlli entra, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Se l'Araldo della Nebelgast e un altro spirito entrano contemporaneamente, l'ultima abilità dell'Araldo della Nebelgast si innesca una volta per ciascuna delle due creature.
- 

Arcangelo Avacyn

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

4/4

Lampo

Volare, cautela

Quando l'Arcangelo Avacyn entra, le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno. Quando una creatura non Angelo che controlli muore, trasforma l'Arcangelo Avacyn all'inizio del prossimo mantenimento.

////

Avacyn, la Purificatrice

Creatura Leggendaria — Angelo

6/5

Volare

Quando questa creatura si trasforma in Avacyn, la Purificatrice, infligge 3 danni a ogni altra creatura e a ogni avversario.

- L'abilità innescata ritardata dell'Arcangelo Avacyn si innesca all'inizio del prossimo mantenimento; non ha importanza di chi sia il turno.
- L'abilità innescata ritardata dell'Arcangelo Avacyn non la ritrasformerà nell'Arcangelo Avacyn se si è già trasformata in Avacyn, la Purificatrice, ad esempio nel caso in cui più creature muoiano nel corso di un turno.

Aristocratico Edonista  
 {B}  
 Creatura — Nobile Vampiro  
 1/1  
 Legame vitale  
 {2}, Sacrifica una creatura: Metti un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli.

- Puoi sacrificare l'Aristocratico Edonista per pagare il costo della sua abilità attivata.

Arlinn Kord  
 {2} {R} {G}  
 Planeswalker Leggendaro — Arlinn  
 3  
 +1: Fino alla fine del turno, fino a una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha cautela e rapidità.  
 0: Crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde. Trasforma Arlinn Kord.  
 ////  
 Arlinn, Abbracciata dalla Luna  
 Planeswalker Leggendaro — Arlinn  
 +1: Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere fino alla fine del turno.  
 -1: Arlinn infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.  
 Trasforma Arlinn, Abbracciata dalla Luna.  
 -6: Ottieni un emblema con "Le creature che controlli hanno rapidità e '{T}': Questa creatura infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio".

- Puoi controllare due di questi permanenti allo stesso tempo, uno con il lato frontale a faccia in su e l'altro con il lato posteriore a faccia in su.
- Arlinn, Abbracciata dalla Luna non è una carta Mannaro; quindi non ha il tipo di creatura Mannaro. Le magie e abilità che si riferiscono alle carte Mannaro o ai Mannari non si applicano ad Arlinn.
- Quando l'abilità che trasforma Arlinn Kord in Arlinn, Abbracciata dalla Luna (o viceversa) si risolve, il numero di segnalini fedeltà sulla carta non cambia.
- Non puoi attivare un'abilità di fedeltà di Arlinn Kord e successivamente nello stesso turno, dopo che si trasforma, attivare un'abilità fedeltà di Arlinn, Abbracciata dalla Luna (o viceversa).
- L'insieme di creature influenzate dalla prima abilità di Arlinn, Abbracciata dalla Luna viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+1 e non avranno travolgere.

- L'emblema fornisce l'abilità attivata alle tue creature. Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura mentre l'abilità attivata si risolve. Se la creatura in quel momento non è sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Nota che questo funziona diversamente dall'azione definita da parola chiave lottare, che richiede che entrambe le creature siano sul campo di battaglia affinché venga inflitto qualsiasi danno.

---

Armadio dell'Evocatore

{5}

Artefatto

All'inizio della tua sottofase finale, puoi esiliare una creatura bersaglio che controlli, poi rimettere quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. 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 viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se prendi il controllo di una creatura "fino alla fine del turno", la controlli durante la sottofase finale di quel turno.
- Dopo che un effetto ha rimesso la carta esiliata "sotto il tuo controllo", la controlli a tempo indeterminato. In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, qualsiasi creatura che controlli grazie all'effetto dell'Armadio dell'Evocatore viene esiliata.

---

Artista Sanguinario

{1} {B}

Creatura — Vampiro

0/1

Ogniquale questa creatura o un'altra creatura muore, un giocatore bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se l'Artista Sanguinario e una o più altre creature muoiono contemporaneamente, la sua abilità si innescherà per ognuna di quelle creature.

---

Ascia Folgorante

{R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta o paga {5}.

L'Ascia Folgorante infligge 5 danni a una creatura bersaglio.

- Il valore di mana dell'Ascia Folgorante è 1, indipendentemente da quale costo addizionale tu abbia pagato.
-

Assalitore Voldaren

{2} {R}

Creatura — Arciere Vampiro

2/2

Quando questa creatura entra, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, scegli fino a una creatura o planeswalker bersaglio a cui questa creatura 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.

---

Assassino dei Malvagi

{3} {W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Quando questa creatura entra, puoi distruggere un Vampiro, Mannaro o Zombie bersaglio.

- Se controlli un unico Vampiro, Mannaro o Zombie, devi bersagliarlo con l'abilità dell'Assassino dei Malvagi. Scegli se distruggere o meno il bersaglio quando si risolve quell'abilità.

---

Assistente Pazzo

{1} {U}

Creatura — Mago Umano

1/1

{T}, Macina una carta: Aggiungi {C}. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Una volta attivata l'abilità dell'Assistente Pazzo, non può essere annullata per nessun motivo. Se l'attivi mentre lanci una magia e scopri che non puoi produrre mana a sufficienza per pagare il costo della magia, la magia potrà essere annullata. La magia ritorna in qualsiasi zona da cui la stavi lanciando. Puoi annullare altre abilità di mana che hai attivato mentre lanciavi la magia, ma non l'abilità dell'Assistente Pazzo. Avrai comunque qualsiasi mana l'abilità abbia prodotto e la carta macinata rimarrà ancora nel tuo cimitero.

---

Attraverso Ulvenwald

{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

*Delirio* — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, passa invece in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura o terra, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.



- L'abilità delirio di Attraverso Ulvenwald ti permette di trovare una carta terra non base.
- I tipi di carta che possono trovarsi nel tuo cimitero sono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. I supertipi (come leggendario e base) e i sottotipi (come Umano ed Equipaggiamento) non vengono considerati.
- Conta il numero di tipi di carta, non il numero di carte. Per esempio, il Golem dell'Epitaffio (una creatura artefatto), il Diluvio di Ricordi (un istantaneo) e i Preparativi di Viaggio (una stregoneria) insieme soddisfano la condizione di delirio.
- Poiché consideri solo le caratteristiche del lato frontale di una carta bifronte quando questa non è sul campo di battaglia, i tipi del suo lato posteriore non vengono considerati da delirio.
- Alcune abilità delirio che compaiono su istantanei e stregonerie usano la parola "invece". Queste magie hanno un effetto migliorato quando si risolvono se ci sono quattro o più tipi di carta fra le carte nel tuo cimitero. Verificano tale numero solo mentre si risolvono e non contano se stesse, dato che non si trovano ancora nel tuo cimitero. Ottieni solo l'effetto migliorato, non entrambi gli effetti.

Ballo in Maschera di Stensia

{2} {R}

Incantesimo

Le creature attaccanti che controlli hanno attacco improvviso.

Ogniqualevolta un Vampiro che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su quel Vampiro.

Follia {2} {R} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- Perdere o guadagnare attacco improvviso dopo che il danno da attacco improvviso è stato inflitto non farà sì che una creatura infligga danno da combattimento due volte né che non lo infligga affatto.

Bandita delle Altire Geier

{2} {R}

Creatura — Mannaro Farabutto Umano

3/2

Rapidità

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma questa creatura.

////

Alfa del Branco Vildin

Creatura — Mannaro

4/3

Ogniqualevolta un Mannaro che controlli entra, puoi trasformarlo.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma questa creatura.

- Se una creatura con rapidità si trasforma e non ha più rapidità nello stesso turno in cui entra sotto il tuo controllo (ad esempio, se lanci una Bandita delle Altire Geier quando controlli già un Alfa del Branco Vildin e scegli di trasformarla), non potrà attaccare in quel turno.

- Se controlli tre Alfa del Branco Vildin e un Mannaro entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi trasformarlo, trasformarlo di nuovo e trasformarlo una terza volta.

Banshee di Morkrut

{3}{B}{B}

Creatura — Spirito

4/4

*Morboso* — Quando questa creatura entra, se è morta una creatura in questo turno, una creatura bersaglio prende -4/-4 fino alla fine del turno.

- L'abilità morboso della Banshee di Morkrut si innesca solo una volta e non una volta per ciascuna creatura morta durante il turno. Se nessuna creatura è morta prima che entri nel campo di battaglia, la sua abilità non si attiverà affatto.
- Se non ci sono altre creature sul campo di battaglia quando si innesca l'abilità morboso, l'abilità deve bersagliare la Banshee di Morkrut stessa.

Bersaglio Facile

{2}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

- Puoi lanciare il Bersaglio Facile solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura che non controlli.
- Mentre il Bersaglio Facile tenta di risolversi, se uno dei bersagli è un bersaglio illegale, la creatura che controlli non infliggerà danno. Se la creatura che controlli è un bersaglio legale, ma l'altra creatura non lo è, la tua creatura prenderà comunque +1/+1.

Bracciante Ambiziosa

{1}{W}

Creatura — Popolano Umano

1/1

Quando questa creatura entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura base, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

*Congrega* — {1}{W}{W}: Trasforma questa creatura.

Attiva solo se controlli tre o più creature con forza diversa.

////

Catara Consumata

Creatura — Cavaliere Umano

3/3

Legame vitale

- 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.

Bruna, Luce Morente

{5}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

5/7

Quando lanci questa magia, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura Angelo o Umano bersaglio dal tuo cimitero.

Volare, cautela

*(Si combina con Gisela, Lama Spezzata.)*

////

Gisela, Lama Spezzata

{2}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

4/3

Volare, attacco improvviso, legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, se possiedi e controlli Gisela e una creatura chiamata Bruna, Luce Morente, esiliata, poi combinale in Brisela, Voce degli Incubi.

////

Brisela, Voce degli Incubi

Creatura Leggendaria — Angelo Eldrazi

9/10

Volare, attacco improvviso, cautela, legame vitale

I tuoi avversari non possono lanciare magie con valore di mana pari o inferiore a 3.

- L'abilità innescata di Bruna si risolve prima di Bruna. Si risolve anche se la magia originale viene neutralizzata e la magia originale si risolve anche se l'abilità innescata viene neutralizzata.
- Gli effetti che aumentano o riducono il costo di lancio di una magia (come incrementare ed emergere) non influenzano il valore di mana della magia, perciò sono irrilevanti nel momento in cui si determina se l'ultima abilità di Brisela impedisce o meno il lancio di quella magia.
- Per le magie con X nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare se il valore di mana della magia è pari o inferiore a 3. Per esempio, il tuo avversario potrebbe lanciare l'Onda Assassina (una magia con costo di mana {X}{B}) con X pari a 3, ma non con X pari a 2.
- In una partita Commander, il tuo comandante può essere Bruna, Luce Morente o Gisela, Lama Spezzata e la controparte può essere inclusa nel mazzo. Se si combinano formando Brisela, Voce degli Incubi, Brisela sarà considerata il tuo comandante, ma se Brisela lascia il campo di battaglia, puoi mettere nella zona di comando solo la carta che hai scelto come comandante all'inizio della partita.

Brusco Congedo

{2}{U}{U}

Istantaneo

Esilia tutte le altre magie e neutralizza tutte le abilità.

- Le magie che non possono essere neutralizzate vengono comunque esiliate dal Brusco Congedo. Non si risolveranno.
- Vengono neutralizzate solo le abilità attivate e innescate in pila. Le abilità statiche degli oggetti non vengono influenzate e le abilità attivate e innescate degli oggetti possono essere attivate o innescate di nuovo più tardi nel turno. Le magie e le abilità già risolte non vengono influenzate.

#### Cacciatore di Demoni

{1}{W}{W}

Creatura — Chierico Umano

1/3

Quando questa creatura entra, puoi esiliare un'altra creatura bersaglio.

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, rimetti la carta esiliata sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Se il Cacciatore di Demoni lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si sia risolta, la sua seconda abilità si innescherà, ma non avrà alcun effetto. Poi la sua prima abilità si risolverà ed esilierà la creatura bersaglio a tempo indeterminato. Questa carta funziona in modo diverso dalle altre carte che esiliano un permanente “finché” non succede qualcosa.
- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. 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 viene esiliata in questo modo, non verrà rimessa sul campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se perdi la partita, la creatura esiliata con il Cacciatore di Demoni rimarrà esiliata a tempo indeterminato. Questa carta funziona in modo diverso dalle altre carte che esiliano un permanente “finché” non succede qualcosa.

#### Cadavere Perseguitato

{3}{B}

Creatura — Zombie

2/2

Quando questa creatura entra, crea una pedina creatura

Spirito 1/1 bianca con volare.

{1}{B}, Scarta due carte: Rimetti sul campo di battaglia

TAPPata questa carta dal tuo cimitero.

- L'ultima abilità del Cadavere Perseguitato può essere attivata solo mentre è nel tuo cimitero.

Calice della Vita

{3}

Artefatto

{T}: Guadagni 1 punto vita. Poi, se hai almeno 10 punti vita in più dei tuoi punti vita iniziali, trasforma questo artefatto.

////

Calice della Morte

Artefatto

{T}: Un giocatore bersaglio perde 5 punti vita.

- I tuoi punti vita iniziali sono i punti vita con cui hai iniziato la partita. Per la maggior parte dei formati a due giocatori, sono 20. In Two-Headed Giant, sono i punti vita con cui ha iniziato la tua squadra e di solito sono 30. Nelle partite Commander, i punti vita iniziali sono 40.
  - Verifichi i tuoi punti vita per vedere se il Calice della Vita si trasforma solo quando si risolve la sua abilità.
- 

Capitana Ispiratrice

{3}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/3

Quando questa creatura entra, le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata della Capitana Ispiratrice influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+1.
- 

Carrozza del Catturageist

{6}

Creatura Artefatto — Costrutto

4/5

Quando questa creatura entra, puoi farle infliggere 4 danni a una creatura bersaglio con volare.

- La creatura bersaglio con volare è scelta quando l'abilità si innesca e viene messa in pila. Scegli tu se la Carrozza del Catturageist le infliggerà 4 danni quando l'abilità si risolve.
- 

Catturare la Tempesta

{4}{R}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Elementale rossa con travolgere e “La forza e la costituzione di questa pedina 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 esiliala.)*

- 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.

#### Cercasangue Inquieto

{1} {B}

Creatura — Vampiro

1/3

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, crea una pedina Sangue. (*È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".*)

Sacrifica due pedine Sangue: Trasforma questa creatura.

Attiva solo come una stregoneria.

////

#### Dissoluto Inondato di Sangue

Creatura — Vampiro

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, crea una pedina Sangue. (*È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".*)

{4} {B}: Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- Se non hai guadagnato punti vita durante il turno quando inizia la tua sottofase finale, l'abilità del Cercasangue Inquieto (e, analogamente, l'abilità del Dissoluto Inondato di Sangue) non si innescherà. Guadagnare punti vita durante la tua sottofase finale non farà innescare l'abilità.
- La prima abilità del Cercasangue Inquieto e la prima abilità del Dissoluto Inondato di Sangue si innescheranno se hai guadagnato punti vita in qualsiasi momento durante il turno, anche se hai perso altrettanti o più punti vita durante lo stesso turno.

Chandra dall'Eleganza Letale  
{1}{R}{R}  
Planeswalker Leggendaro — Chandra  
3

+1: Aggiungi {R}. Scegli fino a un giocatore o a un planeswalker bersaglio. Chandra infligge 1 danno a quel giocatore o planeswalker.

+1: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Se è rossa, puoi lanciarla in questo turno.

-7: Esilia le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi lanciare magie rosse scelte tra esse in questo turno. Ottieni un emblema con "Ogniqualvolta lanci una magia rossa, questo emblema infligge X danni a un qualsiasi bersaglio, dove X è pari al mana speso per lanciare quella magia".

- La prima abilità di Chandra usa la pila e ad essa è possibile rispondere, anche se non è stato scelto alcun bersaglio. Non è un'abilità di mana.
- La seconda abilità di Chandra verifica le caratteristiche della carta che hai esiliato per vedere se è rossa. Se la carta è rossa, ma la magia che quella carta diventa in qualche modo non è rossa, puoi comunque lanciarla. Ad esempio, Rowan, Studiosa delle Scintille, il lato frontale di una carta biface modale, è rossa. Will, Studioso del Gelo, il lato posteriore della stessa carta, è blu. In esilio, quella carta è rossa, quindi puoi lanciare uno qualsiasi dei lati se la esili con questa abilità.
- L'ultima abilità di Chandra, al contrario, ti permette di lanciare solo magie che sono rosse quando le lanci, indipendentemente dalla carta in esilio. Se Rowan, Studiosa delle Scintille (una carta biface modale) viene esiliata da questa abilità, non potrai lanciare Will, Studioso del Gelo, che si trova sul lato posteriore, perché in questo modo sarebbe una magia blu.
- Devi pagare tutti i costi delle magie lanciate grazie alle ultime due abilità di Chandra. Per la seconda abilità, devi anche seguire tutte le restrizioni temporali.
- L'abilità innescata dell'emblema verifica l'ammontare effettivo di mana speso per lanciare la magia. Se un effetto ti ha fatto pagare più o meno mana per quella magia quando l'hai lanciata, questo verrà preso in considerazione per determinare il valore di X. Se un effetto neutralizzerebbe quella magia a meno che tu non paghi una certa quantità di mana, quel mana non conta come mana speso per lanciarlo.

---

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.
-

Colosso Coltivatore  
{4}{G}{G}{G}  
Creatura — Bestia Pianta  
\*/\*

Travolgere

La forza e la costituzione del Colosso Coltivatore sono pari al numero di terre che controlli.

Quando questa creatura entra, puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dalla tua mano. Se lo fai, pesca una carta e ripeti questo procedimento.

- Ripeti il procedimento come parte della risoluzione dell'abilità innescata del Colosso Coltivatore. Se la terra che metti sul campo di battaglia fa innescare delle abilità, quelle abilità andranno in pila solo dopo che l'abilità avrà finito di risolversi.
- Il procedimento viene ripetuto finché non rinunci a mettere una carta terra sul campo di battaglia.

---

Contadina Eccentrica  
{2}{G}  
Creatura — Popolano Umano  
2/3

Quando questa creatura entra, macina tre carte, poi puoi riprendere in mano una carta terra dal tuo cimitero. *(Per macinare tre carte, metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio.)*

- La carta terra che riprendi in mano può essere una appena macinata o una che si trovava già nel tuo cimitero.

---

Controparte Ghignante  
{1}{U}{U}  
Istantaneo  
Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.  
Flashback {5}{U}{U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.



- Eventuali abilità innescate “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura scelta.

---

Corvo della Nebbia

{2} {U} {U}

Creatura — Uccello

2/2

Volare

Quando questa creatura entra, fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

- L'abilità del Corvo della Nebbia è obbligatoria. Se il Corvo della Nebbia è l'unica creatura sul campo di battaglia quando si innesca la sua abilità, devi sceglierlo come bersaglio.

---

Cosa nel Ghiaccio

{1} {U}

Creatura — Orrore

0/4

Difensore

Questa creatura entra con quattro segnalini ghiaccio.

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, rimuovi un segnalino ghiaccio da questa creatura. Poi, se non ha segnalini ghiaccio, trasformala.

////

Orrore Risvegliato

Creatura — Orrore Kraken

7/8

Quando questa creatura si trasforma nell'Orrore

Risvegliato, fai tornare tutte le creature non Orrore in mano ai rispettivi proprietari.

- Quando l'abilità innescata della Cosa nel Ghiaccio la trasforma, l'abilità dell'Orrore Risvegliato si innesca e si risolve prima della magia che ha fatto innescare l'ultima abilità della Cosa nel Ghiaccio.
- Rimuovere tutti i segnalini ghiaccio dalla Cosa nel Ghiaccio in altro modo non la farà trasformare. Devi lanciare una magia istantaneo o stregoneria e far innescare la sua ultima abilità.

---

Cotta di Maglia Demoniacca

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2.

Equipaggiare—Sacrifica una creatura.

- Puoi sacrificare la creatura che la Cotta di Maglia Demoniacca ha equipaggiato per assegnarla a un'altra creatura.
-

### Crescita Abbondante

{G}

Incantesimo — Aura

Incanta terra

Quando quest'Aura entra, pesca una carta.

La terra incantata ha “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

- La terra incantata mantiene le sue altre abilità. Attivare una delle abilità attivate della terra non attiverà l'altra (o le altre) abilità.

---

### 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.

---

### Crociata dei Catari

{3}{W}{W}

Incantesimo

Ogniqualvolta una creatura che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- La creatura che è entrata e ha fatto innescare l'abilità ottiene anche un segnalino +1/+1, a condizione che sia ancora sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve.

---

### Crociata di Odric

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

\*/\*

La forza e la costituzione della Crociata di Odric sono pari al numero di creature che controlli.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione della Crociata di Odric funziona in tutte le zone, non solo nel campo di battaglia.

- Fintanto che la Crociata di Odric è sul campo di battaglia, la sua abilità la considera tra le creature che controlli.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla Crociata di Odric potrebbe diventare letale se le altre creature che controlli lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.

#### Decimatore delle Province

{10}

Creatura — Cinghiale Eldrazi

7/7

Emergere {6}{G}{G}{G} *(Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il valore di mana di quella creatura.)*

Quando lanci questa magia, le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

Travolgere, rapidità

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- L'insieme di creature influenzate dall'abilità innescata viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +2/+2 e non avranno travolgere.
- L'abilità innescata si risolve prima che il Decimatore delle Province entri nel campo di battaglia, perciò non prenderà +2/+2 dalla sua abilità innescata.

#### Deterrente Efficace

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Poi quel giocatore scarta una carta se controlli uno Zombie.

- La carta che torna in mano al suo proprietario può essere quella che verrà scartata. Se è l'unica carta nella mano di quel giocatore, deve essere scartata se controlli uno Zombie.
- Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Deterrente Efficace tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore scarterà una carta.
- Il Deterrente Efficace verifica se controlli uno Zombie dopo che il permanente non terra bersaglio è tornato in mano al suo proprietario. Se bersagli l'unico Zombie che controlli con il Deterrente Efficace, non scarterai una carta.

Devozione Incrollabile

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando quest'Aura entra, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché quest'Aura non lascia il campo di battaglia.

La creatura incantata prende +2/+2.

- Se la Devozione Incrollabile lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersagliata non verrà esiliata.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno 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.
- La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che la Devozione Incrollabile l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato. Tuttavia, se la creatura incantata dalla Devozione Incrollabile lascia il campo di battaglia, la Devozione Incrollabile non lo lascerà finché non vengono verificate le azioni di stato.
- In una partita multiplayer, se il proprietario della Devozione Incrollabile 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.

---

Diavolo Irritante

{R}

Creatura — Diavolo

4/3

Quando questa creatura entra, qualsiasi avversario può farsi infliggere 4 danni da essa. Se un giocatore lo fa, sacrifica questa creatura.

- Se un giocatore sceglie di farsi infliggere 4 danni dal Diavolo Irritante, ma quel danno viene deviato o prevenuto completamente o in parte, il Diavolo Irritante viene comunque sacrificato.
  - Mentre l'abilità del Diavolo Irritante si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie se farsi infliggere 4 danni, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Se uno di loro lo fa, sacrifichi il Diavolo Irritante.
  - Nessun giocatore può compiere azioni fra il momento in cui un avversario sceglie di farsi infliggere danni dal Diavolo Irritante e il momento in cui lo sacrifichi. Questo significa che non puoi usare una magia o abilità (come Tramutare in Nebbia) per evitare che il Diavolo Irritante venga sacrificato se un giocatore sceglie di farsi infliggere danni.
-

### 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 esiliarla.*)

- 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 Sincopare, quel mana non è stato speso per lanciare il Diluvio di Ricordi e non verrà preso in considerazione.
- 

### Divoratore del Pandemonio

{6} {R} {R}

Creatura — Orrore Diavolo

3/4

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Prodezza (*Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

Quando questa creatura entra, scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità del Divoratore del Pandemonio). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
  - La prima abilità del Divoratore del Pandemonio non può ridurre i {R} {R} nel suo costo.
  - Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
  - Se non hai carte in mano quando l'abilità "entra" del Divoratore del Pandemonio si risolve, semplicemente peschi tre carte.
-

Docente di Perfezionamento

{3} {U} {U}

Creatura — Orrore Insetto

5/4

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Mago Umano 1/1 blu. Poi, se controlli tre o più Maghi, trasforma questa creatura.

////

Ultima Ripetizione

Creatura — Insetto Eldrazi

6/5

Volare

I Maghi che controlli prendono +2/+1 e hanno volare. Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Mago Umano 1/1 blu.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Controllare tre o più Maghi mentre controlli il Docente di Perfezionamento non è condizione sufficiente per la sua trasformazione. Si trasforma solo mentre si risolve la sua abilità innescata, dopo che hai lanciato una magia istantaneo o stregoneria.
- Quando il Docente di Perfezionamento si trasforma nell'Ultima Ripetizione, la magia istantaneo o stregoneria in pila non fa innescare l'abilità innescata dell'Ultima Ripetizione.
- Tutti i Maghi che controlli prendono +2/+1 e hanno volare, non solo quelli creati dal Docente di Perfezionamento o dall'Ultima Ripetizione.

---

Dominio Temporale

{5} {U} {U}

Stregoneria

Gioca un turno extra dopo questo. Esilia il Dominio

Temporale.

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

- Se la prima carta che peschi in un turno ha miracolo, puoi rivelarla. Se lo fai, un'abilità innescata si innesca e viene messa in pila. I giocatori possono rispondere a questa abilità come di consueto. Mentre questa abilità è in pila e la carta con miracolo rimane nella tua mano, giochi con la carta rivelata.
- È importante rivelare una carta con miracolo prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano.
- Mentre l'abilità innescata si risolve, decidi tu se lanciare o no la carta rivelata. Se lo fai, paghi il suo costo di miracolo anziché il suo costo di mana. Se non lo fai, che sia perché non vuoi o perché non puoi (forse perché la carta non è più nella tua mano), la carta smette di essere rivelata e rimane nella tua mano.
- Miracolo funziona in qualsiasi turno, non solo nei tuoi turni, ma solamente se la carta è la prima carta pescata in quel turno. Se ti viene indicato di pescare più carte (e non hai pescato ancora una carta in quel turno), quelle carte vengono pescate una alla volta, quindi solamente la prima può essere rivelata usando miracolo.

- Se lanci una magia usando miracolo, puoi ignorare qualsiasi restrizione basata sul tipo di carta. Per esempio, se il Dominio Temporale è la prima carta che peschi durante il turno di un avversario, puoi rivelarla e lanciarla usando miracolo. Presumendo che non siano previsti altri turni extra, quello successivo sarà il tuo turno extra. Dopodiché, riprenderà il normale ordine dei turni.
- 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 si basa sempre sul suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

#### Dono del Gryff

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+0 e ha volare.

{3}{W}: Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero assegnata a una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- Se attivi l'ultima abilità del Dono del Gryff e la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta, l'abilità non si risolve e il Dono del Gryff rimane nel tuo cimitero.

#### Drago Alaspecchio

{3}{R}{R}

Creatura — Drago

4/5

Volare

Ogniquale volta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo questa creatura, quel giocatore copia quella magia per ogni altra creatura che controlla e che la magia potrebbe bersagliare. Ogni copia bersaglia una creatura diversa fra queste.

- Le copie vengono create solo bersagliando creature controllate dal controllore della magia. Non vengono create copie per tutte le creature sul campo di battaglia e le creature influenzate possono essere controllate da un giocatore diverso dal controllore del Drago Alaspecchio. In particolare, se lanci l'Omicidio bersagliando il Drago Alaspecchio del tuo avversario, le tue creature e non quelle del tuo avversario verranno colpite dalle copie dell'Omicidio.
- L'abilità si innesca ogniqualvolta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo il Drago Alaspecchio e nessun altro oggetto o giocatore.
- Se un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria con più bersagli, ma sceglie solo il Drago Alaspecchio per ciascuno di essi, l'abilità del Drago Alaspecchio si innesca. Ciascuna copia analogamente bersaglierà solo una delle altre creature del giocatore.
- Qualsiasi creatura controllata dal giocatore che non può essere bersagliata dalla magia originale (a causa di velo, abilità di protezione, restrizioni ai bersagli o altri fattori) viene semplicemente ignorata dall'abilità del Drago Alaspecchio. Se la magia ha più bersagli, una determinata creatura deve essere un bersaglio legale per tutti quei bersagli o non verrà creata una copia per quella creatura.

- Il giocatore che ha lanciato la magia originale controlla tutte le copie. Quel giocatore decide l'ordine con cui le copie vengono messe in pila. La magia originale viene messa in pila sotto quelle copie e si risolverà per ultima.
- Le copie create dall'abilità vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa del Drago Alaspecchio) non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie avranno lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, le copie hanno lo stesso valore di X.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Dragone di Olivia

{1}{B}

Creatura — Berserker Vampiro

2/2

Scarta una carta: Questa creatura ha volare fino alla fine del turno.

- Puoi attivare l'abilità del Dragone di Olivia più di una volta in un turno, anche se ha già volare.

Druido Eremita

{1}{G}

Creatura — Druido Umano

1/1

{G}, {T}: Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta terra base. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti tutte le altre carte rivelate in questo modo nel tuo cimitero.

- Se riveli tutte le carte nel tuo grimorio senza rivelare alcuna carta terra base, metti tutte le carte rivelate nel tuo cimitero. (Esatto, si tratterebbe di tutto il grimorio. Ma si spera tu abbia un piano.)

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.

Edgar Markov  
 {3}{R}{W}{B}  
 Creatura Leggendaria — Cavaliere Vampiro  
 4/4  
*Preminenza* — Ogniqualevolta lanci un'altra magia Vampiro, se Edgar Markov è nella zona di comando o sul campo di battaglia, crea una pedina creatura Vampiro 1/1 nera.  
 Attacco improvviso, rapidità  
 Ogniqualevolta Edgar Markov attacca, metti un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli.

- L'abilità *preminenza* di Edgar Markov è un'abilità innescata. Edgar dev'essere sul campo di battaglia o nella zona di comando quando lanci un'altra magia Vampiro e anche mentre si risolve l'abilità innescata. Se è sul campo di battaglia o nella zona di comando quando lanci un'altra magia Vampiro, ma lascia quella zona prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità non avrà alcun effetto mentre si risolve.
- In particolare, se Edgar Markov si trova sul campo di battaglia e la sua abilità *preminenza* si innesca, ma viene messo nella zona di comando prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità non avrà alcun effetto mentre si risolve. Questo perché un oggetto che cambia zona viene considerato un nuovo oggetto.

Ego Alterato  
 {X}{2}{G}{U}  
 Creatura — Polimorfo  
 0/0  
 Questa magia non può essere neutralizzata.  
 Puoi far entrare questa creatura come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che entra con X segnalini +1/+1 addizionali.

- L'Ego Alterato copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). 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.
- Se copi una creatura bifronte, l'Ego Alterato diventerà una copia del lato che si trova a faccia in su quando l'Ego Alterato entra. Poiché l'Ego Alterato non è una carta bifronte, non potrà trasformarsi. Se un effetto ti richiede di rimetterlo sul campo di battaglia trasformato quando lascia il campo di battaglia, non sarà rimesso in campo e rimarrà nella sua nuova zona.
- Se la creatura scelta ha {X} nel costo di mana, quella X viene considerata 0. Il valore di X nell'ultima abilità dell'Ego Alterato sarà pari al valore che è stato scelto per X al momento del lancio dell'Ego Alterato.

- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura scelta è un altro Ego Alterato), allora il tuo Ego Alterato entra come ciò che la creatura scelta ha copiato.
- Se la creatura scelta è una pedina, l'Ego Alterato copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. L'Ego Alterato non è una pedina.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescano quando l'Ego Alterato entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra” o “[questa creatura] entra con” della creatura scelta.
- Se l'Ego Alterato in qualche modo entra contemporaneamente a un'altra creatura, 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'Ego Alterato entra come una creatura 0/0 e probabilmente verrà messo subito nel cimitero. Non riceverà segnalini +1/+1 a causa della sua abilità.
- X può essere 0. L'Ego Alterato entrerà senza segnalini +1/+1 addizionali e sarà semplicemente una copia della creatura scelta.

#### Emergere dai Flutti

{5}{U}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPpata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- Emergere dai Flutti è ancora in pila mentre conti il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. Non conterà se stessa.

#### Emrakul, la Fine Promessa

{13}

Creatura Leggendaria — Eldrazi

13/13

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni tipo di carta tra le carte nel tuo cimitero.

Quando lanci questa magia, prendi il controllo di un avversario bersaglio durante il prossimo turno di quel giocatore. Dopo quel turno, quel giocatore gioca un turno extra.

Volare, travolgere, protezione dagli istantanei

- I tipi di carta che possono trovarsi nel tuo cimitero sono affine, artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. I supertipi (come leggendario e base) e i sottotipi (come Umano ed Equipaggiamento) non vengono considerati. Lo sconto massimo che l'abilità di Emrakul può fornire è pari a {9}.
- Protezione dagli istantanei significa che Emrakul non può essere bersaglio di magie istantaneo, né di abilità attivate o innescate di carte istantaneo, e che il danno che le verrebbe inflitto da magie o carte istantaneo viene prevenuto. Le magie istantaneo possono comunque influenzarla in altro modo; per esempio, riceverà comunque il bonus da Radunare i Contadini.
- Le abilità protezione si applicano solo mentre l'oggetto con l'abilità è sul campo di battaglia. In particolare, Emrakul può essere bersaglio di una magia che la bersaglia mentre è in pila, come Sincopare.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
  - Il giocatore che controlli è ancora il giocatore attivo durante quel turno.
  - Controlli solo il giocatore. Non controlli nessuno dei permanenti, delle magie o delle abilità di quel giocatore.
  - Mentre controlli un altro giocatore, continui anche a effettuare le tue scelte e decisioni.
  - Mentre controlli un altro giocatore, effettuerai tutte le scelte e decisioni che avrebbe potuto o dovuto effettuare quel giocatore durante quel turno. Questo include scelte su quali magie lanciare o quali abilità attivare, oltre a qualsiasi decisione causata da abilità innescate o da qualunque altro fattore.
  - Non puoi far concedere la partita al giocatore influenzato. Quel giocatore può scegliere di concedere la partita in qualsiasi momento, anche mentre lo stai controllando.
  - Non puoi prendere decisioni illegali o fare scelte illegali: non puoi fare nulla che quel giocatore non possa fare. Non puoi fare scelte o prendere decisioni che non siano richieste dalle regole del gioco o da qualsiasi carta, permanente, magia, abilità e così via. Se un effetto permette a un altro giocatore di prendere decisioni che avrebbe dovuto prendere il giocatore influenzato (come nel caso del Maestro di Tattiche), quell'effetto ha la precedenza. In altre parole, se il giocatore influenzato non può prendere una determinata decisione, tu non puoi prenderla al posto suo.
  - Non puoi nemmeno effettuare scelte o decisioni per quel giocatore che riguardano le regole di torneo (come chiamare un arbitro o decidere per un pareggio intenzionale).
  - Mentre controlli un altro giocatore, puoi vedere tutte le carte nella partita che può vedere quel giocatore. Questo include le carte nella mano di quel giocatore, quelle a faccia in giù controllate da quel giocatore e ogni carta che quel giocatore può vedere nel suo grimoire.
  - Controllare un giocatore non ti permette di guardare il suo sideboard. Se un effetto indica a quel giocatore di scegliere una carta al di fuori della partita, quel giocatore non può scegliere alcuna carta.
  - Puoi utilizzare soltanto le risorse del giocatore influenzato (carte, mana e così via) per pagare i costi di quel giocatore; non puoi utilizzare le tue risorse. Analogamente, puoi utilizzare le risorse del giocatore influenzato solo per pagare i suoi costi; non puoi utilizzare le sue risorse per i tuoi costi.
  - Se più effetti che controllano un giocatore influenzano lo stesso giocatore, si sovrascrivono a vicenda. L'ultimo effetto di controllo creato è quello che viene applicato. Se più giocatori hanno lanciato Emrakul e hanno bersagliato lo stesso giocatore, l'effetto di ogni abilità creerà un turno extra.
  - In una partita Two-Headed Giant, prendere il controllo di un giocatore ti fa prendere il controllo di ogni giocatore in quella squadra.
  - Se il giocatore bersagliato salta il suo prossimo turno, controllerai il prossimo turno che il giocatore influenzato effettivamente giocherà e il turno extra del giocatore si svolgerà dopo quel turno.
  - Se il giocatore bersagliato perde la partita mentre controlli il suo turno durante una partita multiplayer, non viene creato alcun turno extra.
-

Eredità Dimenticata

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Quando la creatura equipaggiata si trasforma, trasforma questo Equipaggiamento.

Equipaggiare {1}

////

Lama di Fauci di Cenere

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+3 e ha attacco improvviso.

Equipaggiare {3}

- Quando l'Eredità Dimenticata si trasforma, rimane assegnata alla creatura a cui è assegnata. Se la creatura equipaggiata si trasforma in un permanente non creatura, l'Eredità Dimenticata diventa non assegnata prima di trasformarsi nella Lama di Fauci di Cenere.

---

Evocazione Crudele

{1}{B}

Incantesimo

Le magie creatura che lanci costano {2} in meno per essere lanciate.

Le creature che controlli prendono -1/-1.

- La prima abilità dell'Evocazione Crudele può ridurre solo la quantità di mana generico del costo di una magia creatura.

---

Evoluzione Inquietante

{1}{G}{G}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X, dove X è 2 più il valore di mana della creatura sacrificata. Metti quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola. Esilia l'Evoluzione Inquietante.

- Sacrificare una creatura è parte del costo dell'Evoluzione Inquietante. Non puoi sacrificare più creature per cercare più carte creatura e non puoi lanciare l'Evoluzione Inquietante se non controlli creature.
- Dopo che hai iniziato a lanciare l'Evoluzione Inquietante, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.
- Il valore di mana di una creatura viene determinato solo dai simboli di mana stampati nel suo angolo in alto a destra (a meno che quella creatura non sia il lato posteriore di una carta bifronte, una carta combinata o la copia di qualcos'altro; vedi sotto). Se il costo di mana comprende {X}, X viene considerato 0. Se è una carta con un unico lato senza simboli di mana nell'angolo in alto a destra (perché è una terra animata, ad esempio), il suo valore di mana è pari a 0. Ignora qualsiasi costo alternativo o addizionale (come potenziamento) pagato quando la creatura è stata lanciata.

- Una pedina che non è una copia di un altro permanente ha un valore di mana pari a 0. Una pedina che è una copia o una creatura diventata copia di un altro permanente ha il valore di mana di ciò che sta copiando.
- Il valore di mana di un permanente che è una carta bifronte con il lato posteriore a faccia in su corrisponde al valore di mana del suo lato frontale. Il valore di mana di un permanente combinato è la somma dei valori di mana dei suoi lati frontali. Una creatura che copia un permanente appartenente a una di queste due categorie ha un valore di mana pari a 0.
- Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0. Se trovi una carta del genere in questo modo, non avrai la possibilità di spendere mana per {X}.

#### Falkenrath Insaziabile

{R}

Creatura — Berserker Vampiro

2/1

Ogni carta creatura Vampiro che possiedi che non è sul campo di battaglia ha follia. Il costo di follia è pari al suo costo di mana. *(Se scarti una carta con follia, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- L'abilità del Falkenrath Insaziabile si applica solo mentre è sul campo di battaglia. Se lo scarti, non fornirà follia a se stesso.
- Se il Falkenrath Insaziabile lascia il campo di battaglia prima che si sia risolta l'abilità innescata di follia per una carta Vampiro che ha follia grazie alla sua abilità, l'abilità follia ti permetterà comunque di lanciare quella carta Vampiro per il costo appropriato, anche se non ha più follia.
- Se scarti una carta creatura Vampiro che ha già l'abilità follia, sceglierai quale abilità follia la esilia. Puoi scegliere quella che possiede normalmente o quella che ottiene grazie al Falkenrath Insaziabile.

#### Fare Breccia

{4} {R}

Istantaneo — Arcano

Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura dalla tua mano. Quella creatura ha rapidità. Sacrifica quella creatura all'inizio della prossima sottofase finale.

Unire nell'Arcano {2} {R} {R} *(Mentre lanci una magia Arcano, puoi rivelare questa carta dalla tua mano e pagare il suo costo di unione. Se lo fai, aggiungi gli effetti di questa carta a quella magia.)*

- Non ci sono altre carte con sottotipo Arcano o con unire nell'Arcano in questa espansione, ma per completezza riportiamo qui alcune regole in merito. Sai, giusto in caso tu abbia due copie di Fare Breccia nel tuo mazzo Limited e tu riesca a unirle. (Una Emrakul non è abbastanza?)
- Riveli tutte le carte che hai intenzione di unire contemporaneamente. Ogni carta individuale può essere unita una volta sola a una magia.
- Una carta con l'abilità unire non può essere unita a se stessa perché la magia è in pila (e non nella tua mano) quando riveli le carte a cui vuoi unirla.

Fascino Letale

{B}

Stregoneria

Una creatura bersaglio ha tocco letale fino alla fine del turno e deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

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

- Se la creatura bersaglio attacca, il giocatore in difesa deve assegnarle almeno una creatura bloccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti se quel giocatore controlla una creatura che potrebbe bloccarla.
- 

Fauce Colossale

{8}

Creature — Sanguisuga Eldrazi

6/4

Emergere {6} {B} *(Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il valore di mana di quella creatura.)*

Quando lanci questa magia, un avversario bersaglio perde 3 punti vita e tu guadagni 3 punti vita.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- 

Finestra Inchiodata

{3}

Artefatto

Le creature che ti attaccano prendono -1/-0.

All'inizio di ogni sottofase finale, se ti sono stati inflitti 4 o più danni in questo turno, esilia questo artefatto.

- L'abilità innescata della Finestra Inchiodata verifica l'ammontare totale di danno che ti è stato inflitto durante il turno. Quel danno non deve necessariamente essere stato inflitto tutto in una volta e la Finestra Inchiodata non doveva necessariamente trovarsi sul campo di battaglia nel momento in cui il danno è stato inflitto. La Finestra Inchiodata non prende in considerazione eventuali punti vita che hai guadagnato in questo turno.
- 

Flusso di Essenza

{U}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Se è uno Spirito, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- Il Flusso di Essenza verifica se la creatura è uno Spirito dopo averla fatta tornare dall'esilio.

- 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.
- Se una carta bifronte viene esiliata, tornerà a faccia in su.

#### Forza delle Armi

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se controlli un Equipaggiamento, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

- Creerai una pedina Soldato Umano se controlli un qualsiasi Equipaggiamento, non solo uno assegnato alla creatura bersaglio, ma anche a qualsiasi altra creatura.
- Creerai soltanto una pedina, a prescindere da quanti Equipaggiamenti controlli oltre al primo.
- La pedina Soldato Umano che creerai non potrà essere il bersaglio che prende +2/+2.

#### Frammento di Criptolito

{3}

Artefatto

Questo artefatto entra TAPpato.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Ogni giocatore perde 1 punto vita.

All'inizio del tuo mantenimento, se ogni giocatore ha 10 o meno punti vita, trasforma questo artefatto.

////

Aurora di Emrakul

Creatura — Riflesso Eldrazi

1/4

Volare, tocco letale

Ogniqualevolta questa creatura attacca, ogni avversario perde 3 punti vita.

- La seconda abilità del Frammento di Criptolito è un'abilità di mana. I giocatori non possono rispondere ad essa o alla perdita di punti vita che causa.
- Se un giocatore ha 11 o più punti vita mentre inizia il tuo mantenimento, l'ultima abilità del Frammento di Criptolito non si innesca. Se un giocatore ha 11 o più punti vita mentre l'abilità si risolve, l'abilità non ha effetto.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità di mana del Frammento di Criptolito fa perdere 1 punto vita a ogni giocatore, perciò ogni squadra perde 2 punti vita.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità del Frammento di Criptolito verifica se i punti vita di ogni squadra sono pari o inferiori a 10.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità dell'Aurora di Emrakul fa perdere 3 punti vita a ogni avversario, perciò la squadra avversaria perde 6 punti vita in totale.

---

Fuorilegge di Kruin

{1} {R} {R}

Creatura — Mannaro Farabutto Umano

2/2

Attacco improvviso

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma questa creatura.

////

Terrore di Passo Kruin

Creatura — Mannaro

3/3

Doppio attacco

I Mannari che controlli hanno minacciare. *(Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma questa creatura.

- Se in qualche modo la Fuorilegge di Kruin si trasforma dopo la dichiarazione delle creature bloccanti ma prima che il combattimento finisca, qualsiasi Mannaro che controlli e che è stato bloccato da una singola creatura rimarrà bloccato.

---

Garruk Spietato

{3} {G}

Planeswalker Leggendaro — Garruk

3

Quando Garruk Spietato ha due o meno segnalini fedeltà, trasformalo.

0: Garruk Spietato infligge 3 danni a una creatura bersaglio. Quella creatura infligge danno pari alla sua forza a Garruk.

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

////

Garruk Maledetto dal Velo

Planeswalker Leggendaro — Garruk

+1: Crea una pedina creatura Lupo 1/1 nera con tocco letale.

-1: Sacrifica una creatura. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

-3: Le creature che controlli hanno travolgere e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

- La prima abilità di Garruk Spietato è un'abilità innescata da uno stato. Si innesca una volta che Garruk ha due o meno segnalini fedeltà e non si può innescare nuovamente mentre l'abilità è in pila.
- Non aggiungi e non rimuovi segnalini fedeltà da Garruk Spietato quando si trasforma in Garruk Maledetto dal Velo. Nella maggior parte dei casi, avrà uno o due segnalini fedeltà.



- Non puoi attivare un'abilità di fedeltà di Garruk Spietato e successivamente nello stesso turno, dopo che si trasforma, attivare un'abilità di fedeltà di Garruk Maledetto dal Velo.
- La seconda abilità di Garruk Maledetto dal Velo non bersaglia una creatura. Tuttavia, quando l'abilità si risolve, devi sacrificare una creatura, se ne controlli una.
- Il numero di carte creatura nel tuo cimitero è conteggiato quando la terza abilità di Garruk Maledetto dal Velo si risolve. Una volta risolta l'abilità, il bonus non cambia se il numero cambia più avanti nel turno.
- Solo le creature che controlli quando si risolve la terza abilità di Garruk Maledetto dal Velo riceveranno il bonus. Le creature che entrano o di cui ottieni il controllo più tardi nel turno non ottengono il bonus.

#### Geist della Torre

{3} {U}

Creatura — Spirito

2/2

Volare

Quando questa creatura entra, guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Se c'è solo una carta nel tuo grimorio quando il Geist della Torre entra nel campo di battaglia, guarderai quella carta e la aggiungerai alla tua mano.

#### Ghoul Supremo di Thraben

{2} {B}

Creatura — Chierico Zombie

3/2

Ogniquale volta questa creatura o un altro Zombie che controlli muore, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta Zombie, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se non aggiungi la carta alla tua mano, puoi metterla nel tuo cimitero.

- Se il Ghoul Supremo di Thraben e un altro Zombie che controlli muoiono contemporaneamente, questa abilità si innescherà una volta per ogni creatura.

#### Gisa e Geralf

{2} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

4/4

Quando Gisa e Geralf entrano, macina quattro carte.

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia creatura Zombie dal tuo cimitero.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia Zombie che lanci dal tuo cimitero.
- Devi pagare i costi per lanciare quella magia Zombie. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.

- Dopo che hai iniziato a lanciare la magia Zombie, perdere il controllo di Gisa e Geralf non influenza la magia.
- Se lanci una magia creatura Zombie dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Gisa e Geralf nello stesso turno, puoi lanciare un'altra magia creatura Zombie dal tuo cimitero in quel turno.
- Se una carta Zombie viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.
- Se più effetti ti permettono di lanciare una magia creatura Zombie dal tuo cimitero, come quelli di Gisa e Geralf e Karador, Capitano Fantasma, devi annunciare quale effetto stai utilizzando quando inizi a lanciare la magia.

Grimgrin, Cadavere di Nascita

{3} {U} {B}

Creatura Legendaria — Guerriero Zombie

5/5

Grimgrin entra TAPpato e non STAPpa durante il tuo STAP.

Sacrifica un'altra creatura: STAPpa Grimgrin e metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Ogniqualvolta Grimgrin attacca, distruggi una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa, poi metti un segnalino +1/+1 su Grimgrin.

- Se la creatura bersagliata è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità di Grimgrin si risolve, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai un segnalino +1/+1 su Grimgrin.
- Se il giocatore in difesa non controlla creature quando Grimgrin attacca, l'ultima abilità sarà rimossa dalla pila e non avrà effetto.
- Se l'ultima abilità di Grimgrin si risolve, ma la creatura bersaglio non viene distrutta (ad esempio perché si rigenera o ha indistruttibile), metterai comunque un segnalino +1/+1 su Grimgrin.

Griselbrand

{4} {B} {B} {B} {B}

Creatura Legendaria — Demone

7/7

Volare, legame vitale

Paga 7 punti vita: Pesca sette carte.

- Non puoi attivare l'abilità di Griselbrand se hai 6 o meno punti vita.

Gryff Deturpato

{7}

Creatura — Ippogrifo Eldrazi

3/4

Emergere {5} {U} (*Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il valore di mana di quella creatura.*)

Quando lanci questa magia, pesca una carta.

Volare

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

---

Il Massacro del Gancio da Carne

{X} {B} {B}

Incantesimo Leggendario

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

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

Ogniqualvolta 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.

---

Il Mostro di Gitrog

{3} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Orrore Rana

6/6

Tocco letale

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica Il Mostro di Gitrog a meno che non sacrifichi una terra.

Puoi giocare una terra aggiuntiva in ognuno dei tuoi turni.

Ogniqualvolta una o più carte terra vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona, pesca una carta.

- Se più carte terra vengono messe nel tuo cimitero contemporaneamente, l'ultima abilità de Il Mostro di Gitrog si innesca solo una volta. Questo può accadere perché un effetto le ha messe nel cimitero dal tuo grimorio tutte insieme (ad esempio, per effetto di macinare) o perché sono state distrutte simultaneamente (ad esempio, nel caso di due creature terra a cui è stato inflitto danno da combattimento letale).
-

### Imprigionare nella Luna

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura, terra o planeswalker

Il permanente incantato è una terra incolore con “{T}:

Aggiungi {C}” e perde tutti gli altri tipi di carta e le altre abilità.

- Nel momento in cui il permanente diventa incantato, Imprigionare nella Luna gli fa perdere tutte le abilità eccetto l’abilità di mana specificata. Eventuali abilità che il permanente guadagna dopo quel momento funzioneranno normalmente.
- Il permanente manterrà tutti i supertipi che possedeva precedentemente. In particolare, se Imprigionare nella Luna incanta un permanente leggendario, quel permanente continuerà a essere leggendario.
- Se il permanente incantato è una terra e ha dei tipi di terra, mantiene quei tipi anche se perde eventuali abilità di mana normalmente associate a quei tipi. Per esempio, una Pianura incantata da Imprigionare nella Luna è ancora una Pianura, ma non può essere TAPPata per attingere {W}, solo per attingere {C}.
- Se rimuovi Imprigionare nella Luna da un planeswalker dopo averlo TAPPato per attingere mana, puoi ancora attivare un’abilità di fedeltà del planeswalker, anche se è TAPPato.
- Diventare una terra può far sì che l’assegnazione di altre Aure diventi illegale. In questo caso, le Aure vengono messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari ed eventuali Equipaggiamenti assegnati alla terra diventano non assegnati e rimangono sul campo di battaglia. I segnalini rimangono sulla terra, anche se non hanno alcun effetto.

---

### Impulso del Maelstrom

{1} {B} {G}

Stregoneria

Distruggi un permanente non terra bersaglio e tutti gli altri permanenti con lo stesso nome di quel permanente.

- L’Impulso del Maelstrom ha solo un bersaglio. Gli altri permanenti con lo stesso nome verranno distrutti anche se hanno anti-malocchio o protezione.
  - Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’Impulso del Maelstrom tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non distruggerai alcun permanente. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), distruggerai gli altri permanenti con lo stesso nome.
  - A meno che una pedina non sia una copia di un altro permanente o non le sia stato assegnato esplicitamente un nome dall’effetto che l’ha creata, il suo nome è costituito dai sottotipi che le sono stati assegnati al momento della creazione più la parola “Pedina”. Ad esempio, se un effetto crea una pedina creatura Soldato 1/1, quella pedina è chiamata “pedina Soldato”.
-

Iniziato Speranzoso

{W}

Creatura — Warlock Umano

1/2

Addestramento (*Ogniqualevolta questa creatura attacca con un'altra creatura con forza maggiore, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

{2} {W}, Rimuovi due segnalini +1/+1 scelti tra le creature che controlli: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

- L'abilità addestramento di una creatura si innesca solo quando sia quella creatura che una creatura con forza maggiore vengono dichiarate come attaccanti. Aumentare la forza di una creatura dopo la dichiarazione delle creature attaccanti non farà innescare un'abilità addestramento.
- Dopo che l'abilità addestramento di una creatura si è innescata, distruggere l'altra creatura attaccante o ridurre la forza non impedirà alla creatura con addestramento di ottenere un segnalino +1/+1.

---

Innesto del Cucitore

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+3.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca, non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

Ogniqualevolta questo Equipaggiamento viene tolto da un permanente, sacrifica quel permanente.

Equipaggiare {2}

- Se più effetti stabiliscono che una creatura non STAPpa durante la tua prossima sottofase di STAP, quegli effetti si applicano tutti durante un'unica sottofase di STAP. Per esempio, una creatura che attacca mentre è equipaggiata con due Innesti del Cucitore passerà una sola sottofase di STAP senza STAPparsi.
- L'Innesto del Cucitore diventa non assegnato alla creatura che lo sta equipaggiando se lo equipaggi su una nuova creatura, se l'Innesto del Cucitore lascia il campo di battaglia, se la creatura equipaggiata smette di essere una creatura o se l'Innesto del Cucitore smette di essere un Equipaggiamento. (Inoltre diventa non assegnato se la creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia, ma in quel caso l'abilità innescata non farà nulla.)
- Se si innesca l'ultima abilità innescata dell'Innesto del Cucitore, ma non controlli il permanente da cui è stato tolto nel momento in cui si risolve quell'abilità (per esempio, perché un altro giocatore ne ha in qualche modo preso il controllo), non sarai in grado di sacrificarlo.

---

Interrompere la Stirpe

{3} {B}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio e tutte le altre creature con lo stesso nome di quella creatura.

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

- Interrompere la Stirpe ha un solo bersaglio. Le altre creature con lo stesso nome verranno esiliate anche se hanno anti-malocchio o protezione.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Interrompere la Stirpe tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non esilierai alcuna creatura.
- A meno che una pedina non sia una copia di un altro permanente o non le sia stato assegnato esplicitamente un nome dall'effetto che l'ha creata, il suo nome è costituito dai sottotipi che le sono stati assegnati al momento della creazione più la parola "Pedina". Ad esempio, se un effetto crea una pedina creatura Soldato 1/1, quella pedina è chiamata "pedina Soldato".

#### Invasione di Innistrad

{2} {B} {B}

Battaglia — Assedio

5

*(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)*

Lampo

Quando questa battaglia entra, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -13/-13 fino alla fine del turno.

////

Diluvio di Morti

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, crea due pedine creatura Zombie 2/2 nere.

{2} {B}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Se era una carta creatura, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

- Ogni Assedio ha un'abilità innescata intrinseca. L'abilità è "Quando l'ultimo segnalino difesa viene rimosso da questo permanente, esilialo, poi puoi lanciarlo trasformato senza pagare il suo costo di mana".
- Mentre un Assedio entra nel campo di battaglia, il suo controllore sceglie un avversario che ne sia il protettore.
- Il controllore di un Assedio non può essere il suo protettore. Se il protettore di un Assedio ne ottiene in qualche modo il controllo, sceglie un nuovo giocatore come protettore. Si tratta di un'azione di stato.
- Se un permanente non battaglia che è già sul campo di battaglia diventa una copia di un Assedio, il suo controllore sceglie uno degli avversari come protettore della battaglia. Tuttavia, molto probabilmente verrà messo nel cimitero del suo proprietario perché non ha segnalini difesa (vedi sotto).
- Nell'angolo in basso a destra della carta, è indicata la "difesa" di una battaglia. Una battaglia entra nel campo di battaglia con quel numero di segnalini difesa. Se un altro permanente entra nel campo di battaglia come una copia di una battaglia, anche questo entra con quel numero di segnalini difesa.
- Solo le creature controllate dal protettore di una battaglia possono bloccare le creature che attaccano quella battaglia. Questo significa che il controllore di un Assedio non può mai assegnare creature che blocchino per esso.
- Una battaglia può subire danni ed essere il bersaglio di magie e/o abilità che bersagliano "un qualsiasi bersaglio".

- Il danno inflitto a una battaglia risulta nella rimozione di altrettanti segnalini difesa da essa.
- Una battaglia può essere attaccata da qualunque giocatore tranne che dal suo protettore. In particolare, questo significa che il controllore di un Assedio lo può attaccare.
- Se una battaglia non ha segnalini difesa e non è la fonte di un'abilità innescata che si è innescata ma non ha ancora lasciato la pila, la battaglia viene messa nel cimitero del suo proprietario. Si tratta di un'azione di stato. Questo non fa innescare l'abilità innescata intrinseca di un Assedio.
- Se un Assedio non ha mai avuto segnalini difesa (magari perché un permanente è diventato la copia di uno), non è possibile rimuovere da esso l'ultimo segnalino difesa. Verrà messo nel cimitero del suo proprietario. Non lo esilierai né lancerai l'altro lato.
- Se una pedina o una carta che non è rappresentata da una carta bifronte che si trasforma diventa una copia di un Assedio, non può essere lanciata mentre si risolve la sua abilità innescata. Rimarrà in esilio. Se è una pedina, smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
- Se un permanente rappresentato da una carta bifronte che si trasforma diventa una copia di un Assedio, verrà esiliato mentre l'abilità innescata di quell'Assedio si risolve, poi verrà lanciato trasformato. Ricorda che si applica solo alle carte bifronte che si trasformano, non alle carte bifronte modali che solitamente possono essere giocate usando entrambi i lati.
- In una partita multiplayer, se il protettore di una battaglia lascia la partita e quella battaglia in quel momento non viene attaccata, il suo controllore sceglie un nuovo protettore come azione di stato. Se ciò avviene mentre viene attaccata, il suo controllore sceglie un nuovo protettore quando nessuna creatura la sta attaccando. Questo significa che continua a essere attaccata e a subire danno da combattimento come di consueto.
- Se una battaglia che viene attaccata in qualche modo smette di essere una battaglia, viene rimossa dal combattimento. Analogamente, se il suo controllore cambia durante un combattimento, la battaglia viene rimossa dal combattimento.
- Le battaglie non possono attaccare o bloccare, nemmeno se diventano una creatura. Se una creatura attaccante o bloccante diventa in qualche modo una battaglia oltre che essere una creatura, viene rimossa dal combattimento.

#### Ira Ancestrale

{R}

Stregoneria

Una creatura bersaglio ha travolgere e prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è 1 più il numero di carte chiamate Ira Ancestrale nel tuo cimitero.

Pesca una carta.

- L'Ira Ancestrale viene messa nel tuo cimitero dopo che ha finito di risolversi, quindi non considera se stessa per il suo stesso effetto.

### 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 esiliarla.)*

- 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 innescano.

---

### Jace, Rivelatore di Segreti

{3}{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Jace

5

+1: Profetizza 1, poi pesca una carta.

-2: Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

-8: Ottieni un emblema con "Ogniqualvolta un avversario lancia la sua prima magia in ogni turno, neutralizza quella magia".

- L'abilità innescata dell'emblema neutralizza la prima magia lanciata da un avversario in ogni turno, non solo nel turno di quell'avversario.
- Se l'abilità innescata dell'emblema di Jace non neutralizza la prima magia lanciata da un avversario (ad esempio, perché quella magia non può essere neutralizzata), non si innescerà di nuovo nello stesso turno per cercare di neutralizzare la seconda magia di quel giocatore.



- Se hai più avversari, l'emblema di Jace si può innescare una volta in ogni turno per ciascun avversario.
- 

La Cosa dell'Orrido Sciame

{8}

Creatura — Insetto Eldrazi

4/4

Emergere {6}{G} *(Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il valore di mana di quella creatura.)*

Quando lanci questa magia, crea due pedine creatura

Insetto 1/1 verdi.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- 

Latrice di Tempeste

{2}{R}

Creatura — Orrore Mannaro

2/3

Ogniqualevolta questa creatura attacca, aggiungi {R} all'inizio della tua prossima fase principale in questo turno.

{3}{R}{R}: Trasforma questa creatura.

////

Latrice di Emrakul

Creatura — Mannaro Eldrazi

5/4

Ogniqualevolta questa creatura attacca, aggiungi {C}{C} all'inizio della tua prossima fase principale in questo turno.

- Aggiungi comunque mana all'inizio della tua prossima fase principale, che la Latrice di Tempeste (o la Latrice di Emrakul) si trovi ancora o no sul campo di battaglia.
  - Se la Latrice di Tempeste attacca e in risposta la trasformi nella Latrice di Emrakul, aggiungerai {R}, non {C}{C} e non {C}{C}{R}.
- 

Logorasenno Rigonfio

{8}

Creatura — Insetto Eldrazi

5/5

Emergere {5}{B}{B} *(Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il valore di mana di quella creatura.)*

Quando lanci questa magia, un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli da quella mano una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 3 e una carta con valore di mana pari o superiore a 4. Quel giocatore scarta quelle carte.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se una carta nella mano di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Devi scegliere due carte appropriate, se possibile.
- Se non ci sono due carte appropriate da scegliere, scegli quella che puoi e quel giocatore la scarterà.

Lottare con il Passato

{1}{G}

Istantaneo

Macina tre carte, poi puoi riprendere in mano una carta creatura o terra dal tuo cimitero. *(Per macinare tre carte, metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio.)*

- Lottare con il Passato non bersaglia la carta che puoi riprendere in mano. Dopo aver messo nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio, puoi scegliere qualsiasi carta creatura o terra dal tuo cimitero.

Lupo Crestato Affamato

{1}{R}

Creatura — Lupo

2/2

Fintanto che controlli un altro Lupo o Mannaro, questa creatura prende +1/+0 e ha travolgere.

- Se controlli sia un Lupo che un Mannaro, il Lupo Crestato Affamato ottiene comunque solo +1/+0.

Lupo dal Collare di Rune

{1}{R}

Creatura — Lupo

2/2

{3}{R}, {T}: Questa creatura infligge a un avversario bersaglio danno pari al numero di Lupi e Mannari che controlli.

- L'abilità attivata del Lupo dal Collare di Rune considera il numero di Lupi e Mannari che controlli quando si risolve, non quando è stata attivata.
- Se controlli una creatura che è sia un Lupo che un Mannaro, questa viene contata una sola volta ai fini dell'abilità del Lupo dal Collare di Rune.

Lupo Mannaro Rovente

{2} {R} {R}

Creatura — Orrore Mannaro

3/2

Quando questa creatura entra, scegli fino a due creature bersaglio a cui infligge 1 danno ciascuna.

{4} {R} {R}: Trasforma questa creatura.

////

Terrore Mannaro in Escandescenza

Creatura — Mannaro Eldrazi

6/4

Ogniquale questa creatura attacca, infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- L'abilità innescata del Terrore Mannaro in Escandescenza si risolve prima che vengano scelte le creature bloccanti. Una creatura a cui sia stato inflitto danno letale in questo modo non sarà sul campo di battaglia per bloccare.
  - Se trasformi il Lupo Mannaro Rovente nel Terrore Mannaro in Escandescenza dopo che ha attaccato, l'abilità innescata del Terrore Mannaro in Escandescenza non si innescherà in quel combattimento.
- 

Maniaco da Laboratorio

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Se stai per pescare una carta mentre il tuo grimorio è vuoto, vinci invece la partita.

- Se per qualche motivo non puoi vincere la partita (perché l'avversario ha lanciato la Grazia dell'Angelo in questo turno, ad esempio), non perderai per aver tentato di pescare una carta da un grimorio che non contiene carte. La pescata è stata comunque sostituita.
  - Se due o più giocatori controllano ognuno un Maniaco da Laboratorio e a ogni giocatore viene indicato di pescare un numero di carte, il giocatore di turno è il primo a pescare altrettante carte. Se questo fa invece vincere la partita a quel giocatore, la partita termina immediatamente. Se la partita non è ancora terminata, ripeti questo procedimento per ogni altro giocatore in ordine di turno.
- 

Manto del Lunarca

{1} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha "{1}, Sacrifica un permanente: Questa creatura ha volare fino alla fine del turno".

- Solo il giocatore che controlla la creatura incantata può attivare l'abilità che ottiene dal Manto del Lunarca. Potrebbe non trattarsi del controllore del Manto del Lunarca.
- Puoi attivare l'abilità che il Manto del Lunarca fornisce alla tua creatura incantata sacrificando qualsiasi permanente controllati, incluso il Manto del Lunarca o la creatura incantata stessa. Se sacrifichi il Manto del Lunarca in questo modo, la creatura incantata precedentemente avrà ancora volare.

---

Mentore degli Umili

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 entra, puoi pagare {1}. Se lo fai, pesca una carta.

- L'abilità del Mentore degli Umili verifica la forza dell'altra creatura solo mentre entra. Se la forza di quella creatura è pari o inferiore a 2, l'abilità si innescherà. Una volta che l'abilità si è innescata, aumentare la forza di quella creatura a un valore superiore a 2 non influenzerà quell'abilità. Analogamente, ridurre la forza della creatura a un valore pari o inferiore a 2 dopo che è entrata non farà innescare l'abilità.
- Se una creatura entra con segnalini +1/+1 o se un effetto continuo come quello dei Festeggiamenti del Matrimonio si applica alle creature sul campo di battaglia, quegli effetti si applicano quando verifichi se l'abilità del Mentore degli Umili si innescherà.
- Mentre risolvi l'abilità innescata del Mentore degli Umili, non puoi pagare {1} più volte per pescare più di una carta.

---

Millepiedi Ammuffito

{4} {G}

Creatura — Orrore Insetto

2/2

Quando questa creatura entra, macina tre carte, poi metti un segnalino +1/+1 su questa creatura per ogni carta creatura nel tuo cimitero. *(Per macinare tre carte, metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio.)*

- Il Millepiedi Ammuffito prende un segnalino +1/+1 per ogni carta creatura nel tuo cimitero, incluse eventuali carte creatura che erano già lì prima che tu macinassi tre carte.

---

Mimic Metallico

{2}

Creatura Artefatto — Polimorfo

2/1

Mentre questa creatura entra, scegli un tipo di creatura. Questa creatura ha il tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi. Ogni altra creatura che controlli del tipo scelto entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

- Scegli il tipo di creatura mentre il Mimic Metallico entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono rispondere a questa scelta. La seconda abilità del Mimic Metallico inizia ad applicarsi immediatamente.
- Devi scegliere un tipo di creatura esistente. “Artefatto” e “Veicolo” non sono tipi di creatura.
- Le creature del tipo scelto che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente al Mimic Metallico non entreranno con un segnalino +1/+1 addizionale.

- Anche se il Mimic Metallico è un Polimorfo, le altre creature Polimorfo che controlli non riceveranno un segnalino +1/+1, a meno che tu non abbia scelto Polimorfo mentre il Mimic Metallico entrava nel campo di battaglia. Se lo hai fatto, quella creatura deve entrare nel campo di battaglia come Polimorfo per ottenere un segnalino +1/+1. Non otterrà alcun segnalino +1/+1 se entra nel campo di battaglia come copia di una creatura non Polimorfo.

#### Misteri di Ulvenwald

{2}{G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura non pedina che controlli muore, indaga. *(Crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta”.)*

Ogniquale volta sacrifichi un Indizio, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

- Se una creatura non pedina muore nello stesso momento in cui i Misteri di Ulvenwald lasciano il campo di battaglia, la prima abilità si innesca. Analogamente, se i Misteri di Ulvenwald non sono una pedina e sono diventati una creatura, la loro morte farà innescare la loro prima abilità.
- L’ultima abilità è un’abilità innescata, non un’abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un Indizio quando vuoi; dovrai invece trovare un altro modo per sacrificarlo, come l’abilità attivata delle pedine Indizio.
- Se sacrifichi un Indizio per lanciare una magia o attivare un’abilità, l’ultima abilità si risolverà prima di quella magia o abilità.

#### Mutazione Spontanea

{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata prende -X/-0, dove X è il numero di carte nel tuo cimitero.

- Il valore di X si aggiorna costantemente man mano che cambia il numero di carte nel tuo cimitero.

#### Navigatore Infallibile

{4}{U}{U}

Creatura — Spirito

5/5

Unione d’anime *(Puoi abbinare questa creatura a un’altra creatura non abbinata quando una delle due entra. Restano abbinata finto che le controlli entrambe.)*

Finto che il Navigatore Infallibile è abbinato a un’altra creatura, ognuna di quelle creature ha “{1}{U}”: Esilia questa creatura, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo”.

- Se attivi l'abilità fornita dal Navigatore Infallibile, la creatura verrà esiliata, l'abbinamento verrà immediatamente interrotto e poi la carta verrà rimessa sul campo di battaglia. L'abilità unione d'anime del Navigatore Infallibile si innesca quando quella carta entra nel campo di battaglia e l'abbinamento può essere unificato nuovamente.
- Dopo che il Navigatore Infallibile o la creatura a cui è abbinato vengono esiliati, l'altra creatura non avrà più l'abilità attivata. Tuttavia, puoi attivare l'abilità di una creatura in risposta all'attivazione dell'abilità dell'altra creatura.

#### Necrodualismo

{3} {U}

#### Incantesimo

Ogniqualvolta uno Zombie non pedina che controlli entra, crea una pedina che è una copia di quella creatura.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, 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.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità “entra” del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” del permanente copiato.

#### Occultista di Stromkirk

{2} {R}

Creatura — Orrore Vampiro

3/2

#### Travolgere

Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.

Follia {1} {R} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- Paghì tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Odric, Maresciallo del Lunarca

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

All'inizio di ogni combattimento, le creature che controlli hanno attacco improvviso fino alla fine del turno se una creatura che controlli ha attacco improvviso.

Lo stesso vale per volare, tocco letale, doppio attacco, rapidità, anti-malocchio, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, furtivo, travolgere e cautela.

- L'abilità di Odric si innesca all'inizio di ogni combattimento, non solo nel tuo turno, e a prescindere dal fatto che le creature sotto il tuo controllo abbiano o meno una delle abilità elencate. Se una creatura guadagna una delle abilità elencate prima che si sia risolta l'abilità innescata di Odric, ad esempio grazie a un'altra abilità che si è innescata all'inizio del combattimento, allora le creature che controlli avranno quell'abilità.
- L'insieme di creature influenzate dall'abilità di Odric e il modo in cui sono influenzate vengono determinati mentre l'abilità si risolve. Le creature di cui prendi il controllo più avanti nel turno non guadagneranno alcuna abilità, né faranno guadagnare nuove abilità ad altre creature, e le abilità guadagnate non cambieranno anche se tutte le creature che normalmente hanno quelle abilità lasciano il campo di battaglia.
- Più istanze di qualsiasi abilità che Odric possa fornire alle tue creature sono ridondanti.
- Se una di quelle creature ha una o più varianti delle parole chiave elencate (ad esempio, anti-malocchio dal bianco), le creature che controlli guadagnano quelle varianti specifiche.

---

Olivia Voldaren

{2}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Vampiro

3/3

Volare

{1}{R}: Olivia Voldaren infligge 1 danno a un'altra creatura bersaglio. Quella creatura diventa un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi. Metti un segnalino +1/+1 su Olivia Voldaren.

{3}{B}{B}: Prendi il controllo di un Vampiro bersaglio fintanto che controlli Olivia Voldaren.

- Se Olivia Voldaren infligge danno letale a una creatura con la sua prima abilità attivata, quella creatura diventerà un Vampiro prima di morire.
- Se attivi l'ultima abilità di Olivia Voldaren, ma prima che quell'abilità si sia risolta perdi il controllo di Olivia Voldaren, l'abilità si risolverà senza avere effetti. Non prenderai il controllo del Vampiro bersagliato.

---

Onda Assassina

{X}{B}

Stregoneria

Per ogni creatura, il suo controllore la sacrifica a meno che non paghi X punti vita.

- Prima il giocatore attivo sceglie se pagare X punti vita per ogni creatura che controlla. Poi ogni altro giocatore in ordine di turno sceglie per le proprie creature. Poi ogni giocatore paga punti vita e sacrifica le creature contemporaneamente. I giocatori sapranno le decisioni dei giocatori che hanno scelto prima di loro.
- Un giocatore può scegliere di pagare punti vita per alcune creature e sacrificare le altre. Non è una decisione “o tutto o niente”.
- Non puoi pagare più punti vita di quelli che hai.
- Se non puoi sacrificare una creatura (magari a causa di Sigarda, Schiera degli Aironi), puoi scegliere di non pagare punti vita e non accadrà nulla.

#### Orrore Spezzachiglie

{5} {U} {U}

Creatura — Orrore Kraken

7/8

Lampo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Ogniquale volta lanci una magia, scegli fino a uno —

- Fai tornare una magia bersaglio che non controlli in mano al suo proprietario.
  - Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.
- Una magia o abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare l'Orrore Spezzachiglie. Quando quella magia o abilità si risolve, l'Orrore Spezzachiglie non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.

#### Partecipazioni di Matrimonio

{2} {W}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino invito su questo incantesimo. Se hai attaccato con due o più creature in questo turno, pesca una carta. Altrimenti, crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca. Poi, se questo incantesimo ha tre o più segnalini invito, trasformalo.

////

Festeggiamenti del Matrimonio

Incantesimo

Le creature che controlli prendono +1/+1.

- L'abilità delle Partecipazioni di Matrimonio verifica retroattivamente la fase di combattimento di questo turno, anche se le Partecipazioni di Matrimonio non erano ancora sul campo di battaglia quando hai attaccato. Se hai attaccato con almeno due creature in questo turno, pescherai una carta mentre l'abilità si risolve. Questo è valido anche se uno o più di quei permanenti non è più una creatura o non è più sul campo di battaglia.
- La trasformazione è parte dell'abilità innescata che mette segnalini invito sulle Partecipazioni di Matrimonio. Se qualche altro effetto fa sì che le Partecipazioni di Matrimonio abbiano tre o più segnalini invito, le Partecipazioni di Matrimonio non si trasformeranno fino alla prossima volta in cui la loro abilità innescata si risolve.



- Le Partecipazioni di Matrimonio mantengono i segnalini invito mentre si trasformano nei Festeggiamenti del Matrimonio.
- 

Pescatore Veterano

{2}{U}

Creatura — Umano

2/3

{T}: Macina due carte. Poi, se nel tuo cimitero c'è una carta creatura incolore, trasforma questa creatura. (*Per macinare due carte, metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.*)

////

Rana Pescatrice Raccapricciante

Creatura — Pesce Eldrazi

4/5

{6}: Le creature controllate dai tuoi avversari attaccano in questo turno, se possono farlo.

- Avere una carta creatura incolore nel tuo cimitero mentre controlli il Pescatore Veterano non è una condizione sufficiente per farlo trasformare. Si trasforma solo mentre si risolve la sua abilità attivata.
  - Se una creatura influenzata dall'effetto della Rana Pescatrice Raccapricciante non è sotto il controllo del suo controllore dall'inizio del turno, è TAPPata o è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
  - Il controllore di ciascuna creatura sceglie comunque il giocatore, il planeswalker o la battaglia che attacca. Le creature che devono attaccare non devono necessariamente attaccarti se ci sono altre opzioni.
- 

Pettegola del Paese

{W}

Creatura — Umano

1/1

{T}, TAPPa una creatura STAPPata che controlli:

Trasforma questa creatura.

////

Marmaglia Esagitata

Creatura — Umano

2/3

Questa creatura attacca in ogni combattimento, se può farlo.

{2}: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- Puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo dell'abilità attivata della Pettegola del Paese. Tuttavia, devi controllare la Pettegola del Paese ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Il controllore della Marmaglia Esagitata sceglie comunque quale giocatore, planeswalker o battaglia attaccare.

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, la Marmaglia Esagitata è TAPPata o è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare la Marmaglia Esagitata, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso. Nota che trasformare la Pettegola del Paese non la farà STAPPare.

---

Picchiatore Folgorante

{1}{R}

Creatura — Berserker Umano

2/1

Unione d'anime (*Puoi abbinare questa creatura a un'altra creatura non abbinata quando una delle due entra. Restano abbinata fintanto che le controlli entrambe.*)

Fintanto che questa creatura è abbinata a un'altra creatura, entrambe le creature hanno rapidità.

- Una creatura che perde rapidità dopo che è stata dichiarata come creatura attaccante non smette di attaccare.

---

Preparativi di Viaggio

{1}{G}

Stregoneria

Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino

+1/+1 su ciascuna di esse.

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

- Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per fornirle due segnalini +1/+1.
  - Se i Preparativi di Viaggio bersagliano due creature e una di esse è un bersaglio illegale nel momento in cui i Preparativi di Viaggio si risolvono, metterai comunque un segnalino +1/+1 sull'altra creatura.
-

Presidio di Hanweir

{2} {R}

Creatura — Soldato Umano

2/3

Ogniqualevolta questa creatura attacca, crea due pedine creatura Umano 1/1 rosse TAPpate e attaccanti.

*(Si combina con i Bastioni di Hanweir.)*

////

Bastioni di Hanweir

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{R}, {T}: Una creatura bersaglio ha rapidità fino alla fine del turno.

{3} {R} {R}, {T}: Se possiedi e controlli questa terra e una creatura chiamata Presidio di Hanweir, esiliale, poi combinale in Hanweir, il Villaggio Serpeggiante.

////

Hanweir, il Villaggio Serpeggiante

Creatura Leggendaria — Melma Eldrazi

7/4

Travolgere, rapidità

Ogniqualevolta Hanweir attacca, crea due pedine creatura

Orrore Eldrazi 3/2 incolori TAPpate e attaccanti.

- Scegli quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato da ciascuna pedina mentre crei le pedine. Non deve necessariamente essere lo stesso attaccato dal Presidio di Hanweir (o da Hanweir, il Villaggio Serpeggiante) e le pedine non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia.
- Sebbene le pedine create dall'abilità innescata stiano attaccando, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, ad esempio).
- Se un'altra abilità di una fonte che controlli si innesca quando vengono dichiarate le creature attaccanti (come quella del Capitano del Borgo), puoi risolverla prima o dopo quella del Presidio di Hanweir. Se quell'abilità ha dei bersagli, non potrà bersagliare le pedine.

---

Processione Raccapricciante

{1} {B}

Incantesimo

Ogniqualevolta una o più creature non pedina muoiono, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera con decomposto. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. *(Una creatura con decomposto non può bloccare. Quando attacca, sacrificala 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, sacrificala 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.
- 

#### Proliferazione di Ragni

{4}{G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Ragno 1/2 verde con raggiungere per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

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

- Il numero di carte creatura nel tuo cimitero viene contato solo quando si risolve la Proliferazione di Ragni.
- 

#### Prototipo Lupino

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto Lupo

5/5

Questa creatura può attaccare o bloccare solo se un giocatore non ha carte in mano.

- La restrizione del Prototipo Lupino si applica solo al momento in cui vengono scelte le creature attaccanti e bloccanti. Se un giocatore aggiunge una carta alla sua mano dopo che il Prototipo Lupino ha attaccato o bloccato, quest'ultimo non verrà rimosso dal combattimento.
  - Se una creatura non può attaccare o bloccare a meno che tu non riprenda in mano un permanente e la tua mano è vuota, puoi attaccare o bloccare con quella creatura e il Prototipo Lupino, poiché la legalità delle creature attaccanti e bloccanti scelte viene verificata prima che i costi vengano pagati.
- 

#### Puntare in Alto

{1}{G}

Istantaneo

STAPpa una creatura bersaglio. Prende +2/+2 e ha raggiungere fino alla fine del turno.

- Puntare in Alto può bersagliare una creatura già STAPPata. Prende comunque +2/+2 e ha raggiungere fino alla fine del turno.
  - STAPPare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.
-

Raccoglitore di Offerte di Sangue

{B}{R}

Creatura — Vampiro

3/2

Quando questa creatura entra, crea una pedina Sangue.  
(È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".)

{T}, Sacrifica questa creatura: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il doppio del numero di pedine Sangue che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Raccoglitore di Offerte di Sangue.
- 

Radunare i Contadini

{2}{W}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

Flashback {2}{R} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

- Saranno influenzate solo le creature che controlli quando Radunare i Contadini si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non lo saranno.
- 

Reclutatore della Guardia del Crepuscolo

{1}{G}

Creatura — Mannaro Guerriero Umano

2/2

{2}{G}: Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma questa creatura.

////

Ululatore Krallenhorde

Creatura — Mannaro

3/3

Le magie creatura che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma questa creatura.

- Puoi attivare la prima abilità del Reclutatore della Guardia del Crepuscolo in risposta alla sua abilità innescata.
- La prima abilità dell'Ululatore Krallenhorde può ridurre i costi alternativi come i costi di follia.

- La prima abilità dell'Ululatore Krallenhorde può ridurre solo la quantità di mana generico del costo di una magia creatura.
- 

Reclute Zelanti

{4} {R}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Rapidità

Quando questa creatura entra, prendi il controllo di un permanente bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quel permanente. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata può bersagliare qualsiasi permanente, anche uno già STAPpato o sotto il tuo controllo.
- 

Recupero Mistico

{3} {U}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

Flashback {2} {R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.*)

- Il Recupero Mistico non può bersagliare se stesso. È in pila quando scegli il suo bersaglio.
- 

Ricercatore Aberrante

{3} {U}

Creatura — Insetto Umano

3/2

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, macina una carta. Se è stata macinata una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, trasforma questa creatura. (*Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.*)

////

Forma Perfezionata

Creatura — Orrore Insetto

5/4

Volare

- Nessun giocatore può compiere azioni tra le due fasi dell'abilità innescata del Ricercatore Aberrante. Se la carta messa nel tuo cimitero è una carta istantaneo o stregoneria, il Ricercatore Aberrante si trasformerà prima che qualsiasi giocatore possa compiere un'azione.
  - Se un effetto di sostituzione fa in modo che la prima carta del tuo grimorio venga messa in un una zona diversa dal tuo cimitero, il Ricercatore Aberrante si trasformerà comunque se quella carta era un istantaneo o una stregoneria.
-

Rinascita dell'Ulubranco

{2} {G}

Incantesimo

Lampo

Ogni creatura Lupo o Mannaro che controlli prende

+1/+1 e ha travolgere.

- Una creatura che è sia Mannaro che Lupo ottiene solo +1/+1 dall'ultima abilità della Rinascita dell'Ulubranco.
- 

Riplasmare l'Anima

{3} {R} {R}

Stregoneria

Ogni giocatore scarta la propria mano, poi pesca sette carte.

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

- Se la prima carta che peschi in un turno ha miracolo, puoi rivelarla. Se lo fai, un'abilità innescata si innesca e viene messa in pila. I giocatori possono rispondere a questa abilità come di consueto. Mentre questa abilità è in pila e la carta con miracolo rimane nella tua mano, giochi con la carta rivelata.
  - È importante rivelare una carta con miracolo prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano.
  - Mentre l'abilità innescata si risolve, decidi tu se lanciare o no la carta rivelata. Se lo fai, paghi il suo costo di miracolo anziché il suo costo di mana. Se non lo fai, che sia perché non vuoi o perché non puoi (forse perché la carta non è più nella tua mano), la carta smette di essere rivelata e rimane nella tua mano.
  - Miracolo funziona in qualsiasi turno, non solo nei tuoi turni, ma solamente se la carta è la prima carta pescata in quel turno. Se ti viene indicato di pescare più carte (e non hai pescato ancora una carta in quel turno), quelle carte vengono pescate una alla volta, quindi solamente la prima può essere rivelata usando miracolo.
  - Se lanci una magia usando miracolo, puoi ignorare qualsiasi restrizione basata sul tipo di carta. Per esempio, se Riplasmare l'Anima è la prima carta che peschi durante il turno di un avversario, puoi rivelarla e lanciarla usando miracolo.
  - 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 si basa sempre sul suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- 

Risveglio di Edgar

{3} {B} {B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura

bersaglio dal tuo cimitero.

Quando scarti questa carta, puoi pagare {B}. Quando lo

fai, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo

cimitero.

- Non puoi scartare il Risveglio di Edgar solo perché vuoi farlo. Per scartarlo, una regola o un effetto deve consentirti o indicarti di farlo.

---

#### Riti del Villaggio

{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.

Pesca due carte.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.

---

#### Rituale del Criptolito

{1}{G}

Incantesimo

Le creature che controlli hanno “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

- Se una creatura ha più abilità di mana con un costo di {T}, ad esempio se controlli due Rituali del Criptolito, puoi attivare solo una di tali abilità alla volta. TAPPare la creatura non produrrà più di un mana.

---

#### Saccheggio degli Infedeli

{R}

Stregoneria

Pesca due carte, poi scarta due carte.

Flashback {2}{R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- Peschi due carte e ne scarti due mentre il Saccheggio degli Infedeli si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

---

#### Sacerdotessa della Sala del Sangue

{2}{B}{R}

Creatura — Chierico Vampiro

4/4

Ogniqualevolta questa creatura entra o attacca, se non hai carte in mano, questa creatura infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

Follia {1}{B}{R} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- Se hai una carta in mano nel momento in cui avviene la condizione di innesco, l'abilità della Sacerdotessa della Sala del Sangue non si innesca, anche se riesci a rimuovere quella carta dalla tua mano subito dopo. Se hai una carta in mano mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non ha effetto. Non verrà inflitto alcun danno.



---

Saggia di Somberwald

{2} {G}

Creatura — Druido Umano

0/1

{T}: Aggiungi tre mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare magie creatura.

- Il mana prodotto dalla Saggia di Somberwald può essere speso per qualsiasi parte del costo totale di una magia creatura. Questo include costi addizionali (come i costi di potenziamento) e costi alternativi (come i costi di apparire).
- Il mana prodotto dalla Saggia di Somberwald non può essere speso per abilità attivate, neanche per quelle che mettono una carta creatura direttamente sul campo di battaglia, come dissotterrare o ninjutsu.
- Il mana prodotto dalla Saggia di Somberwald non può essere speso per magie non creatura che metterebbero pedine creatura sul campo di battaglia.

---

Sanguinomante Voldaren

{1} {B}

Creatura — Mago Vampiro

2/1

Volare

Ogniqualevolta questa creatura o un'altra creatura non pedina che controlli muore, crea una pedina Sangue. (*È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".*)

Ogniqualevolta crei una pedina Sangue, se controlli cinque o più pedine Sangue, trasforma questa creatura.

////

Evocatrice di Sanguinistrelli

Creatura — Mago Vampiro

3/3

Volare

All'inizio del combattimento nel tuo turno, fino a una pedina Sangue bersaglio che controlli diventa una creatura Pipistrello 2/2 nera con volare e rapidità in aggiunta ai suoi altri tipi.

- L'ultima abilità della Sanguinomante Voldaren verifica quante pedine Sangue hai sia quando si innesca che quando si risolve. Se non controlli almeno cinque pedine Sangue in entrambi quei momenti, non si trasformerà.
  - Le pedine Sangue che diventano Pipistrelli con l'abilità dell'Evocatrice di Sanguinistrelli sono ancora pedine artefatto Sangue e hanno ancora "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questa pedina: Pesca una carta".
-

Sciacalli di Mezzanotte

{4}{B}

Creatura — Farabutto Umano

3/3

Quando questa creatura entra, puoi riprendere in mano dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3.

*(Si combina con i Ratti del Cimitero.)*

////

Ratti del Cimitero

{1}{B}

Creatura — Ratto

2/1

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se possiedi e controlli questa creatura e una creatura chiamata Sciacalli di Mezzanotte, esiliale, poi combinala nell'Orda Squittente.

////

Orda Squittente

Creatura — Orrore Eldrazi

5/6

Rapidità

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

Quando questa creatura entra, le altre creature che controlli prendono +1/+0 e hanno minacciare fino alla fine del turno.

- Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- L'insieme di creature influenzate dall'abilità innescata dell'Orda Squittente viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+0 e non avranno minacciare.

---

Scopritore di Segreti

{U}

Creatura — Mago Umano

1/1

All'inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi rivelarla. Se una carta istantaneo o stregoneria viene rivelata in questo modo, trasforma questa creatura.

////

Insetto Aberrante

Creatura — Insetto Umano

3/2

Volare

- Puoi rivelare la carta anche se non è un istantaneo o una stregoneria. Che tu scelga di rivelarla o meno, la carta rimane in cima al tuo grimorio.
-

### Secondo Raccolto

{2} {G} {G}

Istantaneo

Per ogni pedina che controlli, crea una pedina che è una copia di quel permanente.

- Il Secondo Raccolto copia le caratteristiche originali di ogni pedina come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina. Non copia se quella pedina è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
  - Il Secondo Raccolto copia tutte le pedine, non solo le pedine creatura.
- 

### Separatore di Anime

{3}

Artefatto

{5}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è 1/1, è uno Spirito in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare. Crea una pedina creatura Zombie nera con forza pari alla forza di quella carta e costituzione pari alla costituzione di quella carta.

- Se copi una carta creatura bifronte con l'abilità del Separatore di Anime, la risultante pedina Spirito sarà una pedina bifronte. Le eccezioni elencate si applicheranno sia al lato frontale che al lato posteriore della pedina Spirito. La pedina Zombie non sarà una pedina bifronte.
  - Se la carta creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
  - Eventuali abilità "entra" della carta creatura copiata si innescheranno quando la pedina Spirito entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della carta creatura.
  - La pedina Spirito ha il colore e il costo di mana (e di conseguenza il valore di mana) della carta originale; la pedina Zombie ha un valore di mana pari a 0.
  - Le abilità che definiscono la forza e la costituzione di una creatura si applicano mentre quella carta è nel tuo cimitero, ma le abilità che aggiungono o sottraggono un valore da forza e costituzione non si applicano. Per esempio, l'abilità della Saggia delle Tradizioni Ataviche si applica per determinare la forza e la costituzione della pedina Zombie, ma l'abilità della Guardia Scelta di Liliana non si applica.
  - Se la carta creatura copiata ha un'abilità che definisce la sua forza e la sua costituzione, come quella della Saggia delle Tradizioni Ataviche, la pedina Spirito avrà comunque forza e costituzione base 1/1.
  - La forza e la costituzione della pedina Zombie vengono stabilite mentre la pedina viene creata, in base alla carta nel momento in cui ha lasciato il cimitero. Non verranno modificate se la forza e la costituzione della carta esiliata cambiano.
  - La pedina Spirito sarà sul campo di battaglia prima che la pedina Zombie entri.
-

Sepolcro dell'Angelo

{3}

Artefatto

Ogniquale volta una creatura che controlli entra, puoi far diventare questo artefatto una creatura artefatto Angelo 3/3 bianca con volare fino alla fine del turno.

- Se il Sepolcro dell'Angelo è già una creatura quando una creatura entra sotto il tuo controllo, puoi scegliere che la sua abilità sostituisca qualsiasi effetto che imposta un valore specifico per la sua forza e la sua costituzione base, ma altri effetti che modificano forza e costituzione (come quello creato dalla Crescita Titanica) si applicheranno comunque.
- Gli effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base del Sepolcro dell'Angelo e che iniziano ad applicarsi dopo che è diventato una creatura sostituiranno l'effetto del Sepolcro dell'Angelo. Ad esempio, se a causa di un effetto un Sepolcro dell'Angelo 3/3 diventa 0/1, rimarrà 0/1 finché un altro effetto (come innescare l'abilità del Sepolcro dell'Angelo una seconda volta o bersagliarlo con la Crescita Titanica) non modificherà questi valori.

---

Sigarda, Schiera degli Aironi

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

Creatura Legendaria — Angelo

5/5

Volare, anti-malocchio

Le magie e le abilità controllate dai tuoi avversari non possono farti sacrificare permanenti.

- Mentre si risolve una magia o abilità controllata da un avversario, se ti richiede di sacrificare un permanente, semplicemente non lo fai. Quella parte dell'effetto non avviene. Se quella magia o abilità ti fornisce l'opzione di sacrificare un permanente, non puoi scegliere quell'opzione.
  - Se una magia o abilità controllata da un avversario dice che qualcosa accade a meno che tu non sacrifichi un permanente, non puoi scegliere di sacrificare un permanente. D'altra parte, se una magia o abilità controllata da un avversario ti impone di sacrificare un permanente a meno che tu non compia un'azione (come per l'Onda Assassina), puoi scegliere se compiere o meno l'azione. Se non compi l'azione, non accade nulla, poiché non puoi sacrificare alcun permanente.
  - L'abilità di Sigarda influenza solo i sacrifici. Non impedirà a una creatura di morire a causa di danno letale o perché ha costituzione pari a 0, né impedirà a un permanente di essere messo nel cimitero del suo proprietario a causa della "regola delle leggende". Nessuna di queste azioni è un sacrificio; sono il risultato di regole di gioco.
-

Sindaco di Avabruck

{1}{G}

Creatura — Mannaro Consigliere Umano

1/1

Le altre creature Umano che controlli prendono +1/+1.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma questa creatura.

////

Ulubranco Alfa

Creatura — Mannaro

3/3

Ogni altra creatura Mannaro o Lupo che controlli prende +1/+1.

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma questa creatura.

- Una creatura che è sia Mannaro che Lupo ottiene solo +1/+1 dalla prima abilità dell'Ulubranco Alfa.
- 

Sommo Sacerdote Skirsdag

{1}{B}

Creatura — Chierico Umano

1/2

*Morboso* — {T}, TAPpa due creature STAPpate che controlli: Crea una pedina creatura Demone 5/5 nera con volare. Attiva solo se è morta una creatura in questo turno.

- Contrariamente al Sommo Sacerdote Skirsdag stesso, non è necessario che le altre due creature che TAPpi per attivare la sua abilità siano state sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- 

Sorin, Signore Sanguinario Imperioso

{2}{B}

Planeswalker Leggendario — Sorin

4

+1: Una creatura bersaglio che controlli ha tocco letale e legame vitale fino alla fine del turno. Se è un Vampiro, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

+1: Puoi sacrificare un Vampiro. Quando lo fai, Sorin infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

-3: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura Vampiro dalla tua mano.

- Più istanze di tocco letale e/o di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.
- Non scegli un bersaglio per la seconda abilità di Sorin quando la attivi. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un Vampiro in questo modo. Scegli un bersaglio per questa abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

- Se il bersaglio dell'abilità innescata riflessiva è un bersaglio illegale mentre quell'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non guadagnerai 3 punti vita.

---

Sorvegliante Demoniaco

{2} {B}

Creatura — Demone

4/3

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica una creatura diversa da questa creatura.

- Se non controlli altre creature, non sacrifichi nulla.
- Se il Sorvegliante Demoniaco lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata ma prima che si risolva, devi comunque sacrificare una creatura. In particolare, se controlli due Sorveglianti Demoniaci e nessun'altra creatura, ognuno dei due ti costringerà a sacrificare l'altro.

---

Spauracchio delle Schegge

{2} {G}

Creatura — Elementale

\*/\*

Travolgere

La forza e la costituzione dello Spauracchio delle Schegge sono pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

All'inizio del tuo mantenimento, macina due carte.

*(Mettili nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.)*

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione dello Spauracchio delle Schegge funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se lo Spauracchio delle Schegge è nel tuo cimitero, considererà se stesso.
- Se il controllore dello Spauracchio delle Schegge ha solo una carta nel suo grimorio quando l'abilità innescata si risolve, mette quella carta nel suo cimitero.

---

Spegnimagic

{1} {W} {U}

Creatura — Spirito

2/3

Lampo

Volare

Quando questa creatura entra, esilia una magia bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 4.

Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, il proprietario della carta esiliata può lanciare quella carta senza pagarne il costo di mana.

- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare se il valore di mana della magia è pari o inferiore a 4.

- Le magie che non possono essere neutralizzate possono comunque essere esiliate dall'abilità dello Spegnimagie. Non si risolveranno.
- Se il proprietario della carta esiliata la lancia, la magia non ha alcuna relazione con quella lanciata originariamente da quel giocatore. Qualsiasi scelta effettuata per la magia originale o gli effetti che la influenzavano non vengono trasmessi a quella nuova.
- Se il giocatore lancia la carta esiliata, lo fa come parte della risoluzione dell'ultima abilità dello Spegnimagie. Il giocatore non può attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati, ma altre restrizioni (come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento") restano valide.
- Se il giocatore lancia una carta "senza pagarne il costo di mana", non può scegliere di lanciarla per un costo alternativo come, ad esempio, un costo di emergere. Il giocatore può, tuttavia, pagare i costi addizionali, come i costi di incrementare. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, il giocatore deve scegliere 0 come valore di X quando la lancia senza pagarne il costo di mana.
- Se lo Spegnimagie lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità "entra" si sia risolta, la sua abilità innescata lascia-il-campo si innescherà, si risolverà, ma non avrà alcun effetto. Poi la sua prima abilità innescata si risolverà, esiliando la magia permanentemente.

#### Strisciante del Sepolcro

{B}

Creatura — Zombie

2/1

Questa creatura non può bloccare.

Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero fintanto che controlli uno Zombie.

- L'abilità dello Strisciante del Sepolcro non cambia quando potresti lanciarlo.
- Dopo che hai lanciato lo Strisciante del Sepolcro ed è in pila, non importa se perdi il controllo dell'altro Zombie.

#### Tamiyo, Ricercatrice sul Campo

{1}{G}{W}{U}

Planeswalker Leggendario — Tamiyo

4

+1: Scegli fino a due creature bersaglio. Fino al tuo prossimo turno, ogniquale volta una di quelle creature infligge danno da combattimento, pesca una carta.

−2: TAPpa fino a due permanenti non terra bersaglio.

Non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

−7: Pesca tre carte. Ottieni un emblema con "Puoi lanciare magie dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana".

- La prima abilità di Tamiyo può bersagliare creature che non controlli. Sarai tu a pescare una carta e non il loro controllore, se infliggono danno da combattimento.

- La prima abilità di Tamiyo crea un'abilità innescata ritardata che si innesca anche se Tamiyo ha lasciato il campo di battaglia prima che quelle creature infliggesse danno da combattimento.
- Se la prima abilità di Tamiyo bersaglia due creature ed entrambe infliggono danni da combattimento nello stesso momento, l'abilità innescata ritardata si innesca due volte.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

#### Tavoletta del Codice Spirituale

{1} {U}

Artefatto

Questo artefatto entra con tre segnalini presagio.

{1} {U}, {T}: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Mettine una nel tuo cimitero.

Ogniquale volta una carta creatura viene messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona, rimuovi un segnalino presagio da questo artefatto. Poi, se non ha segnalini presagio, trasformalo.

////

Spirito delle Catene Cifrate

Creatura — Spirito

3/2

Volare

Questa creatura può bloccare solo creature con volare.

{3} {U}: Pesca due carte, poi scarta una carta.

- L'ultima abilità della Tavoletta del Codice Spirituale si innesca quando una carta creatura viene messa in un cimitero da qualsiasi zona. Questo processo è diverso da un'abilità che si innesca quando una creatura muore. In particolare, una carta non creatura sul campo di battaglia che diventa una creatura e muore (ad esempio una terra animata) non farà innescare questa abilità. Analogamente, una carta creatura sul campo di battaglia che è diventata un permanente non creatura (magari perché è stata incantata dalla Prigionia Ridotta) farà innescare questa abilità quando quella carta viene messa nel tuo cimitero.
- La morte di creature pedina non farà mai innescare l'ultima abilità della Tavoletta del Codice Spirituale.

#### Tempesta Spazzatetti

{5} {U}

Incantesimo

Puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana per le magie creatura Zombie che lanci.

- Devi comunque pagare qualsiasi costo aggiuntivo obbligatorio, come esiliare una carta creatura dal tuo cimitero per il Picchiatore Improvvisato.
- Il costo di mana e il valore di mana della magia restano invariati. La Tempesta Spazzatetti cambia solamente ciò che paghi.



Termo-Alchimista

{1} {R}

Creatura — Sciamano Umano

0/3

Difensore

{T}: Questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria,

STAPpa questa creatura.

- L'abilità innescata del Termo-Alchimista si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata. I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità (come l'abilità attivata del Termo-Alchimista) dopo che l'abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l'ha fatta innescare faccia altrettanto.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità attivata del Termo-Alchimista infligge 1 danno a ciascuno dei tuoi avversari, perciò la squadra avversaria perde 2 punti vita.

---

Thalia, Catara Eretica

{2} {W}

Creatura Legendaria — Soldato Umano

3/2

Attacco improvviso

Le creature e le terre non base controllate dai tuoi avversari entrano TAPpate.

- Se un effetto stabilisce che una creatura o una terra entra nel campo di battaglia TAPpata a meno che non venga soddisfatta una condizione, l'ultima abilità di Thalia fa sì che quella carta entri TAPpata anche se la condizione viene soddisfatta. Per esempio, il tuo avversario può rivelare una Pianura mentre gioca la Città Portuale (dall'espansione *Ombre su Innistrad*), ma la Città Portuale entra comunque TAPpata.
- Se Thalia entra nel campo di battaglia contemporaneamente alle creature o alle terre non base di un avversario, quelle creature e terre non sono influenzate dall'ultima abilità di Thalia.

---

Tomba Infernale

{3}

Artefatto Legendario

{1}, {T}: Esilia una creatura bersaglio che controlli.

{7}, {T}: Esilia una creatura bersaglio che non controlli.

Quando la Tomba Infernale viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia tutte le carte esiliate da essa sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

- La prima e la terza abilità della Tomba Infernale sono legate. Analogamente, la seconda e la terza abilità della Tomba Infernale sono legate. Solo le carte esiliate come risultato della prima o della seconda abilità della Tomba Infernale verranno rimesse sul campo di battaglia dalla sua terza abilità.
-

Torcia Ardente

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata non può essere bloccata da Vampiri o Zombie.

La creatura equipaggiata ha “{T}, Sacrifica la Torcia Ardente: La Torcia Ardente infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio”.

Equipaggiare {1} ({1}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Se una Torcia Ardente controllata da un giocatore fosse assegnata in qualche modo a una creatura controllata da un altro giocatore, nessuno dei due giocatori può attivare l'abilità di danno. Solo il giocatore che controlla la creatura può attivare l'abilità. Ma poiché quel giocatore non può sacrificare la Torcia Ardente (un permanente che non controlla), il costo dell'abilità non può essere pagato.
- La fonte del danno è la Torcia Ardente, non la creatura equipaggiata. Tuttavia, l'abilità della creatura equipaggiata è ciò che bersaglia il permanente o il giocatore. Se la Torcia Ardente fosse assegnata a una creatura rossa, per esempio, l'abilità non potrebbe bersagliare una creatura con protezione dal rosso. Potrebbe bersagliare una creatura con protezione dagli artefatti, ma tutto il danno verrebbe prevenuto.

---

Torens, Pugno degli Angeli

{1}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/2

Addestramento (*Ogniqualvolta questa creatura attacca con un'altra creatura con forza maggiore, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

Ogniqualvolta lanci una magia creatura, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 verde e bianca con addestramento.

- L'abilità addestramento di una creatura si innesca solo quando sia quella creatura che una creatura con forza maggiore vengono dichiarate come attaccanti. Aumentare la forza di una creatura dopo la dichiarazione delle creature attaccanti non farà innescare un'abilità addestramento.
- Dopo che l'abilità addestramento di una creatura si è innescata, distruggere l'altra creatura attaccante o ridurne la forza non impedirà alla creatura con addestramento di ottenere un segnalino +1/+1.

---

Tormentatore Falkenrath

{2}{B}

Creatura — Vampiro

2/1

Sacrifica una creatura: Questa creatura ha volare fino alla fine del turno. Se la creatura sacrificata era un Umano, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L'abilità verifica se la creatura sacrificata era un Umano quando ha lasciato il campo di battaglia. (Non ha importanza quali sono i suoi tipi di creatura nel cimitero.)
- Puoi sacrificare il Tormentatore Falkenrath stesso per attivare la sua abilità.

---

Trappola di Luce dei Geist

{2} {U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli uno Spirito. Inoltre costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un incantesimo.

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}.

- La Trappola di Luce dei Geist costa {2} in meno se controlli uno Spirito e un incantesimo. Costa {2} in meno anche se controlli un permanente che è sia un incantesimo che uno Spirito.

---

Triscaidecafobia

{3} {B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, scegli uno —

Ogni giocatore con esattamente 13 punti vita perde la partita, poi ogni giocatore guadagna 1 punto vita.

Ogni giocatore con esattamente 13 punti vita perde la partita, poi ogni giocatore perde 1 punto vita.

- Scegli uno dei modi anche se nessun giocatore perderà la partita. I giocatori guadagneranno o perderanno comunque punti vita come indicato.
- Se scegli il secondo modo della Triscaidecafobia e cominci a risolverlo mentre un avversario ha 13 punti vita e tu hai 1 punto vita, quell'avversario perderà la partita prima che tu perda 1 punto vita.
- Se ogni giocatore ha 13 punti vita mentre si risolve l'abilità della Triscaidecafobia, la partita termina con un pareggio.
- In una partita Two-Headed Giant, ogni squadra con 13 punti vita perde la partita, poi ogni giocatore di ogni squadra guadagna o perde 1 punto vita, facendo aumentare o diminuire di 2 i punti vita della squadra.

---

Ululatore Stridente

{2} {G}

Creatura — Orrore Mannaro

3/1

Le creature con forza inferiore a quella di questa creatura non possono bloccarla.

{5} {G}: Trasforma questa creatura.

////

Coro Ululante

Creatura — Mannaro Eldrazi

3/5

Le creature con forza inferiore a quella di questa creatura non possono bloccarla.

Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina creatura

Orrore Eldrazi 3/2 incolore.

- La forza della creatura bloccante e quella dell'Ululatore Stridente (o del Coro Ululante) vengono confrontate solo nel momento in cui vengono scelte le creature bloccanti. Modificare più tardi la forza di una delle due creature non renderà l'Ululatore Stridente (o il Coro Ululante) non bloccato.
- 

Uovo Bioluminescente

{2}{U}

Creatura — Uovo Serpe

0/4

Difensore

Quando questa creatura entra, profetizza 2.

Quando sacrifichi questa creatura, rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

////

Serpe Bioluminescente

Creatura — Serpe

4/4

Sacrifica due Isole: Questa creatura non può essere bloccata in questo turno.

- Non puoi sacrificare l'Uovo Bioluminescente a meno che un altro effetto non te lo permetta.
  - Puoi sacrificare due terre qualsiasi con il sottotipo Isola per attivare l'abilità della Serpe Bioluminescente, anche se non sono terre base o non si chiamano Isola.
  - Se un permanente che non è una carta bifronte diventa una copia dell'Uovo Bioluminescente e poi viene sacrificato, quella carta non potrà ritornare sul campo di battaglia trasformata. Rimarrà nel cimitero.
- 

Vampira Lama Furiosa

{1}{R}

Creatura — Berserker Vampiro

1/2

Travolgere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi scartare una carta. Se lo fai, questa creatura prende +3/+0 fino alla fine del turno.

- Mentre si risolve l'abilità innescata della Vampira Lama Furiosa, non puoi scartare più carte per moltiplicare il bonus.
- 

Vampiro Seducente

{1}{B}{B}

Creatura — Vampiro

2/2

Le altre creature Vampiro che controlli prendono +1/+1. TAPpa cinque Vampiri STAPpati che controlli: Prendi il controllo di una creatura bersaglio. Diventa un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Poiché l'abilità attivata del Vampiro Seducente non ha il simbolo del TAP nel suo costo, puoi TAPpare un Vampiro (incluso il Vampiro Seducente stesso) che non è stato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente per pagarne il costo.
- L'effetto dell'abilità attivata del Vampiro Seducente non ha una durata. Mantieni il controllo della creatura influenzata fino a quando la partita termina, la creatura lascia il campo di battaglia oppure un effetto successivo fa sì che qualcun altro ne prenda il controllo. Non ha importanza se il Vampiro Seducente rimane o no sul campo di battaglia. Analogamente, la creatura influenzata rimane un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi fino a quando la partita termina, la creatura lascia il campo di battaglia oppure un effetto successivo ne cambia il tipo o sottotipo.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

#### Vendetta Scottante

{2} {R}

Incantesimo

Ogniqualvolta lanci una magia dal tuo cimitero, questo incantesimo infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- La Vendetta Scottante non si innesca quando attivi l'abilità di una carta nel tuo cimitero, come dissotterrare o l'abilità dello Scheletro Riasssemblato.
- L'abilità innescata della Vendetta Scottante si risolverà prima della magia che hai lanciato dal tuo cimitero.

#### Vincolo del Selenargento

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare, bloccare o trasformarsi.

Sacrifica un altro permanente: Assegna quest'Aura a una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria e solo una volta per turno.

- Le abilità attivate e innescate della creatura incantata che di norma la trasformerebbero possono essere comunque attivate o innescate. Se tali abilità hanno altri effetti, tali effetti verranno applicati.
- Controlli il Vincolo del Selenargento anche mentre incanta una creatura di un avversario. Solo tu puoi attivare la sua ultima abilità.

#### Visitatrice del Manicomio

{1} {B}

Creatura — Mago Vampiro

3/1

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, se quel giocatore non ha carte in mano, tu peschi una carta e perdi 1 punto vita.

Follia {1} {B} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio.*

*Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- L'abilità innescata della Visitatrice del Manicomio verifica la mano del giocatore attivo mentre inizia il mantenimento e mentre l'abilità innescata si risolve. Se quel giocatore ha una carta in mano mentre si risolve, non peschi una carta né perdi 1 punto vita. In particolare, se controlli più Visitatrici del Manicomio durante il tuo mantenimento, l'abilità innescata che si risolve per prima impedirà alla stessa abilità di una seconda Visitatrice di avere effetto, a meno che tu non abbia un modo per rimuovere dalla tua mano la carta che hai pescato prima che si risolva.
- Nel turno di un avversario, le abilità innescate che controlli si risolveranno prima di eventuali abilità innescate di permanenti controllati da quell'avversario, se tali abilità si innescano allo stesso tempo. Questo significa che se tu e il tuo avversario controllate una Visitatrice del Manicomio a testa durante il mantenimento del tuo avversario e quest'ultimo non ha carte in mano, pescherai sempre una carta prima che il tuo avversario abbia una carta in mano.

#### Voce dei Benedetti

{W}{W}

Creatura — Chierico Spirito

2/2

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 su questa creatura.

Fintanto che questa creatura ha quattro o più segnalini

+1/+1, ha volare e cautela.

Fintanto che questa creatura ha dieci o più segnalini

+1/+1, ha indistruttibile.

- La prima abilità della Voce dei Benedetti si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
- Se alla Voce dei Benedetti viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la prima abilità della Voce dei Benedetti si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità della Voce dei Benedetti si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la prima abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
- Guadagnare volare dopo che è stata bloccata non farà diventare la Voce dei Benedetti non bloccata.

#### 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.

---

Magic: The Gathering, Magic e Innistrad sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2025 Wizards.