

Note di release di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2016)*

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

Ultima modifica: 19 settembre 2016

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.

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'uscita di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2016)* presenta cinque confezioni diverse. Ognuna contiene un mazzo con 100 carte, oltre a una carta comandante foil oversize. I cinque mazzi sono “Rivolta Entropica”, “Ostilità Aperta”, “Coesione Risoluta”, “Razza Letale” e “Creazioni Superiori”.

Uscita ufficiale: 11 novembre 2016

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 2016)*, sono presenti cinquantasei carte mai apparse prima nel gioco di **Magic**. Queste carte sono legali 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, il *comandante*. 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, compreso il comandante. 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.

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 in un'area di gioco separata chiamata *zona di comando*. Le altre 99 carte vengono mescolate e formano il tuo grimorio.

* Mentre il tuo comandante è nella zona di comando, le sue abilità non influenzano la partita a meno che non specifichino altrimenti.

* 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 durante la partita.

* Se il tuo comandante sta per essere esiliato, aggiunto alla tua mano oppure messo nel tuo cimitero o grimorio 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.

* Non puoi includere nel tuo mazzo una terra con un tipo di terra base se l'abilità di mana normalmente associata a quel tipo di terra base genera un colore di mana non presente nella tua identità di colore.

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 suo danno da combattimento viene deviato su quel giocatore.

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 2016) comprendono una carta foil oversize che corrisponde al comandante a quattro colori del rispettivo 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**.

Nuova abilità: partner

Nella zona di comando, il tuo comandante si sente terribilmente solo. Grazie alla parola chiave partner, però, puoi avere due comandanti che collaborano per coordinare le tue forze.

Akiri, Lanciafuni

{R} {W}

Creatura Leggendaria — Alleato Soldato Kor

0/3

Attacco improvviso, cautela

Akiri, Lanciafuni prende +1/+0 per ogni artefatto che controlli.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

Silas Renn, Esperto Cercatore

{1} {U} {B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Umano

2/2

Tocco letale

Ogniqualevolta Silas Renn, Esperto Cercatore infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli una carta artefatto bersaglio nel tuo cimitero. Puoi lanciare quella carta in questo turno.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

Le regole ufficiali per partner sono le seguenti:

702.123. Partner

702.123a Partner è un'abilità che modifica le regole per la costruzione del mazzo nel formato Commander (vedi regola 903) e ha effetto prima dell'inizio della partita. Anziché una singola carta creatura leggendaria, puoi designare due carte creatura leggendarie come tuoi comandanti, a patto che ognuna di esse abbia partner.

702.123b Il tuo mazzo deve contenere esattamente 100 carte, compresi i suoi due comandanti. Entrambi i comandanti iniziano la partita nella zona di comando.

702.123c Una regola o un effetto che si riferiscono all'identità di colore del tuo comandante si riferiscono alle identità di colore combinate dei tuoi due comandanti. Vedi regola 903.4.

702.123d Fatta eccezione per la determinazione dell'identità di colore del tuo mazzo, i due comandanti funzionano in modo indipendente. Quando lanci un comandante con partner, ignora quante volte è stato lanciato il tuo altro comandante. Quando determini se a un giocatore sono stati inflitti 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante, considera il danno inflitto da ognuno dei tuoi due comandanti separatamente. Vedi regola 903.11a.

702.123e Se un effetto si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due. Se un effetto ti impone di compiere un'azione sul tuo comandante e potrebbe influenzare entrambi, scegli a quale si riferisce nel momento in cui si applica l'effetto.

* Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Akiri e Silas Renn sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con il bianco, il blu, il nero e il rosso nella loro identità di colore, ma non il verde.

* Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti del tuo mazzo vengono rimescolate e diventano il tuo grimorio.

* Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due cessa di essere un tuo comandante.

* Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro, non da entrambi congiuntamente. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.

* Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.

Nuova abilità: impavido

Alcuni giocatori sono in difficoltà quando vengono accerchiati dai nemici, ma altri sanno trarne vantaggio! Grazie alla parola chiave impavido, più avversari affronti contemporaneamente, meno dovrai pagare per le magie.

Esalazione Sublime

{6} {W}

Stregoneria

Impavido (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario.*)

Distruggi tutte le creature.

Le regole ufficiali per impavido sono le seguenti:

702.124 Impavido

702.124a Impavido è un'abilità statica che funziona mentre la magia con impavido è in pila. Impavido significa: “Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario che hai”.

702.124b I giocatori che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare quanti avversari hai.

702.124c Se una magia ha più istanze di impavido, si applica ognuna di esse.

* Fare in modo che un avversario perda la partita dopo che hai dichiarato il lancio di una magia con impavido e determinato il suo costo totale non ti obbligherà a pagare più mana.

* Gli effetti che riducono il costo che paghi per lanciare una magia non ne influenzano il costo di mana convertito. Il costo di mana convertito dell'Esalazione Sublime è pari a 7 a prescindere dal numero di avversari che hai o dalla quantità di mana che spendi per lanciarla.

Riproposizione di abilità: cicloterria base

Quando il tuo comandante richiede quattro colori di mana, può risultare complicato pescare le terre giuste. Le carte con l'abilità cicloterria base possono essere scartate per trovare esattamente la terra base di cui hai bisogno.

Rotta Migratoria

{3}{W}{U}

Stregoneria

Crea quattro pedine creatura Uccello 1/1 bianche con volare.

Cicloterria base {2} ({2}, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano. Poi rimescola il tuo grimorio.*)

* Scegli il tipo di carta terra base che troverai solo quando passi in rassegna il grimorio. Dopo aver scelto una carta terra base dal tuo grimorio, rivelala, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

* Cicloterria base è una tipologia di ciclo. Qualsiasi abilità che si innesca quando una carta viene ciclata si innesca anche quando viene usata l'abilità cicloterria base di una carta. Qualsiasi abilità che impedisce l'attivazione di un'abilità ciclo impedisce anche l'attivazione di un'abilità cicloterria base.

* Cicloterria base è un'abilità attivata. Gli effetti che interagiscono con le abilità attivate (come quelli di Reprimere o degli Anelli dell'Allegro Focolare) potranno interagire con cicloterria base. Gli effetti che interagiscono con le magie (come quelli di Negare o Eliminare) non potranno.

* Puoi scegliere di non trovare una carta terra base, anche se ne esiste una nel tuo grimorio.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Antico Scavo

{2}{U}{B}

Istantaneo

Pesca carte pari al numero di carte nella tua mano, poi scarta una carta per ogni carta pescata in questo modo.

Cicloterria base {2} ({2}, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano. Poi rimescola il tuo grimorio.*)

* Il numero di carte nella tua mano viene contato solo mentre l'Antico Scavo si risolve. L'Antico Scavo è in pila in quel momento, quindi non viene considerato.

* Il numero di carte pescate in questo modo potrebbe non essere pari al numero di carte nella tua mano (ad esempio, se applichi l'abilità dragare del Necroplasma invece di pescare una di quelle carte). È il numero di carte effettivamente pescate a determinare quante carte scarti.

Atraxa, Voce dei Pretori

{G}{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

4/4

Volare, cautela, tocco letale, legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, prolifera. (*Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori con segnalini su di essi, poi metti su ognuno un altro segnalino di un tipo già presente.*)

* Mentre proliferi, puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia dei segnalini, compreso te stesso.

* Puoi scegliere un qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini, come le carte sospese o una Tempesta di Fulmini in pila.

* Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.

* Se un giocatore o un permanente scelti in questo modo hanno più tipi di segnalini, viene assegnato loro solo un nuovo segnalino. Scegli quale tipo di segnalino assegnare a quel permanente o giocatore mentre proliferi.

* I giocatori possono rispondere alla magia o abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.

* Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. Non ci saranno segnalini dell'altro tipo da mettere sulla creatura mentre proliferi.

Automa dell'Armeria

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/2

Ogniqualvolta l'Automa dell'Armeria entra nel campo di battaglia o attacca, puoi assegnare ad esso un qualsiasi numero di Equipaggiamenti bersaglio. *(Il controllo dell'Equipaggiamento non cambia.)*

* L'abilità innescata si innesca sia quando l'Automa dell'Armeria entra nel campo di battaglia, sia ogniqualvolta attacca. Non devi scegliere l'uno o l'altro evento.

* Puoi scegliere di non bersagliare Equipaggiamenti se non vuoi assegnarne alcuno all'Automa dell'Armeria. Poiché l'abilità è facoltativa, inoltre, non devi necessariamente assegnare l'Equipaggiamento che essa bersaglia mentre la risolvi. Tuttavia, è obbligatorio assegnare tutti gli Equipaggiamenti bersaglio oppure non assegnarne nessuno.

* L'abilità dell'Automa dell'Armeria può far sì che un Equipaggiamento controllato da un giocatore venga assegnato a una creatura controllata da un altro giocatore. Il controllore dell'Equipaggiamento può pagare il costo di equipaggiare per spostare quell'Equipaggiamento su una creatura che controlla, ma solo in ogni momento in cui quel giocatore potrebbe lanciare una stregoneria. Il controllore dell'Automa dell'Armeria non può pagare il costo di equipaggiare per spostare Equipaggiamenti che non controlla.

* Se un Equipaggiamento controllato da un avversario viene assegnato a una creatura che controlli, qualsiasi abilità di quell'Equipaggiamento che usa la seconda persona singolare si riferisce a quell'avversario. Tuttavia, se l'Equipaggiamento dice che la creatura equipaggiata ha un'abilità, la seconda persona singolare in quell'abilità si riferisce a te, il controllore della creatura.

* Se l'Automa dell'Armeria lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si risolva, non accade nulla a nessuno degli Equipaggiamenti che essa bersagliava. Se erano già assegnati ad altre creature, rimangono assegnati a quelle creature.

* Un'abilità di un Equipaggiamento che si innesca “ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca” si innesca solo se l'Equipaggiamento era assegnato a una creatura nel momento in cui questa è stata dichiarata come attaccante;

qualsiasi riferimento a “quella creatura” nell’effetto si riferisce alla creatura a cui l’Equipaggiamento era assegnato quando l’abilità si è innescata.

Bracicorno alla Carica

{3}{R}

Creatura — Bue Elementale

4/2

Rapidità

All’inizio della sottofase finale di ogni giocatore, se nessuna creatura ha attaccato in questo turno, metti un segnalino furore sul Bracicorno alla Carica. Poi il Bracicorno alla Carica infligge a quel giocatore danno pari al numero di segnalini furore su di esso.

* L’abilità innescata del Bracicorno alla Carica non si innesca se una creatura ha attaccato in questo turno. Il Bracicorno non otterrà un segnalino furore, né infliggerà danno.

* L’abilità innescata del Bracicorno alla Carica si innesca all’inizio della sottofase finale di ogni giocatore se nessuna creatura ha attaccato, incluse le tue, e anche se non era sul campo di battaglia durante il combattimento.

* Se il Bracicorno alla Carica lascia il campo di battaglia in risposta alla sua abilità innescata, non otterrà un nuovo segnalino furore, ma infliggerà danno pari al numero di segnalini furore che aveva prima di lasciare il campo di battaglia.

* Se un giocatore perde la partita durante il suo stesso turno, il turno continua fino alla sua conclusione. Se nessuna creatura ha attaccato, il Bracicorno alla Carica otterrà un segnalino furore anche se non infliggerà danno ad alcun giocatore.

Breya, Plasmatrice di Eterium

{W}{U}{B}{R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Umano

4/4

Quando Breya, Plasmatrice di Eterium entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura artefatto Tottero 1/1 blu con volare.

{2}, Sacrifica due artefatti: Scegli uno —

- Breya infligge 3 danni a un giocatore bersaglio.
- Una creatura bersaglio prende -4/-4 fino alla fine del turno.
- Guadagni 5 punti vita.

* Scegli quale modo usare quando attivi l’abilità.

* Puoi sacrificare due artefatti qualsiasi che controlli per pagare il costo dell’abilità di Breya, inclusa Breya stessa.

Bruse Tarl, Mandriano Selvaggio

{2}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Alleato Umano

3/3

Ogniqualvolta Bruse Tarl, Mandriano Selvaggio entra nel campo di battaglia o attacca, una creatura bersaglio che controlli ha doppio attacco e legame vitale fino alla fine del turno.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* L’abilità innescata si innesca sia quando Bruse Tarl entra nel campo di battaglia, sia ogniqualvolta attacca. Non devi scegliere l’uno o l’altro evento.

Cala il Sipario

{5} {B}

Istantaneo

Impavido (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario.*)

Distruggi due creature bersaglio.

* Non puoi lanciare Cala il Sipario senza due creature da bersagliare. Se una diventa un bersaglio illegale dopo che hai lanciato Cala il Sipario, l'altra verrà comunque distrutta.

Camminatore Cristallino

{4}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/1

Convergenza — Il Camminatore Cristallino entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni colore di mana speso per lanciarlo.

Rimuovi un segnalino +1/+1 dal Camminatore Cristallino: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

{T}: Metti un segnalino +1/+1 sul Camminatore Cristallino.

* I colori di mana sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Incolore non è un colore.

* A meno che una magia o un'abilità non ti consentano di farlo, non puoi scegliere di pagare mana extra per una magia con l'abilità convergenza solo per utilizzare più colori di mana. Allo stesso modo, se una magia o un'abilità riducono l'ammontare di mana necessario a lanciare una magia con convergenza, non puoi ignorare la riduzione di costo allo scopo di utilizzare più colori di mana.

* Se è necessario pagare costi alternativi o addizionali per lanciare una magia con l'abilità convergenza, il mana speso per pagare questi costi viene considerato. Ad esempio, se un effetto fa sì che il Camminatore Cristallino costi {1} in più per essere lanciato, potresti pagare {W} {U} {B} {R} {G} per lanciarlo e farlo entrare nel campo di battaglia con cinque segnalini +1/+1.

* Se lanci una magia con convergenza senza spendere mana (ad esempio perché un effetto ti ha permesso di lanciarla senza pagare il suo costo di mana), il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero.

Capospia Goblin

{2} {R}

Creatura — Farabutto Goblin

2/1

Attacco improvviso

All'inizio della sottofase finale di ogni avversario, quel giocatore crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa con "Le creature che controlli attaccano in ogni combattimento, se possono farlo".

* Se, durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, una creatura che controlli è TAPpata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare, allora non attacca, neppure se controlli una delle pedine del Capospia Goblin. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Eredità del Duellante

{2} {W}

Incantesimo

Ogniquale una o più creature attaccano, puoi far guadagnare doppio attacco a una creatura attaccante bersaglio fino alla fine del turno.

* L'abilità dell'Eredità del Duellante si innesca ogniqualevolta un qualsiasi giocatore attacca con una o più creature, non solo quando lo fai tu. Sai quali giocatori e planeswalker vengono attaccati dalle creature prima di scegliere la creatura bersaglio.

Fautrice Orzhov

{2}{W}

Creatura — Consigliere Umano

1/4

All'inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore può mettere due segnalini +1/+1 su una creatura che controlla. Se un giocatore lo fa, le creature controllate da quel giocatore non possono attaccare te o un planeswalker che controlli fino al tuo prossimo turno.

* Mentre l'abilità della Fautrice Orzhov si risolve, scegli una creatura che controlli oppure scegli di non mettere alcun segnalino, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Ogni giocatore conoscerà le decisioni dei giocatori che scelgono prima di lui. Poi, contemporaneamente, ogni giocatore che ha scelto una creatura mette due segnalini +1/+1 sulla creatura scelta.

* L'abilità della Fautrice Orzhov non bersaglia le creature che ricevono segnalini +1/+1. I loro controllori le scelgono mentre l'abilità si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui effettuano le proprie scelte e il momento in cui aggiungono i segnalini +1/+1.

* Se un giocatore sceglie di accettare il bonus della Fautrice Orzhov, quel giocatore non può attaccare te o un planeswalker che controlli con alcuna creatura durante il suo prossimo turno, incluse le creature che non erano sul campo di battaglia mentre l'abilità della Fautrice Orzhov si è risolta.

* L'effetto della Fautrice Orzhov impedisce alle creature di attaccarti anche se la Fautrice Orzhov lascia il campo di battaglia, se la creatura che ha ricevuto i segnalini non è più sul campo di battaglia o se un effetto ha spostato quei segnalini dalla creatura che li ha ricevuti su un'altra creatura.

Frantumafiale la Focosa

{1}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Berserker Goblin

2/3

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia in ogni turno, Frantumafiale la Focosa infligge danno pari al costo di mana convertito di quella magia a un avversario scelto a caso.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* L'abilità innescata di Frantumafiale si innesca quando lanci la tua prima magia in ogni turno, non ha importanza di chi sia il turno.

* Frantumafiale deve essere sul campo di battaglia nel momento in cui lanci la tua prima magia. Se quella magia fa sì che Frantumafiale lasci il campo di battaglia come costo addizionale per essere lanciata, l'abilità di Frantumafiale non può innescarsi. Se quella magia è Frantumafiale stessa, l'abilità di Frantumafiale non può innescarsi.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.

* L'abilità innescata di Frantumafiale si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Se l'abilità di Frantumafiale si risolve e la magia che l'ha fatta innescare è stata neutralizzata, usa il costo di mana convertito di quella magia nel momento in cui ha lasciato la pila per determinare quanti danni vengono inflitti.

* L'avversario a cui infliggere danno viene scelto a caso mentre l'abilità innescata si sta risolvendo. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui il giocatore viene scelto e quello in cui gli viene inflitto danno.

Fuga Forsennata

{3}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Quando la Fuga Forsennata entra nel campo di battaglia o all'inizio del tuo mantenimento, prendi il controllo del permanente incantato fino alla fine del turno. STAPpa quel permanente. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* L'abilità innescata si innesca sia quando la Fuga Forsennata entra nel campo di battaglia, sia all'inizio del tuo mantenimento. Non devi scegliere l'uno o l'altro evento.

* Non controlli il permanente incantato mentre il tuo mantenimento inizia. Qualsiasi abilità "all'inizio del tuo mantenimento" che il permanente ha non si innescherà durante il tuo mantenimento (a meno che non controllassi già il permanente). Analogamente, se hai un'abilità "all'inizio del tuo mantenimento" che bersaglia un permanente che controlli, quell'abilità non può bersagliarlo.

Geoscopio Prismatico

{5}

Artefatto

Il Geoscopio Prismatico entra nel campo di battaglia TAPpato.

Dominio — {T}: Aggiungi X mana in qualsiasi combinazione di colori alla tua riserva di mana, dove X è il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli.

* I colori di mana che il Geoscopio Prismatico può produrre non sono correlati ai tipi di terra base specifici tra le terre che controlli. Ad esempio, se controlli una Pianura e un'Isola, puoi attivare l'abilità del Geoscopio Prismatico per aggiungere {R}{G} alla tua riserva di mana.

* Puoi attivare l'abilità di mana del Geoscopio Prismatico se non hai tipi di terra base tra le terre che controlli, ma non produrrà mana.

* Il Geoscopio Prismatico non può produrre mana incolore.

* Per determinare il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli, cerca i sottotipi Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta tra le terre che controlli. Considera ogni sottotipo che compare una o più volte per determinare il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli. Questo numero non può essere superiore a cinque.

* Non ha importanza quante copie di ciascun tipo di terra base possiedi, fintanto che ne possiedi almeno una copia. Per quanto riguarda l'abilità dominio, avere una Foresta equivale ad averne dieci.

* La maggior parte delle terre non base non possiede un tipo di terra base, anche se produce mana colorato. Ad esempio, le Caverne di Koilos non sono una Pianura né una Palude.

* Alcune terre non base hanno tipi di terra base. Le abilità dominio non considerano il numero di terre che controlli, ma il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli, anche se ciò significa che una terra viene controllata due volte. Ad esempio, se controlli una Tundra, una Cripta di Sangue e una Foresta, avrai una Pianura, un'Isola, una Palude, una Montagna e una Foresta tra le terre che controlli. Le tue abilità dominio saranno potenziate al massimo.

Ikra Shidiqi, l'Usurpatrice

{3}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Mago Naga

3/7

Minacciare

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, guadagni punti vita pari alla costituzione di quella creatura.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* L'ammontare di punti vita che guadagni viene determinato mentre si risolve l'abilità innescata di Ikra Shidiqi. Se quella creatura non è più sul campo di battaglia, usa la costituzione che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti punti vita guadagni.

Innumerevoli Intuizioni

{2}{U}

Stregoneria

Rivela le prime dieci carte del tuo grimorio. A partire dal prossimo avversario in ordine di turno, ogni avversario sceglie tra esse una carta non terra diversa. Aggiungi le carte scelte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Se non ci sono carte non terra sufficienti affinché ogni avversario ne scelga una, aggiungi alla tua mano tutte le carte non terra.

* Una volta rivelate le prime dieci carte del tuo grimorio, nessun giocatore può compiere altre azioni fino alla completa risoluzione delle Innumerevoli Intuizioni.

* Dopo che le Innumerevoli Intuizioni si sono risolte, se è il tuo turno, puoi giocare una delle carte se è legale farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere qualunque azione.

Ishai, Dracofona Ojutai

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Monaco Uccello

1/1

Volare

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, metti un segnalino +1/+1 su Ishai, Dracofona Ojutai.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* L'abilità innescata di Ishai si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Kraum, Opera d'Arte di Ludevic

{3}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Orrore Zombie

4/4

Volare, rapidità

Ogniqualevolta un avversario lancia la sua seconda magia in ogni turno, pesca una carta.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* Lo stesso giocatore deve lanciare due magie affinché l'abilità innescata di Kraum si inneschi. Due magie lanciate da avversari diversi non la faranno innescare.

* L'abilità innescata di Kraum può innescarsi solo una volta per turno per ogni avversario.

* L'abilità innescata di Kraum si risolverà a prescindere dal fatto che la prima o la seconda magia lanciata da un dato avversario durante quel turno si sia risolta, sia stata neutralizzata o sia ancora in pila. Da notare che l'abilità si risolverà sempre prima che si risolva la seconda magia.

* L'abilità di Kraum verifica tutto il turno per determinare quale magia è la seconda magia di un giocatore. È irrilevante se Kraum fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima magia è stata lanciata.

Kydele, Prescelta di Krufix

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/3

{T}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana per ogni carta che hai pescato in questo turno.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* L'abilità di Kydele considera ogni carta che hai pescato in questo turno, a prescindere dal fatto che sia ancora o meno nella tua mano e che Kydele fosse o meno sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo nel momento in cui l'hai pescata.

* Le carte aggiunte alla tua mano senza un'istruzione di "pescarle", ad esempio quelle trovate con un'abilità cicloterza base, non sono state pescate.

* Se non hai pescato carte in questo turno, puoi attivare l'abilità di mana di Kydele, ma non produrrà mana.

Kynaïos e Tirone di Meletis

{R}{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/8

All'inizio della tua sottofase finale, pesca una carta. Ogni giocatore può mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla propria mano, poi ogni avversario che non l'ha fatto pesca una carta.

* A partire da te e procedendo in ordine di turno, ogni giocatore sceglie una carta terra dalla propria mano o decide di non sceglierne una, ma non rivela ancora alcuna terra scelta. Quando tutti i giocatori hanno effettuato la scelta, tutte le terre scelte vengono rivelate ed entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.

* Se la carta che peschi è una carta terra, puoi scegliere di metterla sul campo di battaglia.

Ludevic, Necro-Alchimista

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/4

All'inizio della sottofase finale di ogni giocatore, quel giocatore può pescare una carta se un giocatore diverso da te ha perso punti vita in questo turno.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.

* È possibile pescare una sola carta, indipendentemente da quanti punti vita sono stati persi o da quanti giocatori hanno perso punti vita.

* Se un giocatore ha perso punti vita e in seguito ha perso la partita, il giocatore attivo può pescare una carta.

* L'abilità innescata di Ludevic si innesca all'inizio della sottofase finale di ogni giocatore, inclusa la tua, anche se nessun giocatore ha perso punti vita in quel turno. Viene verificato se un giocatore ha perso o meno punti vita solo mentre l'abilità innescata si risolve.

* L'abilità innescata di Ludevic consentirà al giocatore di pescare una carta se un qualsiasi giocatore diverso dal controllatore di Ludevic, incluso il giocatore attivo, ha perso punti vita in questo turno.

* L'abilità di Ludevic verifica tutto il turno per determinare se il giocatore può pescare o meno una carta. È irrilevante se Ludevic fosse sul campo di battaglia o meno quando l'avversario ha perso punti vita.

* L'abilità di Ludevic verifica solo se un altro giocatore ha perso punti vita durante il turno, non se i punti vita di quel giocatore sono effettivamente diminuiti durante il turno. Ad esempio, se un giocatore diverso dal controllore di Ludevic ha perso 2 punti vita, poi ne ha guadagnati 8 in questo turno, il giocatore attivo può pescare una carta.

Magus della Volontà

{2}{B}

Creatura — Mago Umano

3/3

{2}{B}, {T}, Esilia il Magus della Volontà: Fino alla fine del turno, puoi giocare carte dal tuo cimitero. Se una carta sta per essere messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona in questo turno, invece esiliala.

* Le carte che stanno per essere messe nel tuo cimitero vengono esiliate anche se non le hai giocate in questo turno, ad esempio una creatura non pedina che sta per morire.

* Le pedine creatura vengono messe nel tuo cimitero come di consueto (e poco dopo cessano di esistere). Le abilità che si innescano quando una creatura muore possono innescarsi quando vengono messe nel tuo cimitero pedine creatura, ma non quando le creature non pedina vengono esiliate invece di essere messe nel tuo cimitero.

* Paghi i costi di una carta nel tuo cimitero se la lanci. Puoi pagare costi alternativi come emergere invece del costo di mana della carta.

* Puoi giocare una carta terra dal tuo cimitero solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

* Il Magus della Volontà non cambia il momento in cui puoi giocare le carte nel tuo cimitero. Ad esempio, se hai una carta creatura senza lampo nel tuo cimitero, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* Se un altro effetto tenta di cambiare la zona in cui una magia viene messa mentre si risolve, ad esempio quelli delle abilità ripresa o riscatto, puoi scegliere se esiliare la carta in base all'effetto del Magus della Volontà o se applicare l'altro effetto.

Maledizione della Vendetta

{B}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniquale volta il giocatore incantato lancia una magia, metti un segnalino astio sulla Maledizione della Vendetta. Quando il giocatore incantato perde la partita, guadagni X punti vita e peschi X carte, dove X è il numero di segnalini astio sulla Maledizione della Vendetta.

* La prima abilità innescata della Maledizione della Vendetta si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

* Se tu e il giocatore incantato raggiungete entrambi 0 o meno punti vita contemporaneamente, perderai la partita prima che la seconda abilità innescata della Maledizione della Vendetta ti permetta di guadagnare punti vita e sopravvivere.

Manovra di Accerchiamento

{3}{W}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura attaccante. Crea X pedine creatura Soldato 1/1 bianche, dove X è la costituzione di quella creatura.

* Una “creatura attaccante” è una creatura dichiarata come attaccante o che è stata messa sul campo di battaglia attaccante durante questo combattimento. A meno che quella creatura non lasci il combattimento, continua ad essere una creatura attaccante fino alla sottofase di fine combattimento, anche se il giocatore che stava attaccando ha lasciato la partita o il planeswalker che stava attaccando ha lasciato il combattimento.

* Se lanci la Manovra di Accerchiamento dopo che il danno da combattimento è stato inflitto, possono essere sacrificate solo le creature sopravvissute al combattimento.

* La Manovra di Accerchiamento non bersaglia la creatura da sacrificare. Il giocatore bersaglio ne sceglie una mentre l’istante si risolve. Nessun giocatore può compiere altre azioni tra il momento in cui il giocatore bersaglio sceglie la creatura e il momento in cui tu crei le pedine Soldato.

* Per determinare quante pedine Soldato vengono create, usa la costituzione della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Manta del Bagliore Abissale

{4} {U}

Creatura — Pesce

3/3

Quando la Manta del Bagliore Abissale entra nel campo di battaglia, raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino su un qualsiasi numero di permanenti bersaglio.

* Se non vuoi raddoppiare i segnalini su alcun permanente, puoi scegliere zero bersagli.

* Per raddoppiare il numero di ogni tipo di segnalino su un permanente, metti su di esso un altro segnalino per ogni segnalino che possiede già. Gli effetti che interagiscono con l’assegnazione di segnalini ai permanenti (come quello della Minaccia della Guida dei Cadaveri o della Maga della Profondità) si applicano se sono pertinenti. Ad esempio, se la Minaccia della Guida dei Cadaveri ha due segnalini +1/+1 e un segnalino divinità, l’abilità della Manta del Bagliore Abissale le fornisce altri quattro segnalini +1/+1 e un altro segnalino divinità.

* Mentre l’abilità della Manta del Bagliore Abissale si risolve, devi raddoppiare ogni tipo di segnalino sui permanenti che bersaglia.

Mazzafrusto del Conquistatore

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni colore tra i permanenti che controlli.

Fintanto che il Mazzafrusto del Conquistatore è assegnato a una creatura, i tuoi avversari non possono lanciare magie durante il tuo turno.

Equipaggiare {2}

* La prima abilità del Mazzafrusto del Conquistatore cambia continuamente al variare del numero di colori tra i permanenti che controlli. Se il numero di colori diminuisce e il danno che la creatura equipaggiata aveva su di sé in precedenza nel turno è ora danno letale, quella creatura viene distrutta. Analogamente, se la sua costituzione diventa 0, quella creatura viene messa nel cimitero del suo proprietario.

* I cinque colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Il Mazzafrusto del Conquistatore non può assegnare a una creatura più di +5/+5 (oro, artefatto e incolore non sono colori).

* Se sposti il Mazzafrusto del Conquistatore da una creatura a un’altra, non c’è alcun momento in cui non sia assegnato a una creatura. Supponendo che sia il tuo turno, i tuoi avversari non potranno lanciare magie.

Morsa della Phyresis

{2}{U}

Istantaneo

Prendi il controllo di un Equipaggiamento bersaglio, poi crea una pedina creatura Microbo 0/0 nera e assegna quell'Equipaggiamento.

* La pedina Microbo esiste sul campo di battaglia come creatura 0/0 per un breve istante prima che le venga assegnato l'Equipaggiamento. Le abilità che si innescano quando una creatura entra nel campo di battaglia si innescheranno in base alle sue caratteristiche originali, non in base a quelle che acquisisce subito dopo essere stata equipaggiata.

* Se l'Equipaggiamento non fornisce un incremento di costituzione, la tua pedina Microbo avrà una costituzione pari a 0 e morirà. Controllerai comunque l'Equipaggiamento.

Nibbio Infernale Cornorunico

{5}{R}

Creatura — Drago

5/5

Volare

{5}{R}, Esilia il Nibbio Infernale Cornorunico dal tuo cimitero: Ogni giocatore scarta la propria mano, poi pesca sette carte.

* Esiliare il Nibbio Infernale Cornorunico dal tuo cimitero è parte del costo della sua abilità attivata. Un avversario non può rimuovere il Nibbio Infernale Cornorunico dal tuo cimitero in risposta all'attivazione dell'abilità da parte tua.

* Se un giocatore non ha carte in mano, quel giocatore non scarta carte, poi ne pesca sette.

Pallaboom

{4}

Artefatto

{T}: Lancia una moneta. Se vinci il lancio, distruggi tutti i permanenti non terra.

* Lanci una moneta mentre l'abilità della Pallaboom si risolve. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui si scopre il risultato del lancio e il momento in cui tutti i permanenti non terra vengono distrutti.

* Se vinci il lancio, la Pallaboom viene distrutta insieme a tutti gli altri permanenti non terra.

Pensieri di Commiato

{2}{B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Pesca X carte e perdi X punti vita, dove X è il numero di segnalini su quella creatura.

* I Pensieri di Commiato possono bersagliare una creatura senza segnalini. Non perderai punti vita e non pescherai carte.

* I Pensieri di Commiato considerano ogni tipo di segnalino su quella creatura. Effetti come quelli della Crescita Gigante, delle Aure e degli Equipaggiamenti non sono segnalini.

* Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. Non ci saranno segnalini dell'altro tipo che i Pensieri di Commiato possano contare.

Pozione della Benefattrice

{1}{G}

Istantaneo

STAPpa tutte le creature. Fino alla fine del turno, ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario blocca, pesca una carta.

Pesca una carta.

* Devi lanciare la Pozione della Benefattrice prima della dichiarazione delle creature bloccanti per poter pescare carte con la sua abilità innescata ritardata.

* Ogni giocatore avrà la possibilità di lanciare istantanei e attivare abilità dopo la risoluzione delle abilità innescate ritardate della Pozione della Benefattrice, prima che venga inflitto il danno da combattimento.

* Se più copie della Pozione della Benefattrice si risolvono in un turno, ognuna crea un'abilità innescata ritardata e ognuna si innescherà quando la sua condizione verrà soddisfatta.

Protettore Primigenio

{10}{G}

Creatura — Avatar

10/10

Il Protettore Primigenio costa {1} in meno per essere lanciato per ogni creatura controllata dai tuoi avversari.

Quando il Protettore Primigenio entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli.

* Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio del Protettore Primigenio, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di cambiare il numero di creature controllate dai tuoi avversari al fine di aumentarne il costo.

* L'abilità del Protettore Primigenio non può ridurre il suo costo al di sotto di {G}.

Reyhan, Ultima degli Abzan

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

0/0

Reyhan, Ultima degli Abzan entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.

Ogniqualvolta una creatura che controlli muore o viene messa nella zona di comando, se aveva uno o più segnalini +1/+1, puoi mettere altrettanti segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* Se su una creatura vengono messi contemporaneamente abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione 0 o meno, per determinare il numero di segnalini che devi mettere su una creatura bersaglio, verrà usato il numero di segnalini +1/+1 su di essa prima che ricevesse i segnalini -1/-1. Ad esempio, se ci sono tre segnalini +1/+1 su Reyhan ed essa riceve sei segnalini -1/-1, la creatura bersaglio otterrà tre segnalini +1/+1.

Saskia l'Implacabile

{B}{R}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/4

Cautela, rapidità

Mentre Saskia l'Implacabile entra nel campo di battaglia, scegli un giocatore.

Ogniquale volta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, infligge altrettanti danni al giocatore scelto.

* Se una creatura che controlli infligge danno da combattimento al giocatore scelto, infligge nuovamente altrettanti danni a quel giocatore.

* Il danno che l'abilità di Saskia impone a una creatura di infliggere non è danno da combattimento.

* Dopo che il giocatore scelto ha lasciato la partita, l'abilità innescata di Saskia non ha alcun effetto.

* Se Saskia lascia il campo di battaglia e poi vi torna, scegli di nuovo un giocatore. Saskia non "ricorda" il giocatore scelto in precedenza.

Scontro Evolutivo

{1}{G}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, metti tre segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli e tre segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio controllata da un avversario.

* Scegli due bersagli per l'abilità dello Scontro Evolutivo mentre viene messa in pila. Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità durante il tuo turno prima che ciò accada.

* Se non ci sono due bersagli legali per l'abilità dello Scontro Evolutivo mentre viene messa in pila, viene rimossa dalla pila e nessuna creatura ottiene segnalini +1/+1.

* Se un bersaglio diventa illegale prima che l'abilità dello Scontro Evolutivo si risolva, metterai tre segnalini +1/+1 sul bersaglio che è ancora legale.

Scudiera Altruista

{3}{W}

Creatura — Soldato Umano

1/1

Lampo

Quando la Scudiera Altruista entra nel campo di battaglia, previeni tutto il danno che ti verrebbe inflitto in questo turno.

Ogniquale volta il danno che sta per esserti inflitto viene prevenuto, metti altrettanti segnalini +1/+1 sulla Scudiera Altruista.

* La prima abilità innescata della Scudiera Altruista previene tutto il danno che ti verrebbe inflitto in questo turno dopo che l'abilità innescata si è risolta, anche se la Scudiera Altruista lascia il campo di battaglia.

* La seconda abilità innescata della Scudiera Altruista non si innesca solo quando il danno viene prevenuto dall'effetto della sua prima abilità innescata. Qualsiasi effetto che usa la parola "prevenire" la farà innescare.

* Se un effetto di prevenzione si applica al danno che ti verrebbe inflitto mentre controlli un planeswalker, scegli se applicare quell'effetto di prevenzione prima o dopo l'effetto di deviazione sul planeswalker. Se applichi prima l'effetto di prevenzione, l'effetto di deviazione sul planeswalker non si applica più. Se applichi l'effetto di deviazione sul planeswalker e il tuo avversario sceglie di far infliggere il danno a un planeswalker che controlli, quel danno non viene prevenuto.

Semi del Rinnovamento

{6}{G}

Stregoneria

Impavido (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario.*)

Riprendi in mano fino a due carte bersaglio dal tuo cimitero. Esilia i Semi del Rinnovamento.

* Se un bersaglio diventa illegale prima che i Semi del Rinnovamento si risolvano, riprenderai comunque in mano il bersaglio legale dal tuo cimitero.

* Se ogni bersaglio è illegale mentre si risolvono, i Semi del Rinnovamento vengono neutralizzati e messi nel cimitero del loro proprietario. Non verranno esiliati.

Sidar Kondo di Jamuraa

{2}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/5

Aggirare (*Ogniquale volta una creatura senza aggirare blocca questa creatura, la creatura bloccante prende -1/-1 fino alla fine del turno.*)

Le creature senza volare o raggiungere controllate dai tuoi avversari non possono bloccare creature con forza pari o inferiore a 2.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* La restrizione al blocco di Sidar Kondo si applica alle creature controllate dai tuoi avversari anche quando un avversario sta attaccando un giocatore diverso da te.

* Quando una creatura attaccante è stata bloccata da una creatura senza volare o raggiungere, ridurre la sua forza a 2 o meno non modificherà né annullerà quel blocco.

Silas Renn, Esperto Cercatore

{1}{U}{B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Umano

2/2

Tocco letale

Ogniquale volta Silas Renn, Esperto Cercatore infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli una carta artefatto bersaglio nel tuo cimitero. Puoi lanciare quella carta in questo turno.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

* Paghi i costi della carta artefatto bersaglio se la lanci. Puoi pagare costi alternativi invece del costo di mana della carta.

* Puoi lanciare quella carta in questo turno anche se Silas Renn lascia il campo di battaglia.

* Silas Renn non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta artefatto bersaglio. Ad esempio, se bersagli una carta artefatto senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.

* Un effetto che ti richiede di “lanciare” una carta non ti permette di giocare terre.

* Lanciare la carta le fa lasciare il tuo cimitero e la fa diventare un nuovo oggetto. Non puoi lanciarla più volte.

* Se non lanci la carta, rimane nel tuo cimitero.

Spettacolo Crudele

{6}{B}

Stregoneria

Scegli un giocatore bersaglio e un altro giocatore bersaglio. Il primo giocatore controlla il secondo giocatore durante il prossimo turno del secondo giocatore e il secondo giocatore controlla il primo giocatore durante il prossimo turno del primo giocatore.

* Il controllore dello Spettacolo Crudele può essere uno dei suoi bersagli (anche se così è meno divertente).

* Se un giocatore perde la partita prima di controllare l'altro giocatore, quest'ultimo gioca il suo turno normalmente.

* Il giocatore controllante non può costringere il giocatore controllato a concedere la partita. Un giocatore può scegliere di concedere la partita in qualsiasi momento, anche mentre è sotto il controllo di un altro giocatore.

* Il giocatore controllato è comunque il giocatore attivo durante il suo turno.

* Mentre controlla un altro giocatore, il giocatore controllante continua anche a effettuare le proprie scelte e a prendere le proprie decisioni.

* Mentre controlla un altro giocatore, il giocatore controllante può vedere tutte le carte in gioco che può vedere il giocatore controllato. 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.

* Mentre controlla un altro giocatore, il giocatore controllante effettua tutte le scelte e prende tutte le decisioni che avrebbe potuto o dovuto effettuare o prendere il giocatore controllato durante quel turno. Questo include scelte su quali magie lanciare o quali abilità attivare, oltre a qualsiasi decisione causata da un'abilità innescata o da qualunque altro fattore.

* Il giocatore controllante non può effettuare scelte o prendere decisioni illegali, non può fare nulla che il giocatore controllato non potrebbe fare. Il giocatore controllante non può effettuare scelte o prendere decisioni per quel giocatore che non siano previste dalle regole di gioco o da carte, permanenti, magie, abilità e così via. Se un effetto permette a un altro giocatore di prendere decisioni che avrebbe dovuto prendere il giocatore controllato (come nel caso del Maestro di Tattiche), quell'effetto ha la precedenza. In altre parole, se il giocatore controllato fosse nella posizione di non poter prendere una decisione, il giocatore controllante non può prenderla al posto suo.

* Il giocatore controllante non può nemmeno effettuare scelte o prendere decisioni per il giocatore controllato che riguardano le regole di torneo (come chiamare un arbitro o decidere per un pareggio intenzionale).

* Il giocatore controllante controlla solo il giocatore. Non controlla nessuno dei permanenti, delle magie o delle abilità di quel giocatore.

* Il giocatore controllante può usare solo le risorse del giocatore controllato (carte, mana e così via) per pagare costi per quel giocatore; il giocatore controllante non può usare le proprie risorse per pagare costi per il giocatore controllato. Analogamente, il giocatore controllante non può spendere le risorse del giocatore controllato per pagare alcuno dei propri costi.

* Se un giocatore che sta per essere controllato salta il suo prossimo turno, l'altro giocatore controllerà il turno successivo che il giocatore influenzato effettivamente giocherà.

* Molteplici effetti di controllo del giocatore che influenzano lo stesso giocatore si sostituiranno l'un l'altro. L'ultimo a essere creato sarà l'unico a funzionare.

* Controllare un giocatore non consente al giocatore controllante di guardare il sideboard del giocatore controllato. Se un effetto impone a quel giocatore di scegliere una carta al di fuori della partita, il giocatore controllante non può fargli scegliere alcuna carta.

Spiritelli Artigiani

{3}{U}

Creatura — Artefice Spiritello

2/2

Volare

Ogniqualevolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario, crea una pedina che è una copia di quella creatura tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Poi esilia tutte le altre pedine create con gli Spiritelli Artigiani.

* Se controlli più Spiritelli Artigiani, l'abilità di ognuno di essi esilia solo le pedine create con l'abilità di quegli Spiritelli Artigiani specifici.

* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro; vedi oltre). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, 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.

* La pedina è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Questo è un valore copiabile della pedina che altri effetti possono copiare.

* Se il permanente copiato ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura copiata è un Clone), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente ha copiato.

* Se il permanente copiato dalla pedina aveva qualche abilità con la formulazione “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità e le fa innescare quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata dalla pedina.

* Una pedina creatura che è una copia del comandante di un giocatore non è un comandante.

Trasformazioni Divergenti

{6}{R}

Istantaneo

Impavido (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario.*)

Esilia due creature bersaglio. Per ognuna di quelle creature, il suo controllore rivela carte dalla cima del suo grimoire finché non rivela una carta creatura, mette quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola le altre nel suo grimoire.

* Non puoi lanciare le Trasformazioni Divergenti senza due creature bersaglio. Se una creatura bersagliata diventa un bersaglio illegale per le Trasformazioni Divergenti dopo che è stata lanciata, il suo controllore non esilierà né sostituirà quella creatura, ma l'altra creatura sarà ancora influenzata.

* Se vengono esiliate in questo modo le creature di due giocatori, inizia dal giocatore attivo. Se quel giocatore controllava una creatura esiliata in questo modo, segue il processo sulle Trasformazioni Divergenti per sostituirla. In caso contrario, procedi con il giocatore successivo in ordine di turno. Ripeti il processo finché ognuno dei giocatori che controllavano le creature esiliate non ha sostituito quelle creature.

* Se vengono esiliate in questo modo le creature di un solo giocatore, quel giocatore ripete questo processo due volte.

* Le due creature che vengono messe sul campo di battaglia vi entrano in sequenza. Le abilità innescate della seconda non vedranno la prima entrare nel campo di battaglia.

* Eventuali abilità che si innescano durante la risoluzione delle Trasformazioni Divergenti dovranno aspettare di essere messe in pila finché le Trasformazioni Divergenti non avranno finito di risolversi. Un'abilità che si innesca quando la prima creatura entra nel campo di battaglia può bersagliare la seconda creatura e viceversa.

* Se il controllore di una creatura esiliata in questo modo non ha più carte creatura nel suo grimorio, quel giocatore rivela le carte nel suo grimorio, poi lo rimescola.

Trasios, Eroe Marinide

{G} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

1/3

{4}: Profetizza 1, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, mettila sul campo di battaglia TAPpata. Altrimenti, pesca una carta.

Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Nessun giocatore può compiere un'altra azione mentre stai risolvendo l'abilità attivata.

Tymna, la Tessitrice

{1} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/2

Legame vitale

All'inizio della tua fase principale post-combattimento, puoi pagare X punti vita, dove X è il numero di avversari a cui è stato inflitto danno da combattimento in questo turno. Se lo fai, pesca X carte.

Partner *(Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.)*

* Devi pagare esattamente X punti vita o 0. Non puoi pagarne di meno per pescare meno carte.

* Se a un giocatore è stato inflitto danno da combattimento e in seguito ha perso la partita, l'abilità innescata di Tymna considera quel giocatore per determinare il valore di X.

* Se un effetto crea una fase di combattimento addizionale in un turno, può anche creare una fase principale addizionale dopo quella fase di combattimento. L'abilità di Tymna si innesca all'inizio di ognuna di queste fasi principali post-combattimento.

Yidris, Manipolatore del Maelstrom

{U} {B} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Mago Ogre

5/4

Travolgere

Ogniqualevolta Yidris, Manipolatore del Maelstrom infligge danno da combattimento a un giocatore, mentre lanci magie dalla tua mano in questo turno, tali magie hanno cascata. *(Quando lanci la magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*

* Le magie che lanci dalla tua mano in questo turno guadagneranno cascata anche se Yidris lascia il campo di battaglia.

* Se l'abilità innescata di Yidris si risolve più di una volta in un turno, le magie che lanci dalla tua mano guadagneranno cascata altrettante volte. Ogni istanza di cascata si innesca separatamente; risolvi un innesco di cascata e la magia che lanci grazie ad esso prima di risolvere il successivo innesco di cascata.

* L'abilità cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se lanci la carta esiliata dall'abilità cascata, quella magia viene messa in pila sopra la magia con cascata.

* Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.

* Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.

* Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.

* Non sei obbligato a lanciare l'ultima carta esiliata da un'abilità cascata. Se scegli di farlo, la lanci come magia. Può essere neutralizzata. Poiché viene lanciata dall'esilio, l'abilità di Yidris non fornirà cascata alla nuova magia.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander e Magic sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2016 Wizards.