

Note di release di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2017)*

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

Ultima modifica: 22 giugno 2017

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

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 2017)* presenta quattro confezioni diverse. Ognuna contiene un mazzo con 100 carte, oltre a una carta comandante foil oversize. I quattro mazzi sono “Magia Arcana”, “Dominio Draconico”, “Ferocia Felina” e “Brama Vampirica”.

Uscita ufficiale: 25 agosto 2017

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 2017)* 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 la partita), vengono esiliati.

Comandanti oversize

Tutti i mazzi di ***Magic: The Gathering—Commander*** (edizione 2017) comprendono una carta foil oversize che corrisponde a un possibile 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**.

Nuova parola per definire un'abilità: preminenza

Alcune creature leggendarie sono talmente efficienti nella gestione delle tue forze da potersene occupare con disinvoltura anche senza lasciare la zona di comando. Ognuna di tali creature ha un'abilità con la parola per definire un'abilità "preminenza". Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Vampiro

4/4

Preminenza — Ogniqualvolta lanci un'altra magia Vampiro, se Edgar Markov è nella zona di comando o sul campo di battaglia, crea una pedina creatura Vampiro 1/1 nera.

Attacco improvviso, rapidità

Ogniqualvolta Edgar Markov attacca, metti un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli.

* Tre abilità di preminenza sono abilità innescate. Quella creatura deve essere sul campo di battaglia o nella zona di comando mentre si verifica l'evento di innesco e anche mentre si risolve l'abilità innescata. Se la creatura si trova in una delle zone appropriate mentre l'evento di innesco si verifica ma lascia quella zona, l'abilità non avrà alcun effetto mentre si risolve.

* In particolare, se il tuo comandante si trova sul campo di battaglia e la sua abilità preminenza si innesca, ma poi viene messo nella zona di comando prima che l'abilità si risolva, l'abilità non avrà alcun effetto mentre si risolve. Questo perché un oggetto che cambia zona viene considerato un nuovo oggetto.

Cielo: Maledizioni che attirano gli attacchi

È fantastico quando riesci a convincere gli altri giocatori a coalizzarsi contro un giocatore che vuoi eliminare. Se però non riesci nell'intento solo con le parole, abbiamo un ciclo di Maledizioni che ti aiuterà a incoraggiarli.

Maledizione della Loquacità

{2}{U}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualvolta il giocatore incantato viene attaccato, pesca una carta. Ogni avversario che attacca quel giocatore fa lo stesso.

* L'abilità di ogni Maledizione si innesca solo una volta, indipendentemente dal numero di creature che attaccano il giocatore incantato.

* Un giocatore attacca un altro giocatore se controlla una creatura che sta attaccando quel giocatore. Se nessuna creatura sta attaccando il giocatore incantato mentre l'abilità di una Maledizione si risolve (probabilmente perché nel frattempo le creature attaccanti hanno lasciato il campo di battaglia), solo il controllore della Maledizione ne esegue l'azione.

* L'abilità innescata di queste Maledizioni non si innesca se viene attaccato solo un planeswalker controllato dal giocatore incantato.

* Se incanti te stesso con una di queste Maledizioni, ne otterrai gli effetti ogniqualvolta un altro giocatore ti attacca.

Tematica: scelta di un tipo di creatura

Molti giocatori adorano costruire mazze incentrate su una singola "tribù". Sette carte di questa espansione ti premiano quando regali molti amici alle tue creature, influenzando ogni creatura che controlli di un tipo a tua scelta o infliggendo danni a ogni altra creatura.

Predominio della Stirpe

{5} {B} {B}

Stregoneria

Scegli un tipo di creatura. Distruggi tutte le creature che non sono del tipo scelto.

* Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Vampiro o Felino. Non è possibile scegliere tipi di carta (ad esempio, artefatto).

* Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio "Guerriero Felino". Un Guerriero Felino è sia un Felino, sia un Guerriero. È influenzato da qualunque cosa influenzi uno qualsiasi dei due tipi e non è influenzato da ciò che influenza le creature che non sono Felini o non sono Guerrieri.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Ascia Forgiata nel Sangue

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina che è una copia dell'Ascia Forgiata nel Sangue.

Equipaggiare {2}

* La pedina entra nel campo di battaglia non assegnata.

* La pedina ha tutte e tre le abilità dell'Ascia Forgiata nel Sangue, inclusa quella che crea altre pedine.

Assalto della Stirpe

{4} {R} {R}

Stregoneria

Scegli un tipo di creatura. Per ogni creatura che controlli del tipo scelto, crea una pedina che è una copia di quella creatura. Quelle pedine hanno rapidità. Esiliale all'inizio della prossima sottofase finale.

* Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sulle creature e nulla di più (a meno che una di quelle creature non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copiano se quella creatura era TAPpata o STAPpata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure e/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 una creatura copiata aveva {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.

* Se una creatura copiata stava copiando qualcos'altro, le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che la creatura stava copiando.

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

* Eventuali abilità entra-in-campo delle creature copiate si innescheranno quando le pedine entrano 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 copiata.

* Tutte le pedine entrano nel campo di battaglia contemporaneamente. Eventuali abilità innescate di ogni pedina prenderanno in considerazione ogni pedina che entra nel campo di battaglia.

* Se una creatura copiata è leggendaria, eventuali abilità innescate che possiede si innescheranno prima che una delle due creature leggendarie con lo stesso nome venga messa nel cimitero del suo proprietario a causa della "regola delle leggende". Tutte quelle abilità saranno messe in pila dopo l'applicazione della "regola delle leggende".

Ayrahbo, Ruggito del Mondo

{3}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Avatar Felino

5/5

Preminenza — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se Ayrahbo, Ruggito del Mondo è nella zona di comando o sul campo di battaglia, un altro Felino bersaglio che controlli prende +3/+3 fino alla fine del turno.

Ogniquale volta un altro Felino che controlli attacca, puoi pagare {1}{G}{W}. Se lo fai, ha travolgere e prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la sua forza.

* Dopo che una delle due abilità innescate di Ayrahbo si è risolta, il Felino influenzato mantiene il suo bonus anche se Ayrahbo cambia zona più tardi nel turno.

* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'ultima abilità di Ayrahbo. Se la forza del Felino attaccante è negativa in quel momento, X è pari a 0.

* Se più Felini attaccano, l'ultima abilità di Ayrahbo si innesca altrettante volte. Puoi pagare {1}{G}{W} per ogni volta che si risolve.

* Mentre si risolve l'ultima abilità di Ayrahbo, non puoi pagare {1}{G}{W} più volte per moltiplicarne l'effetto per un Felino.

* Se un Felino che controlli entra nel campo di battaglia come attaccante, non fa innescare l'ultima abilità di Ayrahbo.

Balan, Cavaliere Girovaga

{2}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Felino

3/3

Attacco improvviso

Balan, Cavaliere Girovaga ha doppio attacco fintanto che due o più Equipaggiamenti sono assegnati ad essa.
{1}{W}: Assegna tutti gli Equipaggiamenti che controlli a Balan.

* L'abilità attivata di Balan non ha restrizioni temporali. Puoi attivarla in ogni momento in cui hai la priorità.

* Se Balan infligge danno da attacco improvviso e poi guadagna doppio attacco (per esempio perché acquisisce un Equipaggiamento grazie alla sua abilità attivata dopo aver inflitto danno da attacco improvviso), infliggerà anche danno da combattimento regolare.

Chimimago Izzet

{2}{R}

Creatura — Mago Goblin

1/3

Rapidità

{R}, {T}: Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

{1}{R}, {T}, Sacrifica il Chimimago Izzet: Lancia un qualsiasi numero di carte esiliate con il Chimimago Izzet senza pagare il loro costo di mana.

* L'ultima abilità del Chimimago Izzet ti consente di lanciare solo le carte esiliate da questa carta. Se il Chimimago Izzet lascia il campo di battaglia prima che tu attivi quell'abilità, le carte esiliate vanno perse.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.

* Se la carta ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

* Il lancio delle carte esiliate che vuoi lanciare deve avvenire mentre si risolve l'ultima abilità del Chimimago Izzet. Non puoi lanciare quelle carte più tardi nel turno. Puoi lanciare in questo modo una stregoneria che di norma non potresti lanciare.

* Lanci le carte esiliate una alla volta in qualsiasi ordine. Le magie lanciate in un secondo momento possono bersagliare quelle lanciate in un primo momento. Nessuna delle magie si risolve finché non hai terminato di lanciarle tutte.

* Tutte le carte che non lanci rimarranno in esilio per sempre.

Cimelio Affilato

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+1.

Ogniquale la creatura equipaggiata muore, puoi rivelare carte dalla cima del tuo grimoire finché non riveli una carta creatura che condivide un tipo di creatura con essa. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimoire in ordine casuale.

Equipaggiare {1}

* Se non riveli una carta creatura che condivide un tipo con la creatura che è morta, rivelerai carte e rimetterai il tuo grimoire in un ordine casuale.

* Se la creatura equipaggiata non ha alcun tipo di creatura, nessuna carta può condividere con essa un tipo di creatura.

* Rivelerai carte fino a trovarne una che condivida almeno un tipo di creatura con la creatura che è morta. Ad esempio, se muore un Mago Felino, ti fermerai se riveli un Mago Umano o un Soldato Felino.

* Per determinare la carta da aggiungere alla tua mano, confronta le carte rivelate con la creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia, non con la carta creatura mentre esiste nel cimitero del suo proprietario.

* “Artefatto” non è un tipo di creatura.

* Se il Cimelio Affilato lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui la creatura equipaggiata muore, la sua abilità innescata si innesca.

Colosso Soffiaburrasca

{5}{U}{U}

Creatura — Mago Gigante

5/6

TAPpa un Mago STAPpato che controlli: Fai tornare un permanente non terra bersaglio che non controlli in mano al suo proprietario.

* Per attivare l’abilità del Colosso Soffiaburrasca, puoi TAPpare qualsiasi Mago STAPpato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno, ad esempio la carta stessa. (Nota che TAPpare la creatura non usa {T} [il simbolo del TAP].)

Corno dell’Araldo

{3}

Artefatto

Mentre il Corno dell’Araldo entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

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

All’inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura del tipo scelto, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano.

* L’effetto del Corno dell’Araldo riduce solo il mana generico in termini di costo della magia. Se il costo delle magie non include mana generico, la riduzione non si applica.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

* Se non aggiungi la prima carta del tuo grimorio alla tua mano, devi rimetterla in cima al tuo grimorio senza rivelarla. La pescherai nella sottofase di acquisizione di quel turno.

* Se in qualche modo controlli un Corno dell’Araldo per cui non ti è stato chiesto di scegliere un tipo di creatura, non verrà ridotto il costo di lancio di alcuna magia, nemmeno delle magie creatura senza tipo di creatura. Potrai guardare la prima carta del tuo grimorio all’inizio di ogni tuo mantenimento, ma non potrai mai aggiungerla alla tua mano in quel modo, anche se è una carta creatura senza tipo di creatura.

Divorasenno di Kheru

{2}{B}

Creatura — Vampiro

1/3

Minacciare

Ogniquale la Divorasenno di Kheru infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia una carta dalla sua mano a faccia in giù.

Puoi guardare e giocare le carte esiliate con la Divorasenno di Kheru.

* Se un altro giocatore prende il controllo della Divorasenno di Kheru, quel giocatore può vedere e giocare tutte le carte esiliate. Una volta che un giocatore guarda una carta esiliata a faccia in giù, quel giocatore può guardare quella carta in qualsiasi momento più avanti durante la partita.

* L'ultima abilità della Divorasenno di Kheru ti consente di lanciare solo le carte esiliate da quella carta. Se la Divorasenno di Kheru lascia il campo di battaglia, le carte esiliate sono perse per sempre.

* Puoi giocare le carte terra esiliate con la Divorasenno di Kheru solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.

* Devi pagare i costi per lanciare le carte esiliate. Se una di esse ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.

* Dopo che hai iniziato a lanciare una carta esiliata, perdere il controllo della Divorasenno di Kheru non influenza la magia.

Dono della Stirpe

{2}{W}{W}

Incantesimo

Mentre il Dono della Stirpe entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

{1}{W}: Metti un segnalino divinità su una creatura bersaglio che controlli del tipo scelto.

Ogni creatura con un segnalino divinità che controlli ha indistruttibile.

* Se in qualche modo una creatura che non è del tipo scelto ottiene un segnalino divinità, quella creatura avrà indistruttibile.

* Se a una creatura è stato inflitto danno, quel danno rimane su di essa fino alla sottofase di cancellazione. Se a una creatura con un segnalino divinità è stato inflitto danno letale e più avanti nel turno il Dono della Stirpe lascia il campo di battaglia o il segnalino viene tolto da quella creatura, quella creatura verrà distrutta.

* Se in qualche modo controlli un Dono della Stirpe per cui non ti è stato chiesto di scegliere un tipo di creatura, la sua abilità attivata non può essere attivata.

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Vampiro

4/4

Preminenza — Ogniqualvolta lanci un'altra magia Vampiro, se Edgar Markov è nella zona di comando o sul campo di battaglia, crea una pedina creatura Vampiro 1/1 nera.

Attacco improvviso, rapidità

Ogniqualvolta Edgar Markov attacca, metti un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli.

* L'ultima abilità di Edgar Markov mette un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli, incluso Edgar Markov stesso e i Vampiri che controlli che non stanno attaccando.

Evocazioni della Stirpe

{5}{G}{G}

Istantaneo

Scegli un tipo di creatura. Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli X carte creatura del tipo scelto, dove X è il numero di creature che controlli di quel tipo. Metti sul campo di battaglia quelle carte, poi rimescola le altre carte rivelate nel tuo grimorio.

* Se riveli l'intero grimorio e meno di X carte creatura del tipo scelto, metterai le carte del tipo scelto che hai rivelato sul campo di battaglia e rimescolerai il tuo grimorio.

Flagello dell'Ossario

{2}{B}{B}

Creatura — Drago Zombie

4/3

Volare

Ogniqualevolta un Drago che controlli muore mentre il Flagello dell'Ossario è nel tuo cimitero, puoi pagare {1}{B}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia il Flagello dell'Ossario dal tuo cimitero.

* Se il Flagello dell'Ossario muore nello stesso momento di un altro Drago che controlli, la sua abilità non si innescherà.

* Se il Flagello dell'Ossario lascia il tuo cimitero prima che la sua abilità innescata si risolva, non ritornerà sul campo di battaglia.

Frombolieri di Qasal

{4}{G}

Creatura — Guerriero Felino

3/5

Raggiungere

Ogniqualevolta i Frombolieri di Qasal o un altro Felino entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi distruggere un artefatto o un incantesimo bersaglio.

* Se i Frombolieri di Qasal entrano nel campo di battaglia nello stesso momento di altri Felini che controlli, la loro abilità si innescherà per ognuno di quei Felini.

Guardia d'Onore Cremisi

{3}{R}{R}

Creatura — Cavaliere Vampiro

4/5

Travolgere

All'inizio della sottofase finale di ogni giocatore, la Guardia d'Onore Cremisi infligge 4 danni a quel giocatore a meno che quel giocatore non controlli un comandante.

* L'ultima abilità della Guardia d'Onore Cremisi si innesca all'inizio della sottofase finale di ogni giocatore indipendentemente dal fatto che quel giocatore controlli o meno un comandante. Viene verificato se quel giocatore controlla o meno un comandante solo mentre l'abilità si risolve.

* Se non controlli un comandante, la Guardia d'Onore Cremisi infliggerà 4 danni anche a te.

* Il giocatore potrebbe controllare il comandante di qualsiasi giocatore per soddisfare la condizione dell'abilità della Guardia d'Onore Cremisi. Se un giocatore prende il controllo del comandante di un altro giocatore "fino alla fine del turno", il giocatore che ha preso il controllo del comandante lo manterrà durante la sottofase finale.

Identità Infranta

{3}{W}{U}

Stregoneria

Esilia un permanente non terra bersaglio. Ogni giocatore diverso dal suo controllore crea una pedina che è una copia di quel permanente.

* Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sul permanente e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copiano se quel permanente era TAPpato o STAPpato, se aveva dei segnalini, se aveva Aure e/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 il permanente copiato aveva {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.

* Se il permanente copiato stava copiando qualcos'altro, le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che il permanente stava copiando.

* Se il permanente copiato è una pedina, le pedine create dall'Identità Infranta copiano le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia.

* Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando le pedine entrano 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" del permanente copiato.

* Se il permanente esiliato era un comandante, le pedine non saranno comandanti.

Inalla, Arcimaga Ritualista

{2} {U} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

4/5

Preminenza — Ogniqualvolta un altro Mago non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se Inalla, Arcimaga Ritualista è nella zona di comando o sul campo di battaglia, puoi pagare {1}. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quel Mago. La pedina ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale.

TAPpa cinque Maghi STAPpati che controlli: Un giocatore bersaglio perde 7 punti vita.

* Puoi pagare {1} solo una volta per ogni volta che la prima abilità di Inalla si risolve. Non puoi pagare di più per ottenere più di una pedina.

* Se Inalla entra nel campo di battaglia nello stesso momento di altri Maghi che controlli, la sua abilità si innescherà per ognuno di quei Maghi.

* La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura era TAPpata o STAPpata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure e/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 aveva {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.

* Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente stava copiando.

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

* Se la creatura che ha fatto innescare l'abilità di Inalla ha già lasciato il campo di battaglia prima che l'abilità si sia risolta, puoi comunque pagare {1}. Se lo fai, creerai una pedina con i valori copiabili delle caratteristiche che aveva quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia.

* Se una creatura copiata è leggendaria, eventuali abilità innescate che possiede si innescheranno prima che una delle due creature leggendarie con lo stesso nome venga messa nel cimitero del suo proprietario a causa della "regola delle leggende". Tutte quelle abilità saranno messe in pila dopo l'applicazione della "regola delle leggende".

* Per attivare l'ultima abilità di Inalla, puoi TAPpare qualsiasi Mago STAppato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, ad esempio la stessa Inalla. (Nota che TAPpare la creatura non usa {T} [il simbolo del TAP].)

Kess, Maga Dissidente

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

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/4

Volare

Durante ogni tuo turno, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero. Se una carta lanciata in questo modo sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esiliala.

* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della carta che lanci dal tuo cimitero.

* Devi pagare i costi per lanciare quella carta. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.

* Dopo che hai iniziato a lanciare la carta, perdere il controllo di Kess non influenza la magia. Puoi finire di lanciarla come di consueto e verrà esiliata se sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno.

* Se lanci una carta dal tuo cimitero usando un altro effetto, ad esempio flashback, l'effetto di Kess non si applica. Puoi lanciare un'altra carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero.

* Se lanci una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero, poi prendi il controllo di una nuova carta Kess nello stesso turno, puoi lanciare un'altra carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero in quel turno.

* Se una carta stregoneria viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.

* Se una magia lanciata in questo modo viene messa in un'altra zona dopo che si è risolta (ad esempio perché ha riscatto), viene considerata un nuovo oggetto. Se quella carta in seguito viene spostata nel tuo cimitero, non verrà esiliata.

Leonid in Agguato

{2} {W}

Creatura — Arciere Felino

3/3

Quando la Leonid in Agguato entra nel campo di battaglia, scegli segretamente un avversario.

Rivela quale giocatore hai scelto: Esilia una creatura bersaglio che ti sta attaccando se è controllata dal giocatore scelto. Attiva questa abilità solo una volta.

* Esistono parecchi modi per scegliere segretamente un avversario; ad esempio, potresti scrivere il nome di quel giocatore su un pezzo di carta da conservare con la Leonid in Agguato.

* Se hai più Leonid in Agguato, puoi scegliere un avversario diverso per ognuna. In quel caso, tieni traccia dell'avversario scelto per ogni Leonid in Agguato.

* Se la Leonid in Agguato lascia il campo di battaglia e poi vi torna, viene considerata come un nuovo oggetto. Puoi scegliere un nuovo avversario e attivare di nuovo la sua ultima abilità.

* Se non hai scelto un avversario quando la Leonid in Agguato è entrata nel campo di battaglia, non puoi pagare il costo per attivare la sua ultima abilità. Ciò può essere dovuto al fatto che hai preso il controllo della Leonid in Agguato di un altro giocatore o che una creatura già sul campo di battaglia è diventata una copia della Leonid in Agguato.

* Se una creatura sta attaccando un planeswalker che controlli, non sta attaccando te. L'ultima abilità della Leonid in Agguato non può bersagliarla.

Lich Livoroso

{3}{B}

Creatura — Mago Zombie

4/1

Quando il Lich Livoroso muore, scegli uno o più. Ogni modo deve bersagliare un giocatore diverso.

- Un avversario bersaglio sacrifica una creatura.
- Un avversario bersaglio scarta due carte.
- Un avversario bersaglio perde 5 punti vita.

* Per l'abilità innescata del Lich Livoroso, non puoi scegliere un numero di modi superiore a quello dei tuoi avversari, ma devi scegliere almeno un bersaglio se possibile.

* Non devi necessariamente scegliere un modo per ogni avversario. Ad esempio, potresti far perdere 5 punti vita a un avversario e risparmiare tutti gli altri avversari. Non aspettarti però che ripaghino la tua generosità!

Licia, Tribuno Sanguinario

{5}{R}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Soldato Vampiro

4/4

Licia, Tribuno Sanguinario costa {1} in meno per essere lanciata per ogni punto vita guadagnato in questo turno.

Attacco improvviso, legame vitale

Paga 5 punti vita: Metti tre segnalini +1/+1 su Licia. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno e solo una volta per turno.

* La prima abilità di Licia può ridurre solo il costo di mana generico. Non può ridurre il costo al di sotto di {R}{W}{B}.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (ad esempio, la "tassa del comandante") e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

* La prima abilità di Licia verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, non i tuoi punti vita attuali messi a confronto con i punti vita che avevi all'inizio del turno. Ad esempio, se inizi il turno con 30 punti vita, ne guadagni 6 durante il turno, per poi perderne 10 durante lo stesso turno, Licia costa comunque {6} in meno per essere lanciata.

* Se l'ultima abilità di Licia viene neutralizzata, probabilmente perché il suo bersaglio è diventato illegale prima che si risolvesse, non può essere attivata nuovamente nello stesso turno.

Lince Affamata

{1}{G}

Creatura — Felino

2/2

I Felini che controlli hanno protezione dai Ratti. *(Non possono essere bloccati, bersagliati e non può essere inflitto loro danno dai Ratti.)*

All'inizio della tua sottofase finale, un avversario bersaglio crea una pedina creatura Ratto 1/1 nera con tocco letale. Ogniquale volta un Ratto muore, metti un segnalino +1/+1 su ogni Felino che controlli.

* Se un permanente ha protezione dai Ratti, significa che:

- 1) Il danno che verrebbe inflitto a quel permanente da una fonte che è un Ratto viene prevenuto.
- 2) Le Aure e gli Equipaggiamenti che sono in qualche modo Ratti non possono essere assegnati a quel permanente.
- 3) I Ratti non possono bloccare quel permanente.
- 4) Quel permanente non può essere bersaglio delle abilità di Ratti o delle magie che sono in qualche modo Ratti.

* Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Ad esempio, la Lince Affamata non può bloccare un Ratto con l'abilità "Questa creatura non può essere bloccata".

* L'avversario che crea la pedina Ratto è il proprietario di quella pedina.

* Le pedine che vengono sacrificate o distrutte vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di cessare di esistere. Se la pedina era un Ratto, l'ultima abilità della Lince Affamata si innescherà.

* L'ultima abilità della Lince Affamata mette un segnalino +1/+1 su ogni Felino che controlli, inclusa la carta stessa.

* Se la Lince Affamata muore nello stesso momento di un Ratto, la sua abilità si innesca, ma la Lince Affamata non sarà sul campo di battaglia mentre quell'abilità si risolve. Non può essere salvata dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere. Lo stesso vale per qualsiasi altro Felino che controlli e che muore nello stesso momento. Tutti gli altri Felini che ti rimangono otterranno un segnalino +1/+1 ciascuno.

L'Ur-Drago

{4}{W}{U}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Avatar Drago

10/10

Preminenza — Fintanto che L'Ur-Drago è nella zona di comando o sul campo di battaglia, le altre magie Drago che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Volare

Ogniqualevolta uno o più Draghi che controlli attaccano, pesca altrettante carte, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente dalla tua mano.

* Peschi una carta per ogni Drago che controllavi che ha attaccato, anche se alcuni di loro hanno lasciato il campo di battaglia prima che l'abilità innescata dell'Ur-Drago si risolvesse.

* Puoi mettere sul campo di battaglia solo una carta permanente dalla tua mano, indipendentemente dal numero di Draghi con cui hai attaccato o dal numero di giocatori che i Draghi hanno attaccato.

* Se un Drago che controlli entra nel campo di battaglia come attaccante, non fa innescare l'ultima abilità dell'Ur-Drago.

* L'abilità innescata dell'Ur-Drago si risolve dopo che tutte le creature attaccanti sono state scelte. Non puoi attaccare con alcuni Draghi, mettere una carta creatura con rapidità sul campo di battaglia e poi attaccare con essa. Allo stesso modo, tutte le abilità "ogniqualevolta una creatura attacca" della carta permanente che metti sul campo di battaglia non si innescheranno.

Maga dei Portali

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Lampo

Quando la Maga dei Portali entra nel campo di battaglia durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, puoi cambiare il giocatore o il planeswalker che una creatura attaccante bersaglio sta attaccando. (*Non può attaccare il suo controllore o i planeswalker del suo controllore.*)

* Puoi lanciare la Maga dei Portali fuori da una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Se la Maga dei Portali entra nel campo di battaglia fuori da una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, la sua abilità semplicemente non si innesca.

* Cambiare il giocatore o il planeswalker che una creatura sta attaccando ignora tutti i requisiti, le restrizioni e i costi associati all'attacco.

* Cambiare il giocatore o il planeswalker che una creatura sta attaccando non fa innescare le abilità "Ogniqualevolta questa creatura attacca". In particolare, le Maledizioni di questa espansione (ad esempio la Maledizione della Vitalità) non si innescheranno mentre l'abilità della Maga dei Portali si sta risolvendo.

* Se cambi il giocatore o planeswalker che una creatura attaccante sta attaccando, il bersaglio di quella creatura viene comunque considerato il giocatore o il planeswalker dichiarato, anche se ora la creatura sta attaccando il nuovo giocatore o planeswalker.

* Se un'abilità bersaglia qualcosa che è controllato dal "giocatore in difesa" di una creatura attaccante e il giocatore in difesa di quella creatura cambia prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità verrà neutralizzata perché il suo bersaglio è diventato illegale.

Magus della Mente

{4}{U}{U}

Creatura — Mago Umano

4/5

{U}, {T}, Sacrifica il Magus della Mente: Rimescola il tuo grimorio, poi esilia le prime X carte, dove X è pari a uno più il numero di magie lanciate in questo turno. Fino alla fine del turno, puoi giocare carte esiliate in questo modo senza pagare il loro costo di mana.

* Se non è stata lanciata alcuna magia nel turno in cui attivi l'abilità del Magus della Mente, X è pari a 1.

* Puoi giocare una terra esiliata in questo modo solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.

* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che lanci in questo modo.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.

* Se la carta ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

* Tutte le carte che non giochi rimarranno in esilio per sempre.

Mairsil, il Pretendente

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

Creatura Leggendaria — Mago Umano

4/4

Quando Mairsil, il Pretendente entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una carta artefatto o creatura dalla tua mano o dal tuo cimitero e mettere un segnalino gabbia su di essa.

Mairsil, il Pretendente ha tutte le abilità attivate di tutte le carte che possiedi in esilio con segnalini gabbia. Puoi attivare ognuna di quelle abilità solo una volta per turno.

* Le carte esiliate rimangono esiliate con segnalini gabbia quando Mairsil lascia il campo di battaglia. Se Mairsil ritorna sul campo di battaglia, prenderà in considerazione tutte le carte esiliate con segnalini gabbia.

* Se un altro giocatore prende il controllo di Mairsil, quest'ultimo avrà solo le abilità di carte in esilio con segnalini gabbia di cui è proprietario quel giocatore.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Mairsil non guadagnerà abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”).

* Se l'abilità attivata di una carta in esilio con un segnalino gabbia fa riferimento per nome alla carta su cui è stampata, considera la versione di Mairsil di quella abilità come se facesse invece riferimento per nome a Mairsil stesso. Ad esempio, se Mairsil esilia il Magus della Mente, il costo per attivare l'abilità include sacrificare Mairsil, non sacrificare il Magus della Mente.

* Se una delle abilità di Mairsil viene neutralizzata, probabilmente perché il suo bersaglio è diventato illegale prima che si risolvesse, non può essere attivata nuovamente nello stesso turno.

* Se più carte esiliate con segnalini gabbia hanno la stessa abilità, Mairsil avrà più istanze di quell'abilità. Ognuna di esse può essere attivata una volta per turno.

* Se fai entrare nel campo di battaglia una creatura come copia di Mairsil, si innesca la prima abilità di Mairsil. Non potrai attivare alcuna abilità prima dell'applicazione della “regola delle leggende”, ma l'abilità innescata ti consentirà comunque di esiliare un'altra carta con un segnalino gabbia indipendentemente dalla versione di Mairsil che tieni.

* Se Mairsil guadagna un'abilità attivata che di norma è collegata a un'abilità non attivata della carta da cui proviene, l'abilità di Mairsil non viene collegata ad alcuna abilità. Ad esempio, se Mairsil esilia il Portale Prototipo, l'abilità attivata non crea alcuna pedina; non crea pedine Portale Prototipo.

* Se Mairsil guadagna un'abilità attivata che in genere è collegata a un'altra abilità attivata della carta da cui proviene, le due abilità guadagnate da Mairsil restano collegate fintanto che Mairsil rimane sul campo di battaglia. Ad esempio, se Mairsil esilia il Chimimago Izzet, le carte esiliate con la prima abilità che Mairsil ha guadagnato dal Chimimago Izzet possono essere lanciate se attivi la seconda abilità che ha guadagnato in quel modo. Il Chimimago Izzet non può essere lanciato in questo modo e se Mairsil lascia il campo di battaglia prima di attivare quella seconda abilità, le carte esiliate con quella prima abilità sono perse per sempre.

* Se Mairsil ha un'abilità manovrare, le creature possono manovrare Mairsil. Diventerà una creatura artefatto, ma la sua forza e la sua costituzione resteranno immutate.

* Se Mairsil ha un'abilità equipaggiare, attivandola non succederà niente. Mairsil non diventa assegnato a una creatura. Sono solo amici.

Maledizione dell'Abbondanza

{1} {G}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta il giocatore incantato viene attaccato, STAPpa tutti i permanenti non terra che controlli. Ogni avversario che attacca quel giocatore STAPpa tutti i permanenti non terra che controlla.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

Maledizione dell'Opulenza

{R}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta il giocatore incantato viene attaccato, crea una pedina artefatto incolore chiamata Oro. Ha “Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”. Ogni avversario che attacca quel giocatore fa lo stesso.

* L’abilità innescata della Maledizione dell’Opulenza si risolve dopo che le creature attaccanti sono state dichiarate. L’eventuale costo per attaccare deve essere stato pagato prima che il giocatore attaccante crei l’Oro.

Martello di Nazahn

{4}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Ogniqualevolta il Martello di Nazahn o un altro Equipaggiamento entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi assegnare quell’Equipaggiamento a una creatura bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha indistruttibile.

Equipaggiare {4}

* Se il Martello di Nazahn entra nel campo di battaglia nello stesso momento di altri Equipaggiamenti che controlli, la sua abilità si innescherà per ognuno di quegli Equipaggiamenti.

* Se a una creatura è stato inflitto danno, quel danno rimane su di essa fino alla sottofase di cancellazione. Se alla creatura equipaggiata è stato inflitto danno letale e più avanti nel turno il Martello di Nazahn viene tolto da quella creatura, quella creatura verrà distrutta.

Mathas, Cercatore di Demoni

{R} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Vampiro

3/3

Minacciare

All’inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino taglia su una creatura bersaglio controllata da un avversario. Fintanto che quella creatura ha un segnalino taglia, ha “Quando questa creatura muore, ogni avversario pesca una carta e guadagna 2 punti vita”.

* La creatura bersaglio che ottiene un segnalino taglia mantiene comunque l’abilità innescata che guadagna, anche se Mathas lascia il campo di battaglia.

* Le creature che ricevono un segnalino taglia in altro modo rispetto alla risoluzione dell’abilità di Mathas non guadagneranno l’abilità innescata. Le creature che ricevono più di un segnalino taglia mentre l’abilità di Mathas si risolve (probabilmente a causa della Stagione del Raddoppio) non avranno più istanze dell’abilità.

* Se l’abilità di Mathas si risolve in due diverse occasioni bersagliando la stessa creatura, quella creatura avrà due istanze dell’abilità innescata. Ognuna si innesca separatamente quando quella creatura muore.

* Gli avversari che pescano una carta e guadagnano 2 punti vita ciascuno sono gli avversari del giocatore che controllava la creatura al momento della morte. Potrebbe non essere lo stesso giocatore che controllava la creatura quando ha ricevuto un segnalino taglia.

Mirri, Duellante della Cavalcavento

{1} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Felino

3/2

Attacco improvviso

Ogniqualevolta Mirri, Duellante della Cavalcavento attacca, ogni avversario non può bloccare con più di una creatura in questo combattimento.

Fintanto che Mirri, Duellante della Cavalcavento è TAPPata, non più di una creatura può attaccarti in ogni combattimento.

* Mentre Mirri è TAPPata, non vi sono restrizioni sul numero di creature che possono attaccare i planeswalker che controlli.

* Se Mirri viene TAPPata dopo che le creature hanno attaccato, le creature non verranno rimosse dal combattimento.

Nazahn, Plasmalame Onorato

{4}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Artefice Felino

5/4

Quando Nazahn, Plasmalame Onorato entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Equipaggiamento e rivelala. Se riveli una carta chiamata Martello di Nazahn in questo modo, mettila sul campo di battaglia. Altrimenti, aggiungi quella carta alla tua mano. Poi rimescola il tuo grimorio.

Ogniquale una creatura equipaggiata che controlli attacca, puoi TAPPare una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

* Se più di una creatura equipaggiata che controlli attacca, l'ultima abilità di Nazahn si innesca una volta per ognuna di quelle creature. Se una creatura attaccante ha più di un Equipaggiamento, l'abilità si innesca comunque una sola volta.

* L'ultima abilità di Nazahn può bersagliare solo una creatura controllata dal giocatore in difesa attaccato dalla creatura attaccante che ha fatto innescare l'abilità. Ad esempio, se un Nazahn non equipaggiato sta attaccando il giocatore A e una creatura equipaggiata sta attaccando il giocatore B, l'abilità di Nazahn può bersagliare solo una creatura controllata dal giocatore B.

* Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa per quella creatura.

Nibbio Infernale Territoriale

{2}{R}{R}

Creatura — Drago

6/5

Volare, rapidità

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli un avversario a caso che il Nibbio Infernale Territoriale non abbia attaccato durante il tuo ultimo combattimento. Il Nibbio Infernale Territoriale attacca quel giocatore in questo combattimento, se può farlo. Se non puoi scegliere un avversario in questo modo, TAPPa il Nibbio Infernale Territoriale.

* Se il Nibbio Infernale Territoriale non ha attaccato durante il tuo ultimo combattimento, probabilmente perché era TAPPato o perché non lo controllavi in quel momento, allora puoi scegliere qualsiasi avversario a caso.

* Se un giocatore non può essere attaccato, quel giocatore può comunque essere scelto a caso.

* Il Nibbio Infernale Territoriale deve attaccare il giocatore scelto, se può farlo, non un planeswalker controllato da quel giocatore.

* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che un giocatore viene scelto a caso per il Nibbio Infernale Territoriale ma prima che quel giocatore venga attaccato.

* Se il Nibbio Infernale Territoriale non può attaccare il giocatore scelto, è libero di attaccare qualsiasi altro giocatore o planeswalker oppure di non attaccare. Se è necessario pagare un costo per attaccare il giocatore scelto, è libero di attaccare qualsiasi altro giocatore o planeswalker oppure di non attaccare. Tuttavia, se è necessario pagare

un costo per attaccare chiunque con il Nibbio Infernale Territoriale, il Nibbio Infernale Territoriale deve attaccare il giocatore scelto o non attaccare.

O-Kagachi, Kami Vendicativo

{1}{W}{U}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Spirito Drago

6/6

Volare, travolgere

Ogniqualevolta O-Kagachi, Kami Vendicativo infligge danno da combattimento a un giocatore, se quel giocatore ti ha attaccato durante il suo ultimo turno, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore.

* Un giocatore ti ha attaccato se quel giocatore ha dichiarato una creatura come creatura attaccante e quella creatura ha attaccato te. Se quel giocatore ha attaccato solo i planeswalker che controlli, quel giocatore non ti ha attaccato. Se le creature di quel giocatore ti stavano attaccando solo perché erano state messe sul campo di battaglia come attaccanti o solo perché il giocatore che attaccavano era cambiato, quel giocatore non ti ha attaccato.

* L'ultima abilità di O-Kagachi esilia solo un permanente non terra, indipendentemente dal numero di creature che ti hanno attaccato o dal numero di volte in cui quel giocatore ti ha attaccato durante il suo ultimo turno.

* Se O-Kagachi infligge danno letale a una creatura bloccante e infligge anche danno al suo controllore, quella creatura bloccante viene distrutta prima che venga selezionato un bersaglio per l'ultima abilità di O-Kagachi. Non può essere esiliata.

Ombra Mutevole

{2}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha rapidità e “All'inizio del tuo mantenimento, distruggi questa creatura. Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Metti quella carta sul campo di battaglia e assegna ad essa l'Ombra Mutevole, poi metti tutte le altre carte rivelate in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale”.

* Se non riveli una carta creatura in questo modo, ti limiterai a rivelare carte e rimettere il tuo grimorio in un ordine casuale. L'Ombra Mutevole non diventerà assegnata. Verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

* Se l'Ombra Mutevole non può essere assegnata alla creatura che hai messo sul campo di battaglia, probabilmente perché quella creatura ha protezione dal rosso, non diventa assegnata. Verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

* Se l'Ombra Mutevole lascia il campo di battaglia dopo che si è innescata l'abilità innescata che conferisce ma prima che si sia risolta, distruggerai la creatura che ha incantato prima di lasciare il campo di battaglia, poi rivelerai carte e metterai una carta creatura sul campo di battaglia. L'Ombra Mutevole non diventa assegnata a quella creatura. Lo stesso vale se, oltre all'Ombra Mutevole, anche la creatura incantata lascia il campo di battaglia, con la differenza che in quel caso non distruggerai la creatura che ha incantato.

* Se la creatura incantata non può essere distrutta, probabilmente perché quella creatura ha indistruttibile, otterrai comunque una nuova creatura e assegnerai l'Ombra Mutevole alla nuova creatura.

Patrono della Vena

{4}{B}{B}

Creatura — Sciamano Vampiro

4/4

Volare

Quando il Patrono della Vena entra nel campo di battaglia, distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Ogniquale una creatura controllata da un avversario muore, esiliala e metti un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli.

* La distruzione di una creatura con la prima abilità del Patrono della Vena fa innescare la sua ultima abilità se il Patrono della Vena è ancora sul campo di battaglia.

* L'ultima abilità del Patrono della Vena mette un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli, incluso se stesso, anche se la creatura che è morta non può essere esiliata (probabilmente perché era una pedina).

* Se il Patrono della Vena e una creatura controllata da un avversario muoiono simultaneamente (ad esempio perché hanno lottato l'uno con l'altra o perché erano impegnati nello stesso combattimento), l'ultima abilità del Patrono della Vena si innesca, ma il Patrono della Vena non sarà sul campo di battaglia mentre quell'abilità si risolve. Non può essere salvato dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere. Lo stesso vale per qualsiasi altro Vampiro che controlli e che muore nello stesso momento. Tutti gli altri Vampiri che ti rimangono otterranno un segnalino +1/+1 ciascuno.

Pochi Fortunati

{3}{W}{W}

Stregoneria

Scegli un permanente non terra che non controlli, poi ogni altro giocatore sceglie un permanente non terra che non controlla e che non è stato scelto in questo modo. Distruggi tutti gli altri permanenti non terra.

* Dopo che hai scelto un permanente non terra, ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, iniziando dal giocatore di cui è il turno. Ogni giocatore conoscerà le decisioni dei giocatori che lo precedono.

* Una volta che i Pochi Fortunati iniziano a risolversi, nessun giocatore può compiere alcuna azione tranne quelle specificate dai Pochi Fortunati finché questi ultimi non hanno finito di risolversi. In particolare, i giocatori devono agire per proteggere i propri permanenti (ad esempio attivando il Dono della Stirpe) prima di sapere quali permanenti verranno scelti.

* Un permanente con indistruttibile può essere scelto in questo modo anche se non verrebbe distrutto altrimenti.

* Le terre non possono essere scelte e non verranno distrutte, anche se hanno altri tipi (come una terra artefatto).

Predominio della Stirpe

{5}{B}{B}

Stregoneria

Scegli un tipo di creatura. Distruggi tutte le creature che non sono del tipo scelto.

* Dopo che il Predominio della Stirpe ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere azioni finché non ha terminato. In particolare, i giocatori non possono cercare di salvare le proprie creature dopo aver scelto un tipo di creatura.

Protezione di Teferi

{2}{W}

Istantaneo

Fino al tuo prossimo turno, i tuoi punti vita non possono cambiare e hai protezione da tutto. Tutti i permanenti che controlli scompaiono. *(Mentre sono fuori fase, vengono trattati come se non esistessero. Appaiono prima che tu STAPpi durante la tua sottofase di STAP.)*

Esilia la Protezione di Teferi.

* Le note seguenti sono relative alla parola chiave “protezione da”:

* Se un giocatore ha protezione da tutto, significa tre cose:

- 1) Tutto il danno che verrebbe inflitto a quel giocatore viene prevenuto.
- 2) A quel giocatore non possono essere assegnate Aure.
- 3) Quel giocatore non può essere bersaglio di magie o abilità.

* Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Un effetto che non bersaglia te può comunque farti scartare delle carte, ad esempio. Le creature possono comunque attaccarti mentre hai protezione da tutto, anche se il danno da combattimento che ti infliggerebbero sarà prevenuto.

* Guadagnare protezione da tutto farà in modo che una magia o un'abilità in pila che ti bersaglia abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità viene neutralizzata e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, per la magia o abilità avvengono quanti più effetti possibile sui bersagli legali e i suoi altri effetti avvengono comunque.

* Le note seguenti sono relative ai tuoi punti vita che non possono cambiare:

* Le magie e le abilità che di norma ti farebbero guadagnare o perdere punti vita si risolveranno comunque mentre i tuoi punti vita non possono cambiare, ma la parte di guadagno o perdita di punti vita non avrà alcun effetto.

* La protezione da tutto in genere previene i danni che ti verrebbero inflitti, ma alcuni danni non possono essere prevenuti. In questo caso, poiché nemmeno i tuoi punti vita possono cambiare, quel danno ha tutti gli altri effetti che potrebbe avere a parte causarti la perdita di punti vita (ad esempio gli effetti di legame vitale o infettare) e le abilità innescate e gli effetti considerano che è stato inflitto danno anche se i tuoi punti vita non sono cambiati.

* Non puoi pagare un costo che richiede il pagamento di alcun ammontare di punti vita che non sia 0 punti vita.

* Se un costo include il guadagno di punti vita da parte tua (come il costo alternativo della carta Corroborare di un avversario), non potrà essere pagato.

* Gli effetti che sostituirebbero il tuo guadagno di punti vita con un altro evento non potranno essere applicati, poiché per te è impossibile guadagnare punti vita. Lo stesso vale per gli effetti che sostituirebbero la tua perdita di punti vita con un altro evento.

* Gli effetti che sostituiscono a un evento il tuo guadagno di punti vita (come l'effetto delle Parole di Adorazione) o la tua perdita di punti vita, verranno applicati e non sostituiranno l'evento con nulla.

* Se un effetto ti farebbe impostare i tuoi punti vita su un determinato numero diverso dai tuoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente.

* Se un effetto ti farebbe scambiare i punti vita con un altro giocatore, lo scambio non avverrà. Non cambiano i punti vita di nessuno dei due giocatori.

* Le note seguenti sono relative alla parola chiave “fase”:

* Mentre un permanente è fuori fase, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.

* La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.

* Qualsiasi effetto one-shot con la clausola “finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia”, ad esempio quello della Luce Esiliatrice, non avverrà quando un permanente scompare.

* Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello di Mathas, Cercatore di Demoni, ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più in essere dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.

* Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che scompaiono mentre sono assegnati a un permanente che sta scomparendo appaiono con quel permanente e restano comunque assegnati ad esso.

* Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che controlli assegnati a un permanente che sta scomparendo appaiono con quel permanente se possono comunque restare assegnati ad esso. In caso contrario, appaiono non assegnati. Un'Aura che appare non assegnata verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato. Lo stesso vale per le Aure assegnate ai giocatori.

* I permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con tali segnalini.

* Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

* Se una pedina scompare, apparirà non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP. Questa è una variazione al precedente regolamento.

* Un permanente che scompare fa in modo che una magia o un'abilità in pila che bersaglia quel permanente abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità viene neutralizzata e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, per la magia o abilità avvengono quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.

* Se la tua sottofase di STAP viene in qualche modo saltata mentre inizia il tuo prossimo turno, i tuoi permanenti scomparsi non appariranno fino a quando non si verifica effettivamente la tua prossima sottofase di STAP, ma non avrai più protezione da tutto e i tuoi punti vita potranno cambiare di nuovo.

* Tutte le creature che appaiono sotto il tuo controllo non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno.

* Se prendi il controllo di un permanente di un altro giocatore che in seguito scompare e la durata dell'effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il controllo dell'altro giocatore non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP. Se lasci la partita prima della tua prossima sottofase di STAP, appare non appena inizia la prossima sottofase di STAP dopo che il tuo turno sarebbe dovuto iniziare.

Raccoglitore di Elemosine

{3}{W}

Creatura — Chierico Felino

3/4

Lampo

Se un avversario sta per pescare due o più carte, tu e quel giocatore pescate invece ognuno una carta.

* L'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine si applica alle istruzioni che richiedono di pescare più di una carta prima che qualsiasi effetto di sostituzione venga applicato alle singole carte pescate. Ad esempio, se nel

tuo cimitero hai una carta con dragare, non puoi dragarla prima che l'effetto della Divinazione venga modificato dall'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine.

* Una volta che un effetto di sostituzione è stato applicato a un evento, non può essere applicato di nuovo agli eventi risultanti. Ad esempio, dopo che l'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine ha modificato l'effetto della Divinazione di un giocatore, il Riflesso di Pensiero può raddoppiare la pescata risultante del giocatore senza che l'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine venga applicato di nuovo.

* Per determinare se a un giocatore viene richiesto di pescare più di una carta in una volta sola o di pescare più volte una sola carta, conta quante volte viene utilizzato il verbo "pescare". L'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine verifica se a un giocatore viene richiesto di pescare più carte (inclusa la formulazione "Pesca una carta per ogni...").

* Se un effetto aggiunge carte alla mano di un giocatore senza usare il verbo "pescare", l'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine non si applica.

* Se due giocatori controllano entrambi un Raccoglitore di Elemosine e un effetto richiede loro di pescare due o più carte ognuno, si applica l'effetto di sostituzione di ogni Raccoglitore di Elemosine ed entrambi i giocatori pescano due carte.

* Se due giocatori controllano entrambi un Raccoglitore di Elemosine e un terzo giocatore deve pescare due o più carte, il terzo giocatore sceglie di quale dei due Raccoglitori di Elemosine si applica l'effetto di sostituzione e di conseguenza quale dei due giocatori deve pescare una carta.

Ramos, Drago Meccanico

{6}

Creatura Artefatto Leggendaria — Drago

4/4

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia, metti un segnalino +1/+1 su Ramos, Drago Meccanico per ognuno dei colori di quella magia.

Rimuovi cinque segnalini +1/+1 da Ramos: Aggiungi {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G} alla tua riserva di mana. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

* L'abilità innescata di Ramos considera il numero di colori di una magia (da zero a cinque), non il numero di simboli di mana colorato del relativo costo di mana o la quantità di colori di mana spesi.

* Se lanci una magia incolore, l'abilità innescata di Ramos si innesca, ma Ramos non otterrà alcun segnalino +1/+1.

* L'abilità innescata di Ramos non si innesca fino a quando non avrai finito di lanciare la magia, incluso il pagamento dei suoi costi. Se Ramos ha meno di cinque segnalini +1/+1, non c'è modo di aggiungere segnalini con una magia e pagare per quella magia con i segnalini appena aggiunti.

* L'abilità innescata di Ramos si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata. Se quella magia viene neutralizzata, usa le sue ultime informazioni conosciute per determinare che colori aveva.

Sangue Nuovo

{2}{B}{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare il Sangue Nuovo, TAPpa un Vampiro STAPpato che controlli.

Prendi il controllo di una creatura bersaglio. Cambia il testo di quella creatura sostituendo tutte le istanze di un tipo di creatura con Vampiro.

* Per pagare il costo addizionale di Sangue Nuovo, puoi TAPpare qualsiasi Vampiro STAppato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. (Nota che TAPpare la creatura non usa {T} [il simbolo del TAP].)

* Il Sangue Nuovo cambia il tipo di creatura ogni volta che appare nella riga del tipo della creatura e/o nel testo delle regole. Non cambia il nome della carta né alcuna istanza della parola presente nel nome di una carta.

* Scegli tu quale parola cambiare mentre il Sangue Nuovo si risolve. Non devi necessariamente scegliere una parola che appare nel testo della creatura.

* La creatura di cui prendi il controllo non sarà un Vampiro se non scegli di sostituire un tipo di creatura incluso nella riga del tipo di quella creatura.

* L'effetto del Sangue Nuovo cambia solo il testo stampato sulla creatura. Non può cambiare parole che fanno parte di abilità fornite alla carta. Ad esempio, se cambi Ratto in Vampiro sulla Lince Affamata, i tuoi Felini avranno protezione dai Vampiri; se invece usi il Sangue Nuovo per prendere il controllo del Nishoba Fantasma mentre controlli una Lince Affamata, cambiare Ratto in Vampiro non avrà effetto sul Nishoba Fantasma, che continuerà ad avere protezione dai Ratti.

* L'effetto che modifica il tipo può cambiare parte di un'espressione (ad esempio "non Umano"), se la parte in questione viene usata per riferirsi a un tipo di creatura.

Scoperta della Stirpe

{3}{U}{U}

Incantesimo

Mentre la Scoperta della Stirpe entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Ogniquale volta una creatura che controlli del tipo scelto entra nel campo di battaglia o attacca, pesca una carta.

* Se in qualche modo controlli una Scoperta della Stirpe per cui non ti è stato chiesto di scegliere un tipo di creatura, la sua ultima abilità non può innescarsi, anche se una creatura senza tipo di creatura entra nel campo di battaglia o attacca.

Sentiero Ancestrale

Terra

Il Sentiero Ancestrale entra nel campo di battaglia TAppato.

{T}: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana di un qualsiasi colore nell'identità di colore del tuo comandante.

Quando quel mana viene speso per lanciare una magia creatura che condivide un tipo di creatura con il tuo comandante, profetizza 1.

* L'identità di colore del tuo comandante è stabilita prima che inizi la partita e non cambia durante lo svolgimento, neppure se il tuo comandante è in una zona nascosta (come la mano o il grimoire) o se un effetto modifica il colore del tuo comandante.

* I tipi di creatura del tuo comandante vengono verificati immediatamente dopo che hai lanciato una magia creatura spendendo mana dall'ultima abilità del Sentiero Ancestrale. Non vengono determinati prima dell'inizio della partita e potrebbero non essere gli stessi tipi che aveva il tuo comandante quando hai attivato quell'abilità.

* Se lanci il tuo comandante con il mana del Sentiero Ancestrale e il tuo comandante in qualche modo non ha perso tutti i suoi tipi di creatura mentre è in pila, profetizzerai 1.

* Se il mana del Sentiero Ancestrale viene speso per lanciare una magia creatura che condivide un tipo di creatura con il tuo comandante, profetizzerai 1 prima che quella magia si risolva.

* Se il tuo comandante è in una zona nascosta (come la mano o il grimorio) o è fuori fase, si considera come se non avesse alcun tipo di creatura.

* Se il tuo comandante non ha alcun tipo di creatura, non può condividere un tipo di creatura con nessuna magia che lanci.

* Se l'ultima abilità del Sentiero Ancestrale produce due mana (probabilmente a causa del Riflesso di Mana), profetizzerai 1 due volte se spendi quei due mana per lanciare una magia creatura che condivide un tipo con il tuo comandante. Non profetizzerai 2. Profetizzerai 1 due volte anche se spendi quel mana per lanciare due magie creatura che condividono ognuna un tipo con il tuo comandante.

* Se invece un'abilità si innesca quando TAPpi il Sentiero Ancestrale per attingere mana e produce più mana (ad esempio nel caso della Rinascita di Zendikar o del Risveglio del Mirari), profetizzerai 1 solo una volta quando spenderai quei due mana.

* Se il tuo comandante è una carta come Kozilek, Macellaio della Verità che non ha colori nella sua identità di colore, l'ultima abilità del Sentiero Ancestrale non produce mana.

* In formati diversi da Commander, l'ultima abilità del Sentiero Ancestrale non produce mana.

Signore della Scaglia Censore

{3}{W}{W}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniqualevolta un Drago che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, distruggi un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore.

* L'abilità innescata del Signore della Scaglia Censore si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

* Se gli unici permanenti non terra sul campo di battaglia sono dei Signori della Scaglia Censori e dei Draghi controllati dai giocatori che controllano i Signori della Scaglia Censori, qualsiasi magia o abilità che bersaglia uno di quei Draghi risulterà in un ciclo infinito di abilità innescate e la partita finirà in parità.

Specchio dei Predecessori

{2}

Artefatto

Mentre lo Specchio dei Predecessori entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

{1}: Fino alla fine del turno, lo Specchio dei Predecessori diventa una copia di una creatura bersaglio che controlli del tipo scelto, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi.

* Dopo che la seconda abilità dello Specchio dei Predecessori si è risolta, la carta non ha più quell'abilità.

* Lo Specchio dei Predecessori copia i valori stampati della creatura bersaglio, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad essa. Non copia i segnalini su quella creatura, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia eventuali effetti che hanno fatto diventare la creatura bersaglio una creatura.

* Lo Specchio dei Predecessori diventa un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Questo è un valore copiabile che altri effetti possono copiare.

* Se lo Specchio dei Predecessori copia una creatura che sta copiando qualcos'altro, diventerà ciò che il bersaglio sta copiando.

* Se attivi la seconda abilità dello Specchio dei Predecessori più volte in un turno in risposta a se stessa, ogni volta che una di quelle abilità si risolve sostituirà ciò che lo Specchio dei Predecessori sta copiando. Lo Specchio dei Predecessori finirà per essere una copia del permanente bersagliato dall'ultima abilità che si risolve. Alla fine del turno, tutte le istanze dell'abilità si esauriranno nello stesso momento.

* Se un effetto inizia ad applicarsi allo Specchio dei Predecessori prima che esso diventi una copia di un altro permanente, quell'effetto continuerà ad applicarsi. Ad esempio, se lo Specchio dei Predecessori viene attivato due volte in risposta a se stesso bersagliando prima lo Spirito del Focolare e poi i Denti a Sciabola Temur, l'abilità che ha mentre è una copia dei Denti a Sciabola Temur può essere attivata e il suo effetto continuerà ad applicarsi mentre lo Specchio dei Predecessori è una copia dello Spirito del Focolare.

* Se lo Specchio dei Predecessori diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato, a meno che non abbia rapidità.

* Se lo Specchio dei Predecessori diventa una copia di una creatura leggendaria che controlli, metterai una delle due carte nel tuo cimitero. Lo stesso vale se diventa una copia di una creatura planeswalker che controlli (ad esempio un Gideon delle Ordalie che è diventato una creatura).

* Se in qualche modo controlli uno Specchio dei Predecessori per cui non ti è stato chiesto di scegliere un tipo di creatura, la sua abilità attivata non può essere attivata.

* Se lo Specchio dei Predecessori diventa la copia di una creatura che ha a sua volta un'abilità che ti richiede di scegliere un tipo di creatura mentre entra nel campo di battaglia e un'altra abilità che fa riferimento a "il tipo di creatura scelto", per quell'abilità non potrai fare una scelta. Non utilizzerai il tipo scelto per lo Specchio dei Predecessori.

Taigam, Maestro Ojutai

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

3/4

Le magie istantaneo, stregoneria e Drago che controlli non possono essere neutralizzate da magie o abilità.

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano, se Taigam, Maestro Ojutai ha attaccato in questo turno, quella magia ha ripresa. *(Esilia la magia mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare quella carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)*

* Le magie che non possono essere neutralizzate da magie o abilità possono comunque essere neutralizzate dalle regole del gioco se tutti i loro bersagli sono illegali (ad esempio, perché la tua creatura ha guadagnato anti-malocchio in risposta alla magia di un avversario).

* Se Taigam lascia il campo di battaglia dopo aver attaccato, la sua ultima abilità non si innescherà ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano in questo turno. Se lascia il campo di battaglia dopo che la magia ha guadagnato ripresa, quella magia avrà comunque ripresa. Una volta che la carta è esiliata, l'abilità innescata ritardata di ripresa si innescherà all'inizio del tuo prossimo mantenimento anche se non controlli più Taigam.

* Se Taigam viene ucciso in risposta al lancio di una magia da parte tua, l'abilità si innescherà comunque e la tua magia avrà ripresa se Taigam ha attaccato.

* Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo (ad esempio perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo.

* Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata per qualche motivo (da un'altra magia o abilità oppure perché tutti i suoi bersagli sono illegali mentre tenta di risolversi), quella magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai rilanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

* Se a causa di un effetto di sostituzione (come quello creato da Riposa in Pace) una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano sta per essere messa in qualsiasi altra zona invece che nel tuo cimitero mentre si risolve, puoi scegliere se applicare l'effetto di ripresa o l'altro effetto mentre la magia si risolve.

* Se una magia si sposta in un'altra zona come parte della sua risoluzione (come avviene ad esempio per la Protezione di Teferi, l'Alba di Tutti i Soli e il Faro dell'Inquietudine), ripresa non avrà la possibilità di essere applicata.

* All'inizio del tuo mantenimento, tutte le abilità innescate ritardate create dagli effetti di ripresa si innescano. Puoi gestirle in qualsiasi ordine. Una magia lanciata in questo modo si risolve prima che tu possa lanciare quella successiva, quindi una magia ripresa non può bersagliarne un'altra. I vincoli temporali basati sul tipo di carta (se è una stregoneria) vengono ignorati. Altre restrizioni, come "Lancia [questa magia] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.

* Se lanci una carta dall'esilio, verrà messa nel cimitero del suo proprietario quando si risolve o se viene neutralizzata. Non ritornerà nell'esilio.

Taigam, Mano di Sidisi

{3}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/4

Salta la tua acquisizione.

All'inizio del tuo mantenimento, guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

{B}, {T}, Esilia X carte dal tuo cimitero: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno.

* La "regola delle leggende" considera i permanenti leggendari che hanno esattamente lo stesso nome in inglese. Puoi controllare Taigam, Mano di Sidisi e Taigam, Maestro Ojutai contemporaneamente.

Trasgredire al Galateo

{2}{R}{R}

Stregoneria

Sprona tutte le creature che non controlli. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

* Le creature che entrano nel campo di battaglia dopo la risoluzione di Trasgredire al Galateo non verranno spronate.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPATA, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca.

* Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

* Se alla creatura non si applica nessuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker avversario (controllato da qualsiasi avversario) o il giocatore che l'ha spronata.

* Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.

* Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, sei tu a scegliere quale avversario attacca.

Wasitora, Regina dei Nekorū

{2}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Drago Felino

5/4

Volare, travolgere

Ogniqualvolta Wasitora, Regina dei Nekorū infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore sacrifica una creatura. Se quel giocatore non può farlo, tu crei una pedina creatura Drago Felino 3/3 nera, rossa e verde con volare.

* Se a una creatura viene inflitto danno da combattimento letale nello stesso momento in cui Wasitora infligge danno da combattimento al controllore di quella creatura, quella creatura verrà distrutta prima che quel giocatore scelga una creatura da sacrificare.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander e Magic sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2017 Wizards.