

Note di release di Magic: The Gathering—Commander (edizione 2015)

Redatto da Matt Tabak, con il contributo di Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson e Thijs van Ommen

Ultima modifica: 31 luglio 2015

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di **Magic: The Gathering**, oltre a una raccolta di chiarimenti e decisioni che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che escono le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di **Magic** possono rendere queste informazioni ovviamente sorpassate. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci alla pagina <http://company.wizards.com/contactus>.

La sezione "Note generali" include le informazioni sull'uscita e fornisce spiegazioni sulle meccaniche e sui concetti dell'espansione.

La sezione "Note specifiche sulle carte" contiene le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nella sezione "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione. In particolare, nessuna delle carte uscite nei precedenti prodotti di **Magic** è qui elencata.

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'uscita di **Magic: The Gathering—Commander** (edizione 2015) presenta cinque confezioni diverse. Ognuna contiene un mazzo con 100 carte, oltre a una carta comandante foil oversize. I cinque mazzi sono "Convoca gli Spiriti", "Prendi il Controllo", "Saccheggia le Tombe", "Scendi in Battaglia" e "Accresci le Schiere".

Uscita ufficiale: 13 novembre 2015

Visita Wizards.com/Locator per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuove carte e legalità del formato

All'interno dei mazzi di **Magic: The Gathering—Commander** (edizione 2015), sono presenti cinquantasei carte mai apparse prima nel gioco di **Magic**. Queste carte sono legali solo nei formati Commander, Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard o Modern.

Le altre carte incluse in questa uscita sono legali in qualsiasi formato che ne permette già l'uso. In altre parole, la presenza di una carta in questa uscita non ne modifica la legalità in alcun formato.

Per saperne di più sui formati di **Magic**, visita Magic.Wizards.com/Rules. Per informazioni sulla legalità di formati per una carta specifica, visita Gatherer.Wizards.com, cerca la carta, poi clicca sulla scheda "Sets & Legality".

Cos'è Commander?

Creato e reso popolare dai fan, Commander è un formato amatoriale in cui il mazzo di ogni giocatore è guidato da una creatura leggendaria di sua scelta. Viene giocato di solito in partite multiplayer Free-for-All amatoriali, sebbene siano comuni anche le partite a due giocatori. Ogni giocatore inizia con 40 punti vita. Ogni mazzo contiene esattamente 100 carte, tra cui una creatura leggendaria scelta come *comandante* del mazzo. Commander è inoltre un formato "singleton": ad eccezione delle terre base, ogni carta deve avere un nome diverso in inglese.

Su MTGCommander.net si trova un elenco di carte bandite consigliato per il formato Commander e curato dal comitato del regolamento, non da Wizards of the Coast. Su **Magic Online**, il formato Commander segue tale elenco.

Usare il tuo comandante

La carta creatura leggendaria scelta come comandante del mazzo gioca un ruolo fondamentale nelle partite e spesso apparirà più volte sul campo di battaglia.

* Il tuo comandante inizia la partita nella zona di comando, un'area di gioco creata per il formato Commander e ora usata anche per carte di **Magic** non tradizionali (tra cui carte piano, intrigo e Conspiracy) e per emblemi creati dai planeswalker. Le altre novantanove carte vengono mescolate e formano il tuo grimoire.

* Puoi lanciare il tuo comandante dalla zona di comando. Ogni volta che lo fai, costa {2} in più per essere lanciato per ogni volta che lo hai lanciato in precedenza dalla zona di comando in quella partita.

* Se il tuo comandante sta per essere esiliato, aggiunto alla tua mano oppure messo nel tuo cimitero o grimoire da qualsiasi zona, puoi invece scegliere di metterlo nella zona di comando.

L'*identità di colore* del tuo comandante determina le altre carte che possono far parte del tuo mazzo. L'identità di colore di una carta comprende il suo colore, come definito dal suo costo di mana o dall'indicatore di colore, e anche i colori di qualsiasi simbolo di mana colorato nel testo delle regole.

* L'identità di colore viene stabilita prima dell'inizio della partita e non cambia durante il suo svolgimento, neanche se il tuo comandante diventa di un colore diverso.

* Durante la partita, se alla tua riserva di mana sta per essere aggiunto del mana che non è di un colore presente nell'identità di colore del tuo comandante, viene invece aggiunto altrettanto mana incolore alla tua riserva di mana.

Oltre alle normali regole riguardanti la vittoria e la sconfitta in una partita, il formato Commander presenta una regola aggiuntiva: un giocatore a cui siano stati inflitti 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante nel corso della partita perde la partita.

* I giocatori devono prendere nota dei danni da combattimento che vengono loro inflitti da ogni comandante nel corso della partita.

* Questa regola comprende il comandante stesso di un giocatore, che può infliggere danno da combattimento al suo proprietario se il comandante è controllato da un altro giocatore o se il danno da combattimento viene deviato su quel giocatore.

Regola del mulligan alternativa

La variante Commander usa una regola del mulligan alternativa: ogni volta che un giocatore prende un mulligan, invece di rimescolare tutta la sua mano di carte nel suo grimoire, quel giocatore esilia un qualsiasi numero di carte dalla sua mano. Poi il giocatore pesca un numero di carte pari a una in meno del numero di carte che ha esiliato in questo modo. Dopo che un giocatore tiene una mano iniziale, quel giocatore rimescola tutte le carte esiliate in questo modo nel suo grimoire.

Lasciare la partita

A differenza delle partite uno contro uno, le partite multiplayer possono continuare dopo che un giocatore perde e lascia la partita.

* Quando un giocatore lascia la partita, anche tutti i permanenti, le magie e le altre carte possedute da quel giocatore lasciano la partita.

* Se quel giocatore controllava qualche abilità o copia di magie in attesa di risolversi, smettono di esistere.

* Se quel giocatore controllava qualche permanente posseduto da un altro giocatore, gli effetti che ne fornivano il controllo al giocatore che ha lasciato terminano. Se questo non dà il controllo dei permanenti a un giocatore diverso (magari perché sono entrati nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore che ha lasciato), vengono esiliati.

Comandanti oversize

Tutti i mazzi di **Magic: The Gathering—Commander** (edizione 2015) comprendono una carta foil oversize che corrisponde al comandante di quel mazzo. Questa carta è solo per divertimento e non è necessaria per giocare partite in formato Commander.

* Devi avere anche la versione tradizionale della carta di **Magic** del tuo comandante, anche se usi la carta oversize.

* Fintanto che il tuo comandante è in una zona pubblica, come la zona di comando o il campo di battaglia, puoi sostituire la carta tradizionale di **Magic** con la carta oversize.

* Se il tuo comandante è in una zona nascosta, come il tuo grimorio o la tua mano, usa la carta tradizionale di **Magic**.

Tematica: segnalini esperienza

Ognuno dei cinque comandanti di questa uscita ha un'abilità che ti fornisce segnalini esperienza e un'altra abilità che verifica il numero di segnalini esperienza che possiedi.

Ezuri, Artiglio del Progresso

{2} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo

3/3

Ogniqualevolta una creatura con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ottieni un segnalino esperienza.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti X segnalini +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli, dove X è il numero di segnalini esperienza che possiedi.

* I segnalini esperienza sono il secondo tipo di segnalino che è possibile assegnare a un giocatore, dopo i segnalini veleno.

* Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'ultima abilità di Ezuri considera i segnalini esperienza ottenuti dalla prima abilità, da un'altra abilità, da proliferare e così via.

* Ogni confezione include una carta con la scritta "Esperienza" e il suggerimento "Posiziona qui i tuoi segnalini esperienza". Questa carta non è necessaria per giocare. Si tratta semplicemente di una comoda soluzione per accumulare i tuoi segnalini esperienza, che possono essere rappresentati con dadi, biglie o altri piccoli oggetti.

Nuova abilità: miriade

Miriade è una nuova abilità innescata che sostanzialmente permette a una creatura di attaccare in tutte le direzioni possibili.

Convocatore delle Belve

{5}{G}{G}

Creatura — Bestia

8/6

Travolgere

Miriade (Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi mettere sul campo di battaglia una pedina che è una copia di questa creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)

Le regole ufficiali per miriade sono le seguenti:

702.115. Miriade

702.115a Miriade è un'abilità innescata che può creare un'ulteriore abilità innescata ritardata. “Miriade” significa “Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi mettere sul campo di battaglia una pedina che è una copia di questa creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Se metti sul campo di battaglia una o più pedine in questo modo, esilia le pedine alla fine del combattimento.”

702.115b Se una creatura ha più istanze di miriade, ognuna si innesca separatamente.

* Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento o al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento.

* Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.

* Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina.

* Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l'abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.

* Tutte le pedine creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.

* Ogni pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della creatura copiata.

* Se miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se quest'ultima attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.

Ciclo: “Confluenze”

Questa uscita include un ciclo di magie modali che ti permettono di scegliere tre modi. A differenza delle carte modali precedenti, queste magie ti permettono di scegliere lo stesso modo più di una volta.

Confluenza Nefasta

{3}{B}{B}

Istantaneo

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Un giocatore bersaglio pesca una carta e perde 1 punto vita.
- Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno.
- Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

* Scegli i modi mentre lanci la magia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.

* Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignora i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli. Ogni volta che selezioni quel modo, puoi scegliere un bersaglio diverso oppure lo stesso bersaglio.

* Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni di una Confluenza nell'ordine in cui sono scritte. Se scegli lo stesso modo più di una volta, decidi il relativo ordine mentre lanci la magia. Ad esempio, supponiamo che tu scelga il primo modo della Confluenza Nefasta due volte (bersagliando una volta te stesso e una volta un altro giocatore, in questo ordine) e il terzo modo una volta. Quando la Confluenza Nefasta si risolve, peschi una carta e perdi 1 punto vita, poi l'altro giocatore fa altrettanto, infine riprendi in mano la carta creatura bersaglio.

* Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo.

* Se una Confluenza viene copiata, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.

* Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che la Confluenza si risolva, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Anya, Angelo Spietato

{3}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

4/4

Volare

Anya, Angelo Spietato prende +3/+3 per ogni avversario i cui punti vita sono minori della metà dei propri punti vita iniziali.

Fintanto che i punti vita di un avversario sono minori della metà dei suoi punti vita iniziali, Anya ha indistruttibile.

* Il danno inflitto ad Anya viene considerato anche se Anya ha indistruttibile. Ad esempio, se le viene inflitto danno che di norma risulterebbe letale e Anya perde indistruttibile (ad esempio perché i punti vita di ogni avversario sono troppo elevati), verrà distrutta la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato. Tuttavia, si controlla se una creatura a cui è stato inflitto danno da una fonte con tocco letale è stata distrutta solo la prima volta che vengono verificate le azioni di stato dopo l'evento che ha inflitto quel danno.

* Se viene inflitto danno contemporaneamente ad Anya e ai tuoi avversari, Anya potrebbe ottenere indistruttibile e/o costituzione extra prima che vengano verificate le azioni di stato. Analogamente, se viene inflitto danno ad Anya da una fonte con legame vitale controllata da un avversario, Anya potrebbe perdere indistruttibile e/o costituzione prima che vengano verificate le azioni di stato.

* Se i punti vita iniziali di un giocatore sono dispari (Commander Vanguard? Fantastico.), la metà dei punti vita di quel giocatore risulterà essere un numero con decimali e questo non rappresenta un problema. Ad esempio, se i punti vita iniziali di un giocatore sono 41, la metà di questo numero è 20,5. Se i punti vita di quel giocatore sono pari o inferiori a 20, Anya avrà indistruttibile.

Araldo della Schiera

{3}{W}{W}

Creatura — Angelo

4/4

Volare, cautela

Miriade (*Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi mettere sul campo di battaglia una pedina che è una copia di questa creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.*)

* Le copie create dall'abilità miriade entrano nel campo di battaglia TAPpate anche se hanno cautela.

Arjun, la Fiamma Mutevole

{4}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Sfinge

5/5

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia, metti le carte che hai in mano in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine, poi pesca altrettante carte.

* L'abilità innescata di Arjun si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare.

* Dopo che l'abilità di Arjun si è innescata, i giocatori possono lanciare istantanei e attivare abilità attivate. Ogni volta che lanci una magia istantaneo in risposta, l'abilità di Arjun si innesca nuovamente.

Assalitore Illusorio

{4}{U}

Creatura — Illusione Felino

4/1

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Ogniqualvolta viene inflitto danno all'Assalitore Illusorio, pesca altrettante carte.

* Alle creature possono essere inflitti danni superiori alla loro costituzione. Se una fonte infligge 5 danni all'Assalitore Illusorio, pescherai cinque carte.

* Se l'Assalitore Illusorio blocca una creatura con travolgere, il controllore di quella creatura può assegnare all'Assalitore Illusorio un qualsiasi ammontare di danni compreso tra 1 e il valore della forza di quella creatura. Il danno in eccesso non deve necessariamente essere assegnato al giocatore in difesa.

Augure Cadaverico

{3}{B}

Creatura — Mago Zombie

4/2

Quando l'Augure Cadaverico muore, peschi X carte e perdi X punti vita, dove X è il numero di carte creatura nel cimitero di un giocatore bersaglio.

* Scegli il giocatore bersaglio mentre l'abilità viene messa in pila, ma determini il valore di X mentre quell'abilità si risolve. Se bersagli te stesso e l'Augure Cadaverico è ancora nel cimitero, la sua abilità lo considera tra le creature nel cimitero.

Bombardamento di Meteore

{X}{R}{R}{R}

Stregoneria

Scegli X creature e/o giocatori bersaglio. Il Bombardamento di Meteore infligge 4 danni a ciascuno di essi.

* Il Bombardamento di Meteore non può bersagliare la stessa creatura o lo stesso giocatore più di una volta.

* Il Bombardamento di Meteore non può infliggere danno sia a un giocatore che a un planeswalker controllato da quel giocatore in questo modo. Il Bombardamento di Meteore non può neanche infliggere danno a più di un planeswalker controllato dallo stesso giocatore in questo modo.

* Se alcuni dei bersagli del Bombardamento di Meteore, ma non tutti, sono diventati illegali prima che la magia tenti di risolversi, questa infligge comunque danno ai bersagli legali rimanenti. I bersagli illegali non saranno influenzati.

Capitano di Kalemne

{3}{W}{W}

Creatura — Soldato Gigante

5/5

Cautela

{5}{W}{W}: Mostruosità 3. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti tre segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

Quando il Capitano di Kalemne diventa mostruoso, esilia tutti gli artefatti e gli incantesimi.

* Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se il Capitano di Kalemne è già mostruoso, l'abilità attivata non ha alcun effetto.

* Mostruoso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostruosa.

* Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa mostruosa non si innescherà se quella creatura non è sul campo di battaglia quando la sua abilità mostruosità si risolve.

Centauro Spezzaliane

{3}{G}

Creatura — Centauro Pianta

1/1

Travolgere

Il Centauro Spezzaliane entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di carte terra in tutti i cimiteri.

Ogniquale volta una carta terra viene messa in un cimitero da qualsiasi zona, puoi pagare {G}{G}. Se lo fai, riprendi in mano il Centauro Spezzaliane dal tuo cimitero.

* Se il Centauro Spezzaliane e una carta terra vengono messi nel tuo cimitero nello stesso momento, l'ultima abilità del Centauro Spezzaliane si innescherà.

Confluenza Ardente

{2}{R}{R}

Stregoneria

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- La Confluenza Ardente infligge 1 danno a ogni creatura.
- La Confluenza Ardente infligge 2 danni a ogni avversario.
- Distruggi un artefatto bersaglio.

* Se il primo o il secondo modo vengono scelti più volte, ciascuno di questi modi rappresenterà un evento distinto che infligge danno. Ad esempio, se il tuo avversario lancia la Confluenza Ardente scegliendo il secondo modo tre volte e tu controlli la Guardiania Serafina (una creatura con l'abilità "Se una fonte controllata da un avversario ti sta per infliggere danni, previeni 1 di quei danni"), ti verranno inflitti in totale 3 danni.

Confluenza Verdeggiante

{4}{G}{G}

Stregoneria

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.
- Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.
- Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola il tuo grimorio.

* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

Confluenza Virtuosa

{3}{W}{W}

Stregoneria

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.
- Esilia un incantesimo bersaglio.
- Guadagni 5 punti vita.

* Se il terzo modo viene scelto più volte, ciascuno di questi modi rappresenta un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se il terzo modo viene scelto tre volte e tu controlli Karlov del Concilio Fantasma (una creatura con l'abilità "Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti due segnalini +1/+1 su Karlov del Concilio Fantasma"), l'abilità di Karlov si innescherà tre volte, per un totale di sei segnalini +1/+1.

Crotalo dei Teschi

{2}{G}

Creatura — Serpente

1/3

Tocco letale (*Qualsiasi danno che questa creatura infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.*)

Quando il Crotalo dei Teschi entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero, poi scegli un avversario. Quel giocatore riprende in mano una carta dal suo cimitero.

* L'abilità entra-in-campo del Crotalo dei Teschi bersaglia solo la carta nel tuo cimitero. Se quella carta è un bersaglio illegale mentre tenta di risolversi l'abilità, quest'ultima sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore riprenderà in mano carte.

Daxos il Risvegliato

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Soldato Zombie

2/2

Ogniqualvolta lanci una magia incantesimo, ottieni un segnalino esperienza.

{1}{W}{B}: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura incantesimo Spirito bianca e nera. Ha "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di segnalini esperienza che possiedi".

* La forza e la costituzione delle pedine varieranno al variare del numero di segnalini esperienza che possiedi.

* L'abilità che definisce la forza e la costituzione della pedina fa parte delle caratteristiche copiabili della pedina. Le copie di quella pedina avranno anch'esse quell'abilità.

* Mettere una pedina creatura incantesimo sul campo di battaglia non farà innescare la prima abilità di Daxos. D'altra parte, le abilità costellazione si innescano ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, perciò tali abilità si innescheranno.

Destino Sintetico

{4} {U} {U}

Istantaneo

Esilia tutte le creature che controlli. All'inizio della prossima sottofase finale, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli altrettante carte creatura. Metti sul campo di battaglia tutte le carte creatura rivelate in questo modo, poi rimescola le altre carte rivelate nel tuo grimorio.

* Le pedine creatura che esili in questo modo verranno considerate per determinare il numero di carte creatura che metti sul campo di battaglia.

* Se metti il tuo comandante nella zona di comando invece di esiliarlo, verrà comunque considerato per determinare il numero di carte creatura che metti sul campo di battaglia.

* Le carte che esili rimarranno in esilio. Non fanno parte del gruppo di carte che rimescoli nel tuo grimorio.

* Le carte creatura entreranno nel campo di battaglia contemporaneamente.

* Se il numero di creature che esili è maggiore del numero di carte creatura che rimangono nel tuo grimorio, finirai per rivelare l'intero grimorio, mettere sul campo di battaglia tutte le carte creatura rivelate in quel modo, poi rimescolare il tuo grimorio.

* Se non riveli carte non creatura in questo modo (ad esempio perché tutte le carte creatura di cui avevi bisogno erano in cima al tuo grimorio), rimescolerai comunque il tuo grimorio.

Esploratrice di Oreskos

{1} {W}

Creatura — Esploratore Felino

2/2

Quando l'Esploratrice di Oreskos entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a X carte Pianura, dove X è il numero di giocatori che controllano più terre di te. Rivela quelle carte e aggiungile alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità innescata dell'Esploratrice di Oreskos.

* Se nessun giocatore controlla più terre di te, passi comunque in rassegna il tuo grimorio e lo rimescoli, anche se non puoi trovare alcuna carta.

Evocazioni di Terrore

{X} {B} {B}

Stregoneria

Ogni giocatore mette nel proprio cimitero le prime X carte del proprio grimorio. Per ogni carta creatura messa in un cimitero in questo modo, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPpata.

* Se una carta creatura ha un'abilità di sostituzione per cui "invece" di essere messa nel cimitero viene messa in un'altra zona, quella carta non viene considerata per determinare il numero di Zombie che ottieni. Al contrario,

vengono considerate le carte creatura con un'abilità innescata che le rimuove dal cimitero, quando vengono messe nel cimitero da qualsiasi zona (incluso il tuo grimorio).

Falciartiglio

{5}

Artefatto — Equipaggiamento

Arma vivente (*Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Microbo 0/0 nera, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore perde metà dei suoi punti vita, arrotondati per eccesso.

Equipaggiare {3}

* L'abilità innescata del Falciartiglio si innesca e si risolve dopo che il danno da combattimento è stato inflitto. Ad esempio, se la pedina Microbo infligge 1 danno da combattimento a un giocatore con 10 punti vita, il danno da combattimento ridurrà i punti vita di quel giocatore a 9. A quel punto, l'abilità del Falciartiglio farà perdere 5 punti vita al giocatore, lasciandolo a 4.

* Come gli altri Equipaggiamenti, ogni Equipaggiamento con arma vivente ha un costo di equipaggiare. Puoi pagarlo per assegnare un Equipaggiamento a un'altra creatura che controlli. Una volta che la pedina Microbo non è più equipaggiata, verrà messa nel tuo cimitero e quindi smetterà di esistere, a meno che un altro effetto non renda la sua costituzione superiore a 0.

Faro di Comando

Terra

{T}: Aggiungi {1} alla tua riserva di mana.

{T}, Sacrifica il Faro di Comando: Aggiungi il tuo comandante alla tua mano dalla zona di comando.

* Se lanci un comandante dalla tua mano, il costo aggiuntivo basato sul numero di volte che è stato lanciato dalla zona di comando (talvolta chiamato "tassa del comandante") non si applica.

* Se il tuo comandante non è nella zona di comando (o non stai giocando una partita Commander) mentre l'ultima abilità si risolve, non accade nulla.

Flagello dei Nel Toth

{5}{B}{B}

Creatura — Drago Zombie

6/6

Volare

Puoi lanciare il Flagello dei Nel Toth dal tuo cimitero pagando {B}{B} e sacrificando due creature invece di pagare il suo costo di mana.

* Lanciare il Flagello dei Nel Toth dal tuo cimitero pagando il costo alternativo non cambia il momento in cui puoi lanciarlo. Puoi lanciarlo solo quando potresti normalmente lanciare una magia creatura.

* Se lanci il Flagello dei Nel Toth dal tuo cimitero, è comunque una magia e può essere neutralizzato.

* Non appena inizi a lanciarlo dal tuo cimitero, il Flagello dei Nel Toth viene messo in pila. A quel punto, è troppo tardi perché un avversario possa impedirti di lanciarlo rimuovendolo dal tuo cimitero. È troppo tardi anche per cercare di distruggere le creature che sacrifichi per pagare la magia.

Furto Etereo

{4}{U}{U}

Istantaneo

Prendi il controllo di una magia bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per essa. *(Se quella magia diventa un permanente, entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.)*

* Il Furto Etereo può bersagliare qualsiasi magia, anche una priva di bersagli.

* Se prendi il controllo di una magia istantaneo o stregoneria, verrà messa nel cimitero del suo proprietario nel momento in cui si risolve.

* Puoi cambiare qualsiasi bersaglio (o nessuno) tra quelli della magia. Se cambi un bersaglio, devi scegliere un bersaglio legale per la magia. Se non puoi, devi lasciare il bersaglio invariato (anche se il bersaglio attuale è illegale). In particolare, se sei stato scelto originariamente come “avversario bersaglio” per una magia di cui hai preso il controllo con il Furto Etereo, ora sei un bersaglio illegale, poiché non sei l’avversario di te stesso.

* Il danno da combattimento inflitto da un comandante viene considerato indipendentemente da chi lo controllava nel momento in cui ha inflitto danno. Ad esempio, supponiamo che un comandante infligga 10 danni da combattimento a un giocatore, lasci il campo di battaglia, venga lanciato nuovamente e tu ne prenda il controllo con il Furto Etereo. Se questo comandante infligge altri 11 danni da combattimento allo stesso giocatore, quest’ultimo perde la partita.

* Se prendi il controllo di una magia comandante, il proprietario del comandante sceglie se metterlo nella zona di comando qualora in seguito lasci il campo di battaglia.

Gigantoplasma

{3}{U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Puoi far entrare il Gigantoplasma nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che ha “{X}: Questa creatura ha forza e costituzione base X/X.”

* L’abilità attivata che il Gigantoplasma fornisce a se stesso diventa parte delle sue caratteristiche copiabili. A meno che l’abilità non venga sostituita da un altro effetto di copia, una creatura che sia una copia del Gigantoplasma avrà quell’abilità.

* Il Gigantoplasma copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (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 o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Se il Gigantoplasma non è una creatura (ad esempio perché ha copiato una terra che era diventata temporaneamente una creatura), puoi comunque attivare l’abilità “{X}: Questa creatura ha forza e costituzione base X/X”. Tuttavia, questa abilità non avrà alcun effetto e non trasformerà il Gigantoplasma in una creatura.

* L’abilità attivata sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione base del Gigantoplasma. Altri effetti che impostano la sua forza e/o costituzione base che iniziano ad applicarsi dopo che l’abilità si è risolta (inclusi quelli creati da successive attivazioni dell’abilità) sostituiranno l’effetto dell’abilità.

* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione del Gigantoplasma, come quello della Crescita Gigante o dell’Inno Glorioso, si applicheranno al Gigantoplasma indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne influenzi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

* Se la creatura scelta ha {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0. L'abilità che il Gigantoplasma fornisce a se stesso non influenza una {X} nel suo costo di mana.

* Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura scelta è un altro Gigantoplasma), il Gigantoplasma entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta sta copiando (più eventuali abilità che ha guadagnato come parte del processo di copia, se applicabile).

* Se la creatura scelta è una pedina, il Gigantoplasma copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. Il Gigantoplasma non è una pedina, anche se ne sta copiando una.

* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando il Gigantoplasma entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta.

* Se il Gigantoplasma in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che è già sul campo di battaglia.

* Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, il Gigantoplasma entra nel campo di battaglia come una creatura Polimorfo 0/0 e probabilmente verrà messo subito nel cimitero.

Grande Quercia Guardiana

{5} {G}

Creatura — Silvantropo

4/5

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Raggiungere

Quando la Grande Quercia Guardiana entra nel campo di battaglia, le creature controllate da un giocatore bersaglio prendono +2/+2 fino alla fine del turno. STAPpale.

* L'ultima abilità della Grande Quercia Guardiana bersaglia solo il giocatore; non bersaglia creature. Le creature con velo controllate da quel giocatore verranno influenzate, ad esempio.

* Eventuali creature già STAPpate controllate dal giocatore prenderanno solo +2/+2 fino alla fine del turno.

Karlov del Concilio Fantasma

{W} {B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Spirito

2/2

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti due segnalini +1/+1 su Karlov del Concilio Fantasma.

{W} {B}, Rimuovi sei segnalini +1/+1 da Karlov del Concilio Fantasma: Esilia una creatura bersaglio.

* L'abilità si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita da una creatura attaccante con legame vitale, sia che si tratti di 4 punti vita con le Pastoie della Fede.

* Una creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un singolo effetto di guadagno di punti vita. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlla infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale 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.

* In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se fanno aumentare i punti vita della tua squadra.

Kaseto, Arcimago Orochi

{1}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Serpente

2/2

{G}{U}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno. Se quella creatura è un Serpente, prende +2/+2 fino alla fine del turno.

* Dopo che una creatura è stata bloccata legalmente, attivare l'abilità di Kaseto bersagliando quella creatura non la farà diventare non bloccata. Tuttavia, le farà prendere +2/+2 se è un Serpente.

Ladra di Sangue

{4}{B}{B}

Creatura — Vampiro

1/1

Volare

Mentre la Ladra di Sangue entra nel campo di battaglia, rimuovi tutti i segnalini da tutti i permanenti. La Ladra di Sangue entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni segnalino rimosso in questo modo.

* I segnalini esperienza non vengono rimossi dai giocatori in questo modo, ma i segnalini fedeltà vengono rimossi dai planeswalker.

* Se più Ladre di Sangue entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, puoi applicare l'effetto di sostituzione di una qualsiasi di esse. La Ladra di Sangue che hai scelto entrerà con segnalini +1/+1 addizionali a causa della sua abilità, mentre le altre non lo faranno.

Lama delle Essenze

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha miriade. *(Ogniqualvolta attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi mettere sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)*

Equipaggiare {4}

* Se una creatura, ad esempio, ha due istanze di miriade, ognuna si innesca separatamente. Otterrai due pedine per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa.

* Se le pedine non sono creature (ad esempio perché la creatura equipaggiata era una terra animata), entreranno nel campo di battaglia ma non attaccheranno. Esilierai comunque quelle pedine alla fine del combattimento.

Mazirek, Necrosciamano Kraul

{3}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Sciamano Insetto

2/2

Volare

Ogniqualvolta un giocatore sacrifica un altro permanente, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

* Se un permanente viene sacrificato per pagare il costo di una magia o abilità, l'abilità di Mazirek si risolverà prima di quella magia o abilità. Al contrario, se un permanente viene sacrificato durante la risoluzione di una magia o abilità, quella magia o abilità finirà di risolversi prima che l'abilità di Mazirek venga messa in pila.

* Mazirek in sé non permette ai giocatori di sacrificare permanenti. La sua abilità si innesca ogniqualvolta un giocatore sacrifica un permanente a causa di un'altra magia, abilità o costo che impone al giocatore di farlo.

* Una creatura leggendaria che muore a causa della “regola delle leggende” non si considera sacrificata. Lo stesso vale per un planeswalker influenzato dalla “regola dell’unicità dei planeswalker”.

Meren del Clan Nel Toth

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

3/4

Ogniqualevolta un’altra creatura che controlli muore, ottieni un segnalino esperienza.

All’inizio della tua sottofase finale, scegli una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero. Se il costo di mana convertito di quella carta è pari o inferiore al numero di segnalini esperienza che possiedi, rimettila sul campo di battaglia. Altrimenti, aggiungila alla tua mano.

* Se Meren del Clan Nel Toth lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui altre creature che controlli muoiono, la sua prima abilità si innescherà per ognuna di quelle creature.

* Non puoi scegliere di aggiungere la carta creatura alla tua mano se il suo costo di mana convertito è pari o inferiore al numero di segnalini esperienza che possiedi mentre l’ultima abilità si risolve.

* Se una carta creatura nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Mizzix degli Izmagnus

{2} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Goblin

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria con costo di mana convertito superiore al numero di segnalini esperienza che possiedi, ottieni un segnalino esperienza.

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni segnalino esperienza che possiedi.

* Finisci di lanciare una magia, incluso il pagamento dei suoi costi, prima che si inneschi la prima abilità di Mizzix. L’abilità che ti fornisce il segnalino esperienza si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare.

* L’ultima abilità di Mizzix non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.

* L’ultima abilità di Mizzix non può ridurre l’ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente generica di quel costo.

* Se ci sono costi addizionali per lanciare una magia, o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto (ad esempio, quello creato dall’abilità di Thalia, Protettrice di Thraben), applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.

* La riduzione di costo si può applicare a costi alternativi come i costi di flashback.

* Se una magia istantaneo o stregoneria che lanci ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se il costo di mana di quella magia è {X} {R} e possiedi un segnalino esperienza, puoi scegliere 5 come valore di X e pagare {4} {R} per lanciare la magia.

Predasogni

{5} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniqualvolta il Predasogni infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi lanciare le carte non terra esiliate in questo modo.

* Le carte vengono esiliate a faccia in su.

* Quando lanci una carta in questo modo, segui le normali regole per lanciare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* Se lanci una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, verrà messa nel tuo cimitero dopo che si è risolta o che è stata neutralizzata. Non ritornerà nell'esilio.

* Le carte che non lanci rimarranno esiliate.

* Esiliare tutte le carte del tuo grimorio in questo modo non ti farà perdere la partita. Perderai solo se cerchi di pescare una carta da un grimorio vuoto.

Predazione di Ezuri

{5}{G}{G}{G}

Stregoneria

Per ogni creatura controllata dai tuoi avversari, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Bestia 4/4 verde. Ognuna di quelle Bestie lotta con una creatura diversa fra queste.

* I giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità tra il momento in cui le Bestie entrano nel campo di battaglia e quello in cui lottano con le altre creature. Se le Bestie che entrano nel campo di battaglia fanno innescare delle abilità, queste ultime verranno messe in pila dopo che la Predazione di Ezuri ha finito di risolversi.

* Scegli tu quale Bestia lotta con ciascuna delle creature controllate da un avversario.

* Tutte le "lotte" avvengono contemporaneamente.

* Se la Predazione di Ezuri crea più di una pedina per ogni creatura (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), le pedine in più non lotteranno con alcuna creatura.

Protettrice del Baluardo

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

3/3

Le creature comandante che controlli prendono +2/+2 e hanno indistruttibile.

* L'abilità della Protettrice del Baluardo si applica a qualsiasi creatura comandante che controlli, che tu ne sia il proprietario o meno.

* L'abilità della Protettrice del Baluardo non si applica ai comandanti che non sono al momento creature.

Risveglio del Tiranno dei Cieli

{3}{R}

Incantesimo

Quando una fonte controllata da un avversario ti infligge danno, sacrifica il Risveglio del Tiranno dei Cieli. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Drago 5/5 rossa con volare.

* Se il Risveglio del Tiranno dei Cieli non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, non puoi sacrificarlo. In questo caso, non otterrai il Drago.

* Il Risveglio del Tiranno dei Cieli si innesca una volta per ogni fonte controllata da un avversario che ti infligge danno, ma puoi sacrificarlo solo una volta.

Rito della Furia Tempestosa

{3}{R}{R}

Incantesimo

Le creature chiamate Furioso Fulminante non possono attaccare te o i planeswalker che controlli.

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, quel giocatore mette sul campo di battaglia una pedina creatura Elementale 5/1 rossa chiamata Furioso Fulminante. Ha travolgere, rapidità e "All'inizio della sottofase finale, sacrifica questa creatura".

* Se il Rito della Furia Tempestosa lascia il campo di battaglia prima che vengano dichiarate le creature attaccanti, le creature chiamate Furioso Fulminante possono attaccare te o i planeswalker che controlli.

Rivendicatrice dell'Alba

{4}{W}{W}

Creatura — Angelo

5/5

Volare

All'inizio della tua sottofase finale, scegli una carta creatura nel cimitero di un avversario, poi quel giocatore sceglie una carta creatura nel tuo cimitero. Puoi rimettere sul campo di battaglia quelle carte sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

* Se un qualsiasi avversario ha una o più carte creatura nel suo cimitero mentre l'abilità della Rivendicatrice dell'Alba si risolve, devi scegliere una di quelle carte. Non puoi scegliere un altro avversario senza carte creatura nel cimitero per evitare di rimettere sul campo di battaglia una di quelle carte.

* Se nessun avversario ha carte creatura nel suo cimitero mentre l'abilità della Rivendicatrice dell'Alba si risolve, avrai comunque la possibilità di rimettere sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero. Decidi tu quale avversario sceglierà una carta creatura nel tuo cimitero.

Scontro Speculare

{4}{U}{U}

Istantaneo

Lancia lo Scontro Speculare solo durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti.

Per ogni creatura che attacca te o un planeswalker che controlli, metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura e che la blocca. Esilia quelle pedine alla fine del combattimento.

* Una pedina creata dallo Scontro Speculare bloccherà la creatura che sta copiando anche se quella creatura non può essere bloccata o ha un'abilità che impedirebbe alla pedina creatura di bloccarla (come minacciare o protezione). Questo vale anche se la pedina creatura ha un'abilità che normalmente le impedirebbe di essere dichiarata come bloccante.

* Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come creature bloccanti, non sono mai state dichiarate come tali. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura blocca non si innescheranno. Se è necessario pagare dei costi per far bloccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.

* Se le pedine non sono creature (ad esempio perché la creatura attaccante era una terra animata), entreranno nel campo di battaglia ma non bloccheranno. Le creature attaccanti che non sono state bloccate in altro modo rimarranno non bloccate.

* L'abilità innescata ritardata che esilia le pedine si innescherà alla fine del combattimento, a prescindere da ciò che accade alla creatura originale.

* Se lo Scontro Speculare crea più di una pedina per ogni creatura attaccante (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), ciascuna di quelle pedine entrerà nel campo di battaglia bloccando la creatura che sta copiando. Tutte quelle pedine verranno esiliate dall'abilità innescata ritardata.

* Ogni pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha 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 è considerato 0.

* Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

* Se la creatura copiata è una pedina, la pedina creata dallo Scontro Speculare copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia.

* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[questo permanente] entra nel campo di battaglia con" della creatura copiata.

Sigillo del Patto delle Gilde

{5}

Artefatto

Mentre il Sigillo del Patto delle Gilde entra nel campo di battaglia, scegli due colori.

Ogni magia che lanci costa {1} in meno per essere lanciata per ognuno dei suoi colori che è uno dei colori scelti.

* Devi scegliere due colori differenti.

* L'ultima abilità del Sigillo del Patto delle Gilde non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.

* L'ultima abilità del Sigillo del Patto delle Gilde non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente generica di quel costo.

* Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia, o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto (ad esempio, quello creato dall'abilità di Thalia, Protettrice di Thraben), applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.

* La riduzione di costo si può applicare ai costi alternativi come i costi di apparire.

* Se una magia che lanci ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se il costo di mana di quella magia è {X}{R}{G} e hai scelto rosso e verde, puoi scegliere 5 come valore di X e pagare {3}{R}{G} per lanciare la magia.

Stambecco Sfondapista

{4}{G}{G}

Creatura — Capra

3/3

Ogniqualvolta lo Stambecco Sfondapista attacca, le creature che controlli hanno travolgere e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

* Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità dello Stambecco Sfondapista. In particolare, se attacchi con due Stambeccchi Sfondapista (e non controlli altre creature), la prima abilità che si risolve farà prenderà +3/+3 a quegli Stambeccchi. Quindi prenderanno +6/+6 per la seconda abilità.

* In rari casi, la forza maggiore tra le creature che controlli può essere negativa. Decisamente non è una situazione vantaggiosa per te. Ad esempio, se la forza maggiore tra le creature che controlli quando l'abilità si risolve è -2, le creature che controlli prenderanno -2/-2 fino alla fine del turno.

Stretta del Fato

{1}{W}{W}

Incantesimo

Quando la Stretta del Fato entra nel campo di battaglia, per ogni avversario, esilia fino a un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore finché la Stretta del Fato non lascia il campo di battaglia. *(Quei permanenti tornano sotto il controllo dei rispettivi proprietari.)*

* Se la Stretta del Fato lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, nessun permanente non terra verrà esiliato.

* Le Aure assegnate ai permanenti non terra esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alle creature esiliate diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti non terra esiliati cesseranno di esistere.

* Se una pedina viene esiliata, cessa di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

* Le carte esiliate ritornano sul campo di battaglia subito dopo che la Stretta del Fato l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Stretta del Fato lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte non è un'abilità che viene messa in pila, non cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Talento di Mizzix

{3}{R}

Stregoneria

Esilia una carta bersaglio che è un istantaneo o una stregoneria dal tuo cimitero. Per ogni carta esiliata in questo modo, copiala e puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana. Esilia il Talento di Mizzix.

Sovraccarico {5}{R}{R}{R} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo "una carta bersaglio" con "ogni carta".)*

* Se il Talento di Mizzix ha esiliato più carte, puoi lanciare le copie in qualsiasi ordine. L'ultima copia che lanci sarà la prima a risolversi.

* Se non lanci una delle copie (ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili o non vuoi farlo), la copia cesserà di esistere.

* Il Talento di Mizzix è ancora in pila mentre si risolve. Se paghi il costo di sovraccarico, il Talento di Mizzix non verrà copiato.

* Le copie vengono create e lanciate durante la risoluzione del Talento di Mizzix. Non puoi attendere di lanciarle più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo della copia vengono ignorate. Questo non vale per altre restrizioni (come "Lancia [nome] solo durante il combattimento").

* Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

* Se la copia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

* Le carte rimangono esiliate a prescindere da ciò che accade alle copie.

Tempesta Mortale

{4} {B} {B}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature. Ogni giocatore perde punti vita pari al numero di creature che controllava distrutte in questo modo.

* Le creature che non vengono distrutte in questo modo (ad esempio perché sono state rigenerate o hanno indistruttibile) non si considerano per determinare i punti vita persi.

Thrinax delle Spore Sanguigne

{2} {G} {G}

Creatura — Lucertola

2/2

Divorare 1 (*Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questa creatura entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari alle creature sacrificate.*)

Ogni altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1 addizionali, dove X è il numero di segnalini +1/+1 sul Thrinax delle Spore Sanguigne.

* Se il Thrinax delle Spore Sanguigne entra nel campo di battaglia nello stesso momento di altre creature che controlli, quelle creature non otterranno segnalini +1/+1 addizionali dall'ultima abilità del Thrinax delle Spore Sanguigne. Inoltre, quelle creature non possono essere divorate dal Thrinax delle Spore Sanguigne.

Tormento di Daxos

{3} {B}

Incantesimo

Costellazione — Ogniqualevolta il Tormento di Daxos o un altro incantesimo entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Tormento di Daxos diventa una creatura Demone 5/5 con volare e rapidità in aggiunta ai suoi altri tipi fino alla fine del turno.

* Anche se il Tormento di Daxos diventa una creatura dopo che è entrato nel campo di battaglia, non entra come creatura. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.

* Se l'abilità innescata si risolve mentre il Tormento di Daxos è già una creatura, sostituirà qualsiasi effetto che imposti un valore specifico per la sua forza o la sua costituzione. Gli effetti che modificano la forza o la costituzione senza impostarle direttamente a un valore specifico continueranno ad applicarsi.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander, Magic e Magic Online sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2015 Wizards.