

## Note di release di *Innistrad: Promessa Cremisi*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: 23 settembre 2021

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sulla legalità delle carte e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei concetti dell'espansione.

Le sezioni "Note specifiche sulle carte" contengono le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nelle sezioni "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

---

## NOTE GENERALI

### Legalità delle carte

Le carte di *Innistrad: Promessa Cremisi*, con codice dell'espansione VOW, sono permesse nei formati Standard, Modern e Pioneer, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Rinascita di Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Scuola dei Maghi*, *Avventure nei Forgotten Realms*, *Innistrad: Caccia di Mezzanotte* e *Innistrad: Promessa Cremisi*.

Le carte Dracula di *Innistrad: Promessa Cremisi*, con codice dell'espansione VOW e numerate da 329 a 345 e 403, presentano un nome diverso dal proprio nella riga del titolo, con il nome normale in una riga del titolo secondaria sotto di esso. Ai fini del gioco, queste carte hanno solo il nome della carta specificato nella barra del titolo secondaria.

Le carte Commander di *Innistrad: Promessa Cremisi*, con codice dell'espansione VOC e numerate da 1 a 38 (e versioni alternative numerate da 39 a 76), sono permesse nei formati Commander, Vintage e Legacy. Le carte con il codice dell'espansione VOC numerate da 77 in poi sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Visita [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

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

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

---

**Nuova abilità definita da parola chiave: fendere**

Fendere è una nuova abilità definita da parola chiave che compare in alcune carte istantaneo e stregoneria. Puoi pagare un costo di fendere per rimuovere alcune parole da una magia, rendendola più potente.

Recupero dell'Alchimista

{U}

Istantaneo

Fendere {1}{U} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di fendere. Se lo fai, rimuovi le parole tra le parentesi quadre.*)

Fai tornare un permanente non terra bersaglio [che controlli] in mano al suo proprietario.

Note generali su fendere:

- Se lanci una magia per il suo costo di fendere, quella magia non ha il testo tra parentesi quadre mentre è in pila.
- Un costo di fendere è un costo alternativo che viene pagato invece del costo di mana della magia. Lanciare una magia per il suo costo di fendere non cambia il valore di mana della magia.
- Non puoi lanciare una magia pagando sia il suo costo di fendere che un altro costo alternativo. Ad esempio, se un effetto fornisce a un Recupero dell'Alchimista nel tuo cimitero un costo di flashback di {U}, non puoi lanciarlo dal tuo cimitero per il suo costo di fendere.
- Se un effetto ti permette di “lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana”, non puoi lanciare quella magia per il suo costo di fendere.

---

### Nuova abilità definita da parola chiave: addestramento

Gli abitanti di Innistrad non smettono mai di prepararsi ad affrontare gli orrori che popolano il loro mondo. Per molti, significa addestrarsi nel combattimento. Addestramento è una nuova abilità definita da parola chiave che rende le creature più forti quando attaccano insieme a creature che hanno una forza superiore alla loro.

Apprendista Tiratrice

{2}{G}

Creatura — Arciere Umano

1/4

Raggiungere

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

Note generali su addestramento:

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

## Tematica dell'espansione: pedine Sangue

Nessun matrimonio di vampiri sarebbe completo senza sangue! Diverse carte in questa espansione creano o utilizzano pedine artefatto Sangue.

Invitata Ingorda

{2} {B}

Creatura — Vampiro

1/4

Quando l'Invitata Ingorda entra nel campo di battaglia, crea una pedina Sangue. (*È un artefatto con "{o1}", {oT}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta*.)

Ogniqualevolta sacrifichi una pedina Sangue, guadagni 1 punto vita.

Note generali sulle pedine Sangue:

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

---

## Riproposizione di una meccanica: disturbare

Disturbare fa il suo ritorno, ma stavolta con un nuovo sviluppo. In precedenza, tutte le carte di *Innistrad: Caccia di Mezzanotte* con disturbare erano creature Spirito sul lato posteriore. In questa espansione, i lati posteriori delle carte con disturbare sono Aure che tornano per incantare un permanente e infonderlo con qualche abilità.

Geist Divagante

{2} {W}

Creatura — Spirito

2/1

Ogniqualevolta il Geist Divagante attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

Disturbare {4} {W} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero trasformata pagando il suo costo di disturbare.*)

////

Divagazione Scaltra

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha "Ogniqualevolta questa creatura attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa".

Se la Divagazione Scaltra sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliata.

- Disturbare si trova solo sul lato frontale di alcune carte bifronte.
- “Disturbare [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta trasformata dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana”.
- Quando lanci una magia usando l’abilità disturbare di una carta, la carta viene messa in pila con il lato posteriore a faccia in su. La magia risultante ha tutte le caratteristiche di quel lato.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di disturbare), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana di una magia lanciata usando disturbare è determinato dal costo di mana del lato frontale della carta, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla. (Questa è una regola speciale che si applica solo alle carte bifronte che si trasformano, incluse quelle con disturbare.)
- Una magia lanciata in questo modo entra nel campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su.
- Se copi una magia permanente lanciata in questo modo (magari con una carta come l’Ordigno Litomorfico), la copia diventa una pedina che è una copia del lato posteriore della carta, anche se non è essa stessa una carta bifronte. Il valore di mana della copia sarà 0.
- Il lato posteriore di ogni carta con disturbare ha un’abilità che indica al suo controllore di esiliarla se sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona. Questo include anche una carta che sta per essere messa nel cimitero dalla pila, quindi se la magia viene neutralizzata dopo che l’hai lanciata usando l’abilità disturbare (o nel caso di un’Aura, se il suo bersaglio non è più legale), verrà messa in esilio.

---

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

Un ritorno a Innistrad non sarebbe completo senza ulteriori mostri e creature della notte che si trasformano e, per questo motivo, le carte bifronte che si trasformano fanno il loro ritorno in questa espansione. Non sono state apportate modifiche alle regole per le carte bifronte in questa espansione.

Una carta bifronte ha due lati: uno frontale e uno posteriore. Non ha il retro di una normale carta di *Magic*. Una carta bifronte che si trasforma di questa espansione ha il simbolo del sole nell’angolo in alto a sinistra del lato frontale e il simbolo della luna nell’angolo in alto a sinistra del lato posteriore. Questi simboli servono soltanto a distinguere un lato dall’altro e non hanno alcun effetto sul gioco.

A differenza delle carte bifronte modali presenti in alcune espansioni recenti, il lato posteriore delle carte bifronte che si trasformano non ha un costo di mana e non può essere lanciato (sebbene l’abilità disturbare in questa espansione crei un’eccezione). Però, può trasformarsi. Trasformare una carta significa girarla dal lato frontale a quello posteriore o viceversa.

Le carte bifronte non sono cambiate dalla loro ultima apparizione in *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*. Ecco altre informazioni in merito:

- Ogni lato di una carta bifronte che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifronte che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l’alto al momento. L’altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Le carte bifronte che si trasformano vengono lanciate a faccia in su a meno che non vengano lanciate usando l’abilità disturbare. Considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell’altro lato vengono ignorate.
- Mentre una carta bifronte che si trasforma non è sul campo di battaglia o in pila, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale.

- Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.
- Il lato posteriore di una carta bifronte che si trasforma di solito ha un indicatore di colore che definisce appunto il suo colore.
- Il lato posteriore di una carta bifronte che si trasforma non può essere lanciato a meno che un effetto non ti permetta di lanciare la carta “trasformata”. (Vedi la sezione “Riproposizione di una meccanica: disturbare” di questo documento.)
- Una carta bifronte che si trasforma entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un’abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Per trasformare un permanente, giralo in modo che l’altro lato sia a faccia in su. Solo i permanenti rappresentati dalle carte bifronte che si trasformano possono trasformarsi.
- Se ti viene indicato di trasformare un permanente che non è rappresentato da una carta bifronte, magari perché è una pedina o una carta normale che è diventata una copia di un permanente bifronte, quell’istruzione viene ignorata.
- Trasformare un permanente non influenza le Aure o gli Equipaggiamenti assegnati ad esso. Analogamente, eventuali segnalini su quel permanente verranno mantenuti dopo la trasformazione. Eventuali effetti continui creati da una magia o abilità che si sono risolte continueranno ad influenzarlo. Eventuali magie o abilità in pila che bersagliano un permanente continuano a farlo dopo che quel permanente si è trasformato.
- Il danno su un permanente bifronte rimarrà su quel permanente dopo che si è trasformato.

---

### **Riproposizione di una meccanica: diurno/notturno**

Innistrad non sarebbe tale senza Mannari e magie influenzate dalla luna. Sebbene i vampiri siano al centro dell’attenzione in questa espansione, ci sono ancora molte altre carte influenzate dal giorno e dalla notte.

Diurno/notturno sono rimasti immutati dall’uscita di *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*. Tuttavia, qui di seguito forniremo una panoramica completa.

Custode di Avabruck

{4}{G}{G}

Creatura — Mannaro Umano

4/4

Anti-malocchio

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti due segnalini +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli.

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

////

Capocaccia di Fossocavo

Creatura — Mannaro

6/6

Anti-malocchio

Gli altri permanenti che controlli hanno anti-malocchio.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti due segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli.

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

### **Panoramica giorno/notte**

Una partita può avere le designazioni giorno e notte, nonostante non inizi con nessuna delle due. Una volta che la partita diventa giorno (o, meno comunemente, notte) avrà esattamente una di queste due designazioni, giorno o notte, che si alterneranno per il resto della partita. Le carte bifronte con diurno e notturno verificano tale condizione. Fintanto che è giorno, il lato con diurno sarà a faccia in su sul campo di battaglia. Fintanto che è notte, il lato con notturno sarà a faccia in su sul campo di battaglia.

### **Giorno o notte la prima volta**

Le carte bifronte con diurno e notturno sono *carte bifronte che si trasformano*. Possono essere lanciate soltanto a faccia in su. Nella maggior parte dei casi, appariranno inizialmente sul campo di battaglia a faccia in su. Se non è né giorno né notte e un permanente con diurno appare sul campo di battaglia, diventa giorno. Altre abilità possono anche far diventare la partita giorno o notte, come la seconda abilità del Vandalò di Zolfo.

### **Dal giorno alla notte e viceversa**

Una volta che la partita ha una designazione giorno o notte, la possibilità che tale designazione cambi in ogni turno dipende generalmente dal numero di magie che il giocatore attivo ha lanciato nel turno precedente.

- Prima che un giocatore STAPpi i suoi permanenti durante la sottofase di STAP, il gioco verifica se la designazione giorno/notte debba cambiare.
- Se è giorno e il giocatore attivo del turno precedente non ha lanciato magie durante il suo turno, diventa notte.
- Se è notte e il giocatore attivo del turno precedente ha lanciato due o più magie durante il suo turno, diventa giorno.
- In una partita Two-Headed Giant, se è giorno e nessun giocatore della squadra attiva del turno precedente ha lanciato una magia durante quel turno, diventa notte.
- In una partita Two-Headed Giant, se è notte e uno dei giocatori della squadra attiva del turno precedente ha lanciato due o più magie durante il turno precedente, diventa giorno.
- I permanenti bifronte con diurno si trasformano nella loro versione notturna mentre diventa notte. Analogamente, i permanenti bifronte con notturno si trasformano nella loro versione diurna mentre diventa

giorno. Questo accade immediatamente e non è un'azione di stato. Accade ogni volta che diventa giorno o notte, non solo durante la sottofase di STAP.

#### **Cose importanti da ricordare di notte**

- Se lanci una magia con diurno durante la notte, quella magia sarà in pila a faccia in su (cioè con il lato diurno a faccia in su). Tuttavia, entrerà nel campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su (cioè con il lato notturno a faccia in su). Non entrerà con il lato diurno a faccia in su per poi trasformarsi.
- Se è notte, i permanenti con diurno che entrano nel campo di battaglia senza essere lanciati entreranno con il lato notturno a faccia in su.

#### **Vincoli di diurno e notturno**

- I permanenti con diurno e notturno possono trasformarsi solo attraverso le loro abilità diurno e notturno. In particolare, le carte più vecchie (come la Foschia Lunare) che indicano a un giocatore di trasformare i permanenti non influenzano i permanenti con diurno o notturno.
- Una volta che è diventato giorno o notte, la partita avrà esattamente una di quelle designazioni fino al termine. Non può mai essere giorno e notte contemporaneamente. Una volta che è giorno o notte, la partita non può tornare alla situazione iniziale, nella quale non è né giorno né notte.
- L'intera partita è giorno o l'intera partita è notte. Non sarà mai giorno per un giocatore e notte per un altro.

#### **Uno dei casi più insoliti che potrebbe verificarsi e che qualcuno potrebbe chiedere**

- Se non è né giorno né notte e una creatura con diurno e una con notturno in qualche modo appaiono sul campo di battaglia contemporaneamente, diventa giorno. La creatura con notturno si trasformerà.

---

#### **Cielo delle terre doppie, seconda parte**

*Innistrad: Caccia di Mezzanotte* ha introdotto un ciclo di cinque terre non base che entrano nel campo di battaglia TAPPate a meno che tu non controlli due o più altre terre e *Innistrad: Promessa Cremisi* completa questo ciclo esteso con le altre cinque combinazioni di colori.

Radura di Malovoli

Terra

La Radura di Malovoli entra nel campo di battaglia

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

{T}: Aggiungi {B} o {G}.

- Se una di queste terre entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un qualsiasi numero di altre terre, queste ultime non vengono contate al momento di determinare se la terra entra nel campo di battaglia TAPPata o meno.

---

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

Sfruttare è un'abilità definita da parola chiave che ti permette di sacrificare un'altra creatura quando la creatura con sfruttare entra nel campo di battaglia. Le creature con sfruttare hanno anche una seconda abilità innescata che si verifica quando "sfruttano una creatura". Questa seconda abilità è diversa in ogni creatura con sfruttare!

Skaab Sommozzatore

{3}{U}{U}

Creatura — Zombie

3/5

Sfruttare (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura.*)

Quando lo Skaab Sommozzatore sfrutta una creatura, il proprietario di una creatura bersaglio la mette in cima o in fondo al proprio grimatorio.

Note generali su sfruttare:

- Una creatura con sfruttare “sfrutta una creatura” quando il controllore dell’abilità sfruttare sacrifica una creatura mentre l’abilità si risolve.
- Scegli se sacrificare una creatura e quale mentre si risolve l’abilità sfruttare.
- Puoi sacrificare la creatura con sfruttare se è ancora sul campo di battaglia. Questo farà innescare l’altra abilità della creatura.
- Se la creatura con sfruttare non è sul campo di battaglia mentre l’abilità sfruttare si risolve, non otterrai alcun bonus dalla creatura con sfruttare, neppure se sacrifichi una creatura. Poiché la creatura con sfruttare non è sul campo di battaglia, la sua altra abilità innescata non si innescherà.
- Non puoi sacrificare più di una creatura grazie a una singola abilità sfruttare.

---

### Riproposizione di abilità definita da parola chiave: unione d’anime

*I mazzi Commander di Innistrad: Promessa Cremisi* ripresentano la meccanica unione d’anime, che permette a una creatura di essere “abbinata” con esattamente un’altra creatura, di solito con benefici per entrambe.

Malincubo Tonante

{4}{G}

Creatura — Spirito Cavallo

3/3

Unione d’anime (*Puoi abbinare questa creatura a un’altra creatura non abbinata quando una delle due entra nel campo di battaglia. Restano abbinate fintanto che le controlli entrambe.*)

Fintanto che il Malincubo Tonante è abbinato a un’altra creatura, ognuna di quelle creature ha “Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura”.

Note generali su unione d’anime:

- Due creature abbinate sono ancora creature singole in tutti i sensi: attaccano e bloccano individualmente, sono bersagliate e influenzate da magie o abilità individualmente e cambiano zona individualmente. Se due creature abbinate attaccano, bloccarne una non ha alcun effetto sull’altra, ad esempio.
- Nessuna delle abilità unione d’anime bersaglia creature.
- Devi controllare un’altra creatura non abbinata nel momento in cui una creatura con unione d’anime entra nel campo di battaglia o l’abilità unione d’anime non si innescherà. Tuttavia, la creatura abbinata alla creatura con unione d’anime non viene scelta finché non si risolve l’abilità unione d’anime.



- Se le due carte non sono più abbinata, i bonus e le abilità fornite alle creature scompaiono immediatamente.
- Una creatura con unione d'anime può fornire a se stessa e alla creatura a cui è abbinata un'abilità che include il testo "questa creatura". In tali abilità, "questa creatura" si riferisce solo alla creatura che ha quell'abilità, non alla creatura a cui è abbinata.
- Se una creatura con unione d'anime è abbinata a un'altra creatura con unione d'anime, ognuna riceve entrambi i bonus.
- Se controlli più creature non abbinata con unione d'anime e un'altra creatura entra nel campo di battaglia, si innescherà ciascuna delle abilità unione d'anime. Le abilità unione d'anime che cercano di risolversi dopo che hai abbinato la creatura non avranno alcun effetto.
- Se una creatura abbinata con unione d'anime perde unione d'anime, essa e la creatura a cui è abbinata rimangono abbinata.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI INNISTRAD: PROMESSA CREMISI**

Abbraccio della Natura

{2} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o terra

Fintanto che il permanente incantato è una creatura, prende +2/+2.

Fintanto che il permanente incantato è una terra, ha "{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore".

- Se il permanente incantato è sia una terra che una creatura, ottiene entrambi i benefici.

---

Accordo Demoniaco

{2} {B}

Stregoneria

Esilia le prime tredici carte del tuo grimorio, poi passa in rassegna il tuo grimorio per una carta. Aggiungi quella carta alla tua mano, poi rimescola.

- Le tredici carte rimarranno in esilio. Questo fa parte dell'accordo.
  - Se rimangono ancora carte nel tuo grimorio mentre lo passi in rassegna, devi sceglierne una.
  - Non devi per forza rivelare la carta che trovi. Questo non fa parte dell'accordo.
  - Se nel tuo grimorio rimangono tredici o meno carte mentre questa magia inizia a risolversi, esilierai l'intero grimorio. Non aggiungerai carte alla tua mano.
-

Airone della Speranza

{3}{W}

Creatura — Uccello

2/3

Volare

Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece altrettanti più 1.

{1}{W}: L'Airone della Speranza ha legame vitale fino alla fine del turno.

- Se controlli due Aironi della Speranza e stai per guadagnare punti vita, ne guadagni altrettanti più 2. Un terzo Airone della Speranza ti fa guadagnare altrettanti punti vita più 3 e così via.
- La seconda abilità dell'Airone della Speranza si applica una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Oratore Appassionato o di 4 punti vita con l'Angelo dell'Aurora. Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità dell'Airone della Speranza si applica solo una volta.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la seconda abilità dell'Airone della Speranza si applica a quei due eventi separatamente. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si applica una sola volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno applicare la seconda abilità dell'Airone della Speranza, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.

---

Alba Gloriosa

{3}{G}{G}

Incantesimo

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli uno —

- Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere fino alla fine del turno.
  - Una terra bersaglio ha "{T}: Aggiungi {G}{G}{G}" fino alla fine del turno.
  - Pesca una carta se controlli una creatura con forza pari o superiore a 3.
  - Guadagni 3 punti vita.
- Il terzo modo dell'Alba Gloriosa può essere scelto anche se non controlli alcuna creatura con forza pari o superiore a 3 mentre la magia viene messa in pila. Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 3 quando si risolve, peschi una carta. In caso contrario non avrà alcun effetto mentre si risolve.
-

Amalgama Sovraccarico

{2} {U} {U}

Creatura — Orrore Zombie

3/3

Lampo

Volare

Sfruttare (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura.*)

Quando l'Amalgama Sovraccarico sfrutta una creatura, neutralizza una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata bersaglio.

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

---

Anje, Damigella di Disonore

{2} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Vampiro

4/5

Ogniqualevolta Anje, Damigella di Disonore e/o uno o più altri Vampiri entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina Sangue. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. (*È un artefatto con “{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.*)

{2}, Sacrifica un'altra creatura o una pedina Sangue:

Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- Se Anje, Damigella di Disonore e un numero di altri Vampiri entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente, creerai solo una pedina Sangue.
-

Armare i Catari

{1}{W}{W}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +3/+3, fino a un'altra creatura bersaglio prende +2/+2 e fino a un'altra creatura bersaglio prende +1/+1. Quelle creature hanno cautela fino alla fine del turno.

- Se scegli tre bersagli mentre lanci Armare i Catari, tutti e tre i bersagli devono essere creature diverse.
- 

Assaltatore Magmatico

{X}{R}{R}

Creatura — Elementale

0/0

L'Assaltatore Magmatico entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Se sta per essere inflitto danno all'Assaltatore Magmatico mentre ha un segnalino +1/+1, previeni quel danno e rimuovi altrettanti segnalini +1/+1 da esso.

Quando uno o più segnalini vengono rimossi dall'Assaltatore Magmatico in questo modo, esso infligge altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio.

- Se un ammontare di danno che sta per essere inflitto all'Assaltatore Magmatico è maggiore del numero dei suoi segnalini +1/+1, tutto quel danno viene prevenuto e tutti quei segnalini vengono rimossi. Nella maggior parte dei casi, la costituzione dell'Assaltatore Magmatico verrà ridotta a 0, quindi verrà messo nel cimitero del suo proprietario. La sua abilità innescata riflessiva si innesca comunque e infligge altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio.
- 

Assassina Appostata

{3}{B}

Creatura — Assassino Vampiro

4/2

Quando l'Assassina Appostata entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -2/-2 fino alla fine del turno se quell'avversario non controlla altre creature.

- L'abilità dell'Assassina Appostata si innesca anche se tutti i tuoi avversari controllano più di una creatura. Se il controllore della creatura bersaglio controlla qualche altra creatura mentre l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto. In particolare, quel giocatore potrebbe lanciare una magia creatura con lampo o creare una pedina creatura in risposta per evitare l'effetto -2/-2.
- 

Bacio della Vampira

{1}{B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita. Crea due pedine Sangue. *(Sono artefatti con "{I}", {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

- Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale mentre questa magia tenta di risolversi, non guadagni 2 punti vita e non crei alcuna pedina Sanguine.
- 

Bagliore della Lanterna

{1}{W}

Istantaneo

Fendere {X}{R}{W} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di fendere. Se lo fai, rimuovi le parole tra le parentesi quadre.*)

Il Bagliore della Lanterna infligge X danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio e tu guadagni X punti vita. [X è il numero di creature che controlli.]

- Se stai pagando il costo di fendere, scegli il valore di X.
- 

Banda della Resistenza

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Quando la Banda della Resistenza entra nel campo di battaglia, se controlli un altro Umano, pesca una carta.

- Per pescare una carta, devi controllare un altro Umano sia nel momento in cui la Banda della Resistenza entra nel campo di battaglia che nel momento in cui l'abilità si risolve.
- 

Cadetto Celato

{4}{G}

Creatura — Ranger Umano

2/4

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

Ogniquale volta uno o più segnalini +1/+1 vengono messi su uno o più Umani che controlli, pesca una carta.

Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Peschi solo una carta, a prescindere da quanti segnalini vengono messi o su quanti Umani vengono messi.
- 

Cambio di Sorte

{3}{R}

Stregoneria

Scarta la tua mano, poi pesca una carta per ogni carta che hai scartato in questo turno.

- Il Cambio di Sorte conta le carte che hai scartato in questo turno per qualsiasi motivo, non solo le carte che hai scartato come parte della risoluzione di questo effetto.
-

Capobranco Dominante

{G}

Creatura — Lupo

2/1

Il Capobranco Dominante entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 se controlli un permanente con valore di mana pari o superiore a 4.

Ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 4, metti un segnalino +1/+1 sul Capobranco Dominante.

- La prima abilità del Capobranco Dominante considera solo i permanenti che si trovano già sul campo di battaglia per determinare se deve essere applicata. Se il Capobranco Dominante entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, l'effetto di sostituzione non vedrà quel permanente.
- 

Carne da Catapulta

{2} {B}

Creatura — Zombie

1/5

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli tre o più creature che hanno ciascuna costituzione superiore alla propria forza, trasforma la Carne da Catapulta.

////

Capitano delle Catapulte

Creatura — Zombie

2/6

{2} {B}, {T}, Sacrifica un'altra creatura: Un avversario bersaglio perde punti vita pari alla costituzione della creatura sacrificata.

- Per soddisfare le condizioni della Carne da Catapulta, ciascuna delle tre creature deve avere una costituzione superiore alla propria forza, indipendentemente dalla forza e dalla costituzione delle altre due creature.
- 

Casa delle Bambole Terrificante

{5}

Artefatto

{1}, {T}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta esiliata, tranne che è un artefatto Costrutto 0/0 in aggiunta ai suoi altri tipi e ha "Questa creatura prende +1/+1 per ogni Costrutto che controlli". Ha rapidità fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria.

- La pedina creatura considera se stessa quando conta i Costrutti che controlli.
  - Se la carta creatura esiliata ha delle abilità che definiscono le caratteristiche che specificano la sua forza e/o la sua costituzione, quelle abilità non vengono copiate.
-

Cavalleria Alata dei Gryff

{3}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Volare

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

Ogniqualvolta la Cavalleria Alata dei Gryff attacca, puoi pagare {1}{W}. Se lo fai, una creatura attaccante bersaglio senza volare ha volare fino alla fine del turno.

- Devi scegliere un bersaglio per l'ultima abilità della Cavalleria Alata dei Gryff prima di scegliere se pagare o meno il costo. Se non c'è un bersaglio legale, non avrai l'opportunità di pagare il costo.

---

Cercasangue Inquieto

{1}{B}

Creatura — Vampiro

1/3

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

Sacrifica due pedine Sangue: Trasforma il Cercasangue Inquieto. Attiva solo come una stregoneria.

////

Dissoluto Inondato di Sangue

Creatura — Vampiro

3/3

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

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

- La prima abilità del Cercasangue Inquieto e la prima abilità del Dissoluto Inondato di Sangue si innescheranno se hai guadagnato punti vita in qualsiasi momento durante il turno, anche se hai perso altrettanti o più punti vita durante lo stesso turno.
-

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

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

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

-7: Esilia le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi lanciare magie rosse scelte tra esse in questo turno.

Ottieni un emblema con "Ogniqualvolta lanci una magia rossa, questo emblema infligge X danni a un qualsiasi bersaglio, dove X è pari al mana speso per lanciare quella magia".

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

---

Circolo di Confinamento

{1}{W}

Incantesimo

Quando il Circolo di Confinamento entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario con valore di mana pari o inferiore a 3 finché il Circolo di Confinamento non lascia il campo di battaglia.

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia Vampiro con lo stesso nome di una carta esiliata con il Circolo di Confinamento, guadagna 2 punti vita.

- Se il Circolo di Confinamento lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul



permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.

- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

---

Colosso Coltivatore

{4}{G}{G}{G}

Creatura — Bestia Pianta

\*/\*

Travolgere

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

Quando il Colosso Coltivatore entra nel campo di battaglia, puoi mettere sul campo di battaglia TAPpata una carta terra dalla tua mano. Se lo fai, pesca una carta e ripeti questo procedimento.

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

---

Colpo del Lupo

{2}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+0 fino alla fine del turno se è notte. Poi infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

- La creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza alla creatura bersaglio che non controlli anche se è giorno.

---

Completo dello Sposo

{1}{B}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0. Prende +0/+2 addizionale e ha tocco letale fintanto che un Equipaggiamento chiamato Vestito della Sposa è assegnato a una creatura che controlli.

Equipaggiare {2} ({2}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Nella frase “fintanto che un Equipaggiamento chiamato [...] è assegnato a una creatura che controlli”, la seconda persona singolare si riferisce al controllore dell'Equipaggiamento, non al controllore della creatura a cui è assegnato. Supponiamo che un avversario controlli una creatura equipaggiata con il Vestito della Sposa e un'altra creatura equipaggiata con il Completo dello Sposo e che controlli anche entrambi quegli Equipaggiamenti. Se prendi il controllo di una di quelle creature ma non dell'Equipaggiamento assegnato

ad essa, la creatura di cui hai preso il controllo riceverà tutti i bonus e la creatura controllata dall'avversario prenderà solo +2/+0.

---

Corazza di Rovi

{1}{G}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Corazza di Rovi entra nel campo di battaglia, assegna a una creatura bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

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

- La Corazza di Rovi non entra nel campo di battaglia assegnata a una creatura. Invece, l'Equipaggiamento entra nel campo di battaglia e poi un'abilità innescata lo assegna a una creatura. Puoi lanciare la Corazza di Rovi anche se non controlli alcuna creatura.
- 

Cucciolo del Canto del Branco

{1}{G}

Creatura — Lupo

1/1

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli un altro Lupo o Mannaro, metti un segnalino +1/+1 sul Cucciolo del Canto del Branco.

Quando il Cucciolo del Canto del Branco muore, guadagni punti vita pari alla sua forza.

- Il Cucciolo del Canto del Branco ottiene un solo segnalino +1/+1 mentre la sua prima abilità si risolve, indipendentemente da quante altre creature Lupo o Mannaro controlli.
- 

Culla della Sicurezza

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura che controlli

Quando la Culla della Sicurezza entra nel campo di battaglia, la creatura incantata ha anti-malocchio fino alla fine del turno. (*Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.*)

La creatura incantata prende +1/+1.

- Se la Culla della Sicurezza lascia il campo di battaglia prima che si risolva la sua abilità innescata entra-in-campo, la creatura che ha incantato prima di lasciare il campo di battaglia ha anti-malocchio fino alla fine del turno.
-

Dardo della Fiamma Benedetta

{R}

Istantaneo

Il Dardo della Fiamma Benedetta infligge 2 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se quella creatura o quel planeswalker stanno per morire in questo turno, invece esiliali.

- Una creatura o un planeswalker a cui è stato inflitto danno in questo modo verrà esiliato invece di morire se muore per qualsiasi motivo più avanti nel turno, anche se inizialmente è sopravvissuto ai 2 danni.

---

Diario dell'Investigatore

{2}

Artefatto — Indizio

Il Diario dell'Investigatore entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini sospetto pari al numero maggiore di creature controllate da un giocatore.

{2}, {T}, Rimuovi un segnalino sospetto dal Diario dell'Investigatore: Pesca una carta.

{2}, Sacrifica il Diario dell'Investigatore: Pesca una carta.

- Non scegli un avversario per determinare quanti segnalini sospetto vengono messi sul Diario dell'Investigatore mentre entra nel campo di battaglia. Userai sempre il numero più alto possibile.

---

Dorothea, Vittima Vendicativa

{W} {U}

Creatura Leggendaria — Spirito

4/4

Volare

Quando Dorothea, Vittima Vendicativa attacca o blocca, sacrificala alla fine del combattimento.

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

////

Castigo di Dorothea

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “Ogniqualevolta questa creatura attacca, crea una pedina creatura Spirito 4/4 bianca con volare TAPpata e attaccante. Sacrifica quella pedina alla fine del combattimento”.

Se il Castigo di Dorothea sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, invece esilialo.

- Dichiarare quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura incantata.
- Sebbene la pedina stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio, come addestramento).

---

Edgar, Sposo Incantato

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Nobile Vampiro

4/4

Gli altri Vampiri che controlli prendono +1/+1.

Quando Edgar, Sposo Incantato muore, rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario.

////

Bara di Edgar Markov

Artefatto Leggendaro

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina creatura Vampiro 1/1 bianca e nera con legame vitale e metti un segnalino stirpe sulla Bara di Edgar Markov.

Poi, se ci sono tre o più segnalini stirpe su di essa, rimuovi quei segnalini e trasformala.

- Se una carta che non è una carta bifronte è una copia di Edgar, Sposo Incantato, non ritornerà sul campo di battaglia quando muore.

---

Eruth, Profetessa Tormentata

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/4

Se stai per pescare una carta, esilia invece le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Puoi scegliere di applicare l'effetto di sostituzione di Eruth anche se ci sono meno di due carte nel tuo grimorio. Se non ci sono carte nel tuo grimorio, non esilierai alcuna carta in questo modo, ma nemmeno perderai la partita a causa del tentativo di pescare da un grimorio vuoto.

---

Escavare

{G}

Stregoneria

Fendere {1}{B}{B}{G} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di fendere. Se lo fai, rimuovi le parole tra le parentesi quadre.*)

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

- Se hai pagato il costo di fendere, devi aggiungere una carta alla tua mano mentre Escavare si risolve (supponendo che ci sia almeno una carta nel tuo grimorio).
-

Evocazioni di Sigarda

{4} {W} {W}

Incantesimo

Le creature con segnalini +1/+1 che controllino hanno forza e costituzione base 4/4, hanno volare e sono Angeli in aggiunta ai loro altri tipi.

- Rimuovere tutti i segnalini +1/+1 da una creatura influenzata da questa abilità o rimuovere le Evocazioni di Sigarda dal campo di battaglia farà tornare quella creatura alla sua forma originale. In particolare, questo può far perdere volare a una creatura dopo che è stata dichiarata come attaccante ma prima che vengano dichiarate le creature bloccanti. Potrebbe anche comportare la distruzione di una creatura con danno già presente su di essa se quel danno è superiore alla costituzione della creatura.

---

Finestra Inchiodata

{3}

Artefatto

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

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

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

---

Fornitore di Fiale Sanguigne

{2} {B} {B}

Creatura — Vampiro

5/6

Volare, travolgere

Ogniquale volta un avversario lancia una magia, quel giocatore crea una pedina Sangue. (*È un artefatto con "{I}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

Ogniquale volta il Fornitore di Fiale Sanguigne attacca, prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni pedina Sangue controllata dal giocatore in difesa.

- Le parole "fino alla fine del turno" sono state omesse per sbaglio dal testo stampato sulla carta. Il testo Oracle attuale del Fornitore di Fiale Sanguigne compare qui sopra.
  - Solo le pedine Sangue controllate dal giocatore che il Fornitore di Fiale Sanguigne sta attaccando o dal controllore del planeswalker che sta attaccando vengono considerate per determinare il bonus della sua ultima abilità.
-

Fronde Protettrici  
{2}{G}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Quando le Fronde Protettrici entrano nel campo di battaglia, pesca una carta.  
La creatura incantata prende +1/+3.

- Se la creatura bersagliata dalla magia Aura non è un bersaglio legale mentre tenta di risolversi, le Fronde Protettrici vengono messe nel cimitero del loro proprietario dalla pila. Non entreranno nel campo di battaglia e tu non pescherai una carta.

---

Furtivo della Cloaca  
{3}{U}  
Creatura — Spirito  
3/3  
Il Furtivo della Cloaca non può essere bloccato fintanto che attacca da solo.  
Disturbare {3}{U} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero trasformata pagando il suo costo di disturbare.*)  
////

Scorciatoia nella Cloaca  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata non può essere bloccata fintanto che attacca da sola.  
Se la Scorciatoia nella Cloaca sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliarla.

- Se la Scorciatoia nella Cloaca o la creatura incantata dalla Scorciatoia nella Cloaca sta attaccando con un'altra creatura e viene bloccata, rimuovere l'altra creatura dal combattimento non la fa diventare non bloccata.

---

Geist Divagante  
{2}{W}  
Creatura — Spirito  
2/1  
Ogniqualvolta il Geist Divagante attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.  
Disturbare {4}{W} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero trasformata pagando il suo costo di disturbare.*)  
////

Divagazione Scaltra  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
La creatura incantata ha “Ogniqualvolta questa creatura attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa”.  
Se la Divagazione Scaltra sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliarla.

- L'abilità innescata del Geist Divagante può bersagliare solo una creatura controllata dal giocatore che stai attaccando con il Geist Divagante, anche se altre creature che controlli stanno a loro volta attaccando altri giocatori. Questo vale anche per l'abilità della creatura incantata dalla Divagazione Scaltra.
- 

#### Gelo Sepolcrale

{2} {U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli uno Zombie.

TAPpa una creatura bersaglio. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

Pesca una carta.

- Il Gelo Sepolcrale costa {1} in meno per essere lanciato se controlli un qualsiasi numero di Zombie. Non costa {1} in meno per ogni Zombie che controlli. Se controlli più di uno Zombie, la magia costa comunque {1} in meno per essere lanciata.
- 

#### Geralf, Cucitore Visionario

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/4

Gli Zombie che controlli hanno volare.

{U}, {T}, Sacrifica un'altra creatura non pedina: Crea

una pedina creatura Zombie X/X blu, dove X è la costituzione della creatura sacrificata.

- Se un altro permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo come copia di Geralf, Cucitore Visionario, la regola delle leggende richiede di metterne uno in un cimitero prima che tu possa compiere altre azioni. Non puoi sacrificare la copia per pagare il costo dell'abilità attivata del Geralf originale.
- 

#### Ghoul Supremo di Thraben

{2} {B}

Creatura — Chierico Zombie

3/2

Ogniqualvolta il Ghoul Supremo di Thraben o un altro Zombie che controlli muore, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta Zombie, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se non aggiungi la carta alla tua mano, puoi metterla nel tuo cimitero.

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

Giudice del Vincolo di Fede

{1}{W}{W}

Creatura — Soldato Spirito

4/4

Difensore, volare, cautela

All'inizio del tuo mantenimento, se il Giudice del Vincolo di Fede ha due o meno segnalini giudizio, metti un segnalino giudizio su di esso.

Fintanto che il Giudice del Vincolo di Fede ha tre o più segnalini giudizio, può attaccare come se non avesse difensore.

Disturbare {5}{W}{W}

////

Giudizio del Peccatore

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino giudizio sul Giudizio del Peccatore. Poi, se ha tre o più segnalini giudizio, il giocatore incantato perde la partita.

Se il Giudizio del Peccatore sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliarlo.

- Rimuovere i segnalini giudizio dal Giudice del Vincolo di Fede dopo che ha attaccato non lo rimuoverà dal combattimento.

---

Grolnok, l'Onnivoro

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Rana

3/3

Ogniquale volta una Rana che controlli attacca, macina tre carte.

Ogniquale volta una carta permanente viene messa nel tuo cimitero dal tuo grimorio, esiliala con un segnalino gracidio.

Puoi giocare terre e lanciare magie scelte tra le carte che possiedi in esilio con segnalini gracidio.

- La seconda abilità di Grolnok, l'Onnivoro esilia tutte le carte permanente che vengono messe nel tuo cimitero dal tuo grimorio, non solo quelle che macini quando una Rana che controlli attacca.
  - L'ultima abilità di Grolnok ti permette di giocare terre e lanciare magie scelte tra tutte le carte con segnalini gracidio che possiedi in esilio, indipendentemente dal fatto che vi siano state messe dal Grolnok che è attualmente sul campo di battaglia o da una sua precedente incarnazione.
-



Guardacancelli del Cimitero

{1} {R}

Creatura — Vampiro

2/1

Attacco improvviso

Quando il Guardacancelli del Cimitero entra nel campo di battaglia, esilia una carta da un cimitero.

Ogniqualvolta un giocatore gioca una terra o lancia una magia, se condivide un tipo di carta con la carta esiliata, il Guardacancelli del Cimitero infligge 2 danni a quel giocatore.

- I tipi di carta che possono essere esiliati da un cimitero includono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta. Umano, Equipaggiamento e Aura sono sottotipi, non tipi di carta.

---

Guardiano della Balista

{2} {R} {R}

Creatura — Mannaro Soldato Umano

4/3

{2} {R}, {T}: Il Guardiano della Balista infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

////

Manovratore della Balista

Creatura — Mannaro

5/5

{2} {R}: Il Manovratore della Balista infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio. Una creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo non può bloccare in questo turno.

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

- Le abilità attivate del Guardiano della Balista e del Manovratore della Balista sono del tutto indipendenti l'una dall'altra. Ad esempio, se attivi l'abilità del Guardiano della Balista bersagliando una creatura e poi diventa notte, la creatura bersagliata può ancora bloccare in questo turno. Al contrario, se risolvi l'abilità del Manovratore della Balista bersagliando una creatura, trasformarlo nel Guardiano della Balista non permetterà alla creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo di bloccare.

---

Halana e Alena, Compagne

{2} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Ranger Umano

2/3

Attacco improvviso, raggiungere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti X segnalini +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli, dove X è la forza di Halana e Alena. Quella creatura ha rapidità fino alla fine del turno.

- Se la forza di Halana e Alena è in qualche modo negativa nel momento in cui la loro abilità innescata si risolve, non metterai segnalini su quella creatura. L'effetto non rimuove segnalini da quella creatura né le fornisce segnalini -1/-1.

#### Idea Ispirata

{2}{U}

Stregoneria

Fendere {3}{U}{U} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di fendere. Se lo fai, rimuovi le parole tra le parentesi quadre.)*

Pesca tre carte. [Il tuo limite massimo di carte nella mano viene ridotto di tre per il resto della partita.]

- Se un giocatore ha in mano più carte del limite massimo di carte nella mano durante la sottofase di cancellazione nel proprio turno, deve scartare finché non ha in mano quel numero di carte. Il limite massimo di carte nella mano di un giocatore viene verificato solo nella sua sottofase di cancellazione.
- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella tua mano, applicali in ordine cronologico. Ad esempio, se sei sotto l'influenza della Parsimonia (un incantesimo che imposta a due il limite massimo di carte nella mano di un giocatore) e poi risolvi l'Idea Ispirata senza pagare il suo costo di fendere, il limite massimo di carte nella tua mano è zero. Tuttavia, se la Parsimonia è entrata nel campo di battaglia dopo che l'Idea Ispirata si è risolta, il limite massimo di carte nella tua mano è due.
- Se attualmente non hai un limite massimo di carte nella mano, la riduzione di tre del tuo limite massimo di carte nella mano non avrà alcun effetto. Se l'effetto che ti impedisce di avere un limite massimo di carte nella mano termina, l'effetto dell'Idea Ispirata si applicherà in quel momento.

#### Illuminatore del Cimitero

{1}{U}{U}

Creatura — Spirito

2/3

Volare

Ogniqualvolta l'Illuminatore del Cimitero entra nel campo di battaglia o attacca, esilia una carta da un cimitero.

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.

Una volta per turno, puoi lanciare una magia dalla cima del tuo grimorio se condivide un tipo di carta con una carta esiliata con l'Illuminatore del Cimitero.

- I tipi di carta che possono essere esiliati da un cimitero includono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta. Umano, Equipaggiamento e Aura sono sottotipi, non tipi di carta.
- L'abilità dell'Illuminatore del Cimitero ti permette di lanciare una magia che condivide un tipo di carta con la carta esiliata, anche se la carta in cima al grimorio non lo condivide. Ad esempio, se hai esiliato una carta artefatto, puoi lanciare La Chiglia dei Presagi dalla cima del tuo grimorio, anche se è il lato posteriore della carta bifronte modale Cosima, Dea del Viaggio, che non è un artefatto.

Impulso Avventato

{1}{R}

Stregoneria

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

- Devi comunque pagare tutti i costi per lanciare quelle magie e seguire le normali restrizioni di lancio. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una stregoneria, questo effetto non ti permette di lanciarla durante il turno di un avversario.
- 

Infestazione Brulicante

{2}{G}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, puoi macinare due carte. *(Puoi mettere nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.)*

Ogniquale volta una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona durante il tuo turno, crea una pedina creatura Insetto 1/1 verde. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- L'Infestazione Brulicante deve essere sul campo di battaglia affinché la sua abilità si inneschi. Se viene distrutta contemporaneamente a una o più creature che possiedi, la sua abilità non si innescherà.
- 

Inseguitore delle Querce Ombrose

{2}{G}

Creatura — Mannaro Ranger Umano

3/3

Puoi lanciare questa magia come se avesse lampo se paghi {2} in più per lanciarla.

Diurno *(Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.)*

////

Assalitore al Chiaro di Luna

Creatura — Mannaro

6/3

Notturmo *(Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.)*

- Puoi lanciare l'Inseguitore delle Querce Ombrose come se avesse lampo pagando {2} in più anche se è notte.
-

### Invito al Matrimonio

{2}

#### Artefatto

Quando l'Invito al Matrimonio entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

{T}, Sacrifica l'Invito al Matrimonio: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno. Se è un Vampiro, ha anche legame vitale fino alla fine del turno.

- Attivare l'ultima abilità dell'Invito al Matrimonio bersagliando una creatura che è già stata bloccata non farà diventare quella creatura non bloccata.

---

### Ira Ancestrale

{R}

#### Stregoneria

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

Pesca una carta.

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

---

### Jacob Hauken, Ispettore

{1}{U}

#### Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

0/2

{T}: Pesca una carta, poi esilia una carta dalla tua mano a faccia in giù. Puoi guardare quella carta fintanto che rimane esiliata. Puoi pagare {4}{U}{U}. Se lo fai, trasforma Jacob Hauken, Ispettore.

////

#### Intuizione di Hauken

##### Incantesimo Leggendaro

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio a faccia in giù. Puoi guardare quella carta fintanto che rimane esiliata.

Una volta durante ogni tuo turno, puoi giocare una terra o lanciare una magia tra le carte esiliate con questo permanente senza pagare il suo costo di mana.

- Il pagamento di {4}{U}{U} e la trasformazione di Jacob Hauken, Ispettore sono parte della risoluzione dell'abilità attivata. Peschi una carta ed esili una carta prima di scegliere se pagare.
- Quando giochi una carta con l'ultima abilità dell'Intuizione di Hauken, segui le normali regole sulla tempistica per quella carta. Per esempio, se giochi una terra in questo modo, puoi farlo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra (a meno che un altro effetto non ti permetta di giocare terre aggiuntive).
- Puoi giocare in questo modo le carte che sono state esiliate con Jacob Hauken, Ispettore prima che si trasformasse nell'Intuizione di Hauken.

- Dopo che l'Intuizione di Hauken ha lasciato il campo di battaglia, il giocatore che la controllava non potrà più giocare le carte esiliate. Se viene distrutta e in qualche modo ritorna sul campo di battaglia, è un nuovo oggetto che non ha ricordi delle carte esiliate in precedenza.
- 

Kaya, Cacciatrice di Geist

{1}{W}{B}

Planeswalker Leggendaro — Kaya

3

+1: Le creature che controlli hanno tocco letale fino alla fine del turno. Scegli fino a una pedina creatura bersaglio che controlli. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

-2: Fino alla fine del turno, se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece ne vengono create il doppio.

-6: Esilia tutte le carte da tutti i cimiteri, poi crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare per ogni carta esiliata in questo modo.

- Le pedine create dalla seconda abilità di Kaya sono copie esatte delle pedine che stavano per essere create in primo luogo.
- 

Lama del Popolo Apprendista

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

1/2

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

Quando la Lama del Popolo Apprendista muore, metti i suoi segnalini su una creatura bersaglio che controlli.

- L'ultima abilità della Lama del Popolo Apprendista mette tutti i suoi segnalini sulla creatura bersaglio, non solo i suoi segnalini +1/+1.
  - L'ultima abilità della Lama del Popolo Apprendista non ti fa spostare segnalini da se stessa alla creatura bersaglio. Invece, metti su quella creatura lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che la Lama del Popolo Apprendista aveva quando è morta.
  - In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli L'Ozolito quando la Lama del Popolo Apprendista muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.
  - Se la Lama del Popolo Apprendista ha dei segnalini -1/-1 quando muore, l'ultima abilità include anche quelli. Ciò potrebbe anche causare la morte della creatura destinataria.
-

Lavare Via

{U}

Istantaneo

Fendere {1}{U}{U} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di fendere. Se lo fai, rimuovi le parole tra le parentesi quadre.*)

Neutralizza una magia bersaglio [che non è stata lanciata dalla mano del suo proprietario].

- Le copie delle magie non vengono mai lanciate dalla mano di un giocatore, quindi Lavare Via può neutralizzare le copie delle magie anche se il suo costo di fendere non è stato pagato, indipendentemente dal fatto che la magia originale copiata sia stata lanciata dalla mano di un giocatore.

---

Legnodoso Antico

{2}{B}{G}

Creatura — Silvantropo

1/4

Ogni creatura che controlli con costituzione superiore alla sua forza assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

- L'abilità del Legnodoso Antico non cambia la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che la creatura assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali, anche se fanno infliggere danno "pari alla forza di una creatura".

---

Lupo dal Collare di Rune

{1}{R}

Creatura — Lupo

2/2

{3}{R}, {T}: Il Lupo dal Collare di Rune infligge a un avversario bersaglio danno pari al numero di Lupi e Mannari che controlli.

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

---

Lupo Crestato Affamato

{1}{R}

Creatura — Lupo

2/2

Fintanto che controlli un altro Lupo o Mannaro, il Lupo Crestato Affamato prende +1/+0 e ha travolgere.

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

Maggiordomo Non Morto

{1}{B}

Creatura — Zombie

1/2

Quando il Maggiordomo Non Morto entra nel campo di battaglia, macina tre carte. *(Mettili nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio.)*

Quando il Maggiordomo Non Morto muore, puoi esiliarlo. Quando lo fai, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Dopo che hai esiliato il Maggiordomo Non Morto dal tuo cimitero, si innesca una seconda abilità. Scegli la carta creatura bersaglio da riprendere in quel momento.
- 

Maledizione dell'Ospitalità

{2}{R}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Le creature che attaccano il giocatore incantato hanno travolgere.

Ogniquale volta una creatura infligge danno da combattimento al giocatore incantato, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimorio. Fino alla fine del turno, il controllore di quella creatura può giocare quella carta e può spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia.

- L'abilità innescata della Maledizione dell'Ospitalità si innesca una volta per ogni creatura che ha inflitto danno da combattimento al giocatore incantato.
- 

Millepiedi Ammuffito

{4}{G}

Creatura — Orrore Insetto

2/2

Quando il Millepiedi Ammuffito entra nel campo di battaglia, macina tre carte, poi metti un segnalino +1/+1 sul Millepiedi Ammuffito per ogni carta creatura nel tuo cimitero. *(Per macinare una carta, mettili nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

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

Mimic della Sala di Specchi

{3}{U}

Creatura — Spirito

0/0

Puoi far entrare il Mimic della Sala di Specchi nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che è uno Spirito in aggiunta ai suoi altri tipi.

Disturbare {3}{U}{U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero trasformata pagando il suo costo di disturbare.)*

////

Imitazione Spettrale

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina che è una copia della creatura incantata, tranne che è uno Spirito in aggiunta ai suoi altri tipi.

Se l'Imitazione Spettrale sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliarla.

- Il Mimic della Sala di Specchi copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto), tranne che è anche uno Spirito. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, se copia una creatura che di norma non è una creatura, non sarà una creatura.
  - Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
  - Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura scelta è un altro Mimic della Sala di Specchi), allora il Mimic della Sala di Specchi entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.
  - Se un'altra creatura diventa una copia del Mimic della Sala di Specchi, quella creatura è a sua volta uno Spirito.
  - Se la creatura scelta è una pedina, il Mimic della Sala di Specchi copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia, tranne che è uno Spirito. In questo caso, il Mimic della Sala di Specchi non diventa una pedina.
  - Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innesca quando il Mimic della Sala di Specchi entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.
  - Se il Mimic della Sala di Specchi in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.
-



Ministra Itinerante

{W}

Creatura — Chierico Umano

1/1

{T}: Una creatura bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno. Guadagni 1 punto vita. Attiva solo come una stregoneria.

- Se il bersaglio dell'abilità attivata della Ministra Itinerante non è legale mentre tenta di risolversi, non guadagni 1 punto vita.
- 

Mirare alla Testa

{2} {B}

Stregoneria

Scegli uno —

- Esilia uno Zombie bersaglio.
- Un avversario bersaglio esilia due carte dalla sua mano.

- Se l'avversario bersaglio ha solo una carta in mano, esilierà quella carta.
- 

Mossa dell'Alchimista

{1} {R} {R}

Stregoneria

Fendere {4} {U} {U} {R} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di fendere. Se lo fai, rimuovi le parole tra le parentesi quadre.*)

Gioca un turno extra dopo questo. Durante quel turno, il danno non può essere prevenuto. [All'inizio della sottofase finale di quel turno, perdi la partita.]

Esilia la Mossa dell'Alchimista.

- Se più effetti di "turno extra" si risolvono nello stesso turno, viene giocato prima il turno creato più di recente.
  - Se in qualche modo salti il turno extra che ti è stato fornito dalla Mossa dell'Alchimista o se salti la sottofase finale di quel turno, l'abilità innescata ritardata non si innescherà mai. (Se lanci la Mossa dell'Alchimista pagando il suo costo di fendere, l'abilità innescata ritardata non viene mai creata.)
  - L'esilio della Mossa dell'Alchimista avviene come parte della sua risoluzione. Se la magia viene neutralizzata, verrà messa nel cimitero come di norma.
- 

Nella Notte

{3} {R}

Stregoneria

Diventa notte. Scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte più una.

- Se scarti zero carte, pescherai una carta.
-

Nibbio Infernale Manamorfico

{2} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura Illusione Drago X/X rossa con volare e rapidità, dove X è pari al mana speso per lanciare quella magia. Esilia quella pedina all'inizio della prossima sottofase finale.

- L'abilità innescata del Nibbio Infernale Manamorfico considera il mana che è stato effettivamente speso per lanciare la magia, che potrebbe essere diverso dal costo di mana di quella magia. Ad esempio, se lanci una magia non creatura senza pagarne il costo di mana, questa abilità crea una pedina Illusione Drago 0/0. Nella maggior parte dei casi, una tale creatura verrebbe immediatamente messa nel tuo cimitero.

---

Odric, Maledetto dal Sangue

{1} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Vampiro

3/3

Quando Odric, Maledetto dal Sangue entra nel campo di battaglia, crea X pedine Sangue, dove X è il numero di abilità tra volare, attacco improvviso, doppio attacco, anti-malocchio, cautela, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, rapidità, tocco letale e travolgere, presenti tra le creature che controlli. *(Conta ogni abilità solo una volta.)*

- Odric, Maledetto dal Sangue conta il numero delle abilità elencate trovate, non il numero di creature con quelle abilità. Se controlli una singola creatura che ha sia cautela che raggiungere mentre Odric entra nel campo di battaglia, crei due pedine Sangue. D'altra parte, se controlli due creature ed entrambe hanno volare, crei una sola pedina Sangue.
- Le varianti di un'abilità sono considerate come quell'abilità e non vengono contate più volte. Ad esempio, se controlli una creatura con anti-malocchio dal blu e un'altra creatura con anti-malocchio dal nero, crei una sola pedina Sangue.

---

Ondata Distruttiva

{2} {U} {U}

Stregoneria

Ogni giocatore sceglie un permanente non terra che controlla. Fai tornare tutti i permanenti non terra non scelti in questo modo in mano ai rispettivi proprietari. Poi peschi una carta per ogni avversario che ha più carte in mano di te.

- A partire dal giocatore di cui è il turno, ogni giocatore sceglie un permanente non terra che controlla. I giocatori conosceranno le decisioni dei giocatori che hanno scelto prima di loro mentre prendono la loro decisione. Poi tutti i permanenti non terra che non sono stati scelti da alcun giocatore tornano in mano ai rispettivi proprietari contemporaneamente.
-

Osservare il Futuro

{2}{U}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio rimescola nel suo grimorio fino a quattro carte bersaglio dal suo cimitero. Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio, poi aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se scegli zero carte bersaglio o le carte sono bersagli illegali mentre Osservare il Futuro si risolve, il giocatore bersaglio rimescolerà comunque il suo grimorio.
  - Se il giocatore è un bersaglio illegale mentre Osservare il Futuro si risolve, il grimorio non verrà rimescolato e qualsiasi carta bersagliata rimarrà nel cimitero.
- 

Paladina di Sigarda

{2}{G}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

4/4

Se hai messo uno o più segnalini +1/+1 su una creatura in questo turno, la Paladina di Sigarda ha travolgere e legame vitale.

{1}{G}{W}: Una creatura bersaglio che controlli con un segnalino +1/+1 ha travolgere e legame vitale fino alla fine del turno.

- La prima abilità della Paladina di Sigarda si applica fintanto che metti un segnalino +1/+1 su un permanente in questo turno e quel permanente era una creatura nel momento in cui hai messo il segnalino. Non importa se quella creatura in seguito ha lasciato il campo di battaglia, ha perso i suoi segnalini o ha smesso in qualche modo di essere una creatura.
  - L'ultima abilità della Paladina di Sigarda può bersagliare solo una creatura con un segnalino +1/+1. Una volta che quella abilità si è risolta, la creatura ha travolgere e legame vitale fino alla fine del turno anche se in qualche modo dovesse perdere i suoi segnalini o smettesse di essere una creatura (sebbene travolgere non sia molto d'aiuto a un permanente non creatura).
- 

Partecipazioni di Matrimonio

{2}{W}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino invito sulle Partecipazioni di Matrimonio. Se hai attaccato con due o più creature in questo turno, pesca una carta. Altrimenti, crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca. Poi, se le Partecipazioni di Matrimonio hanno tre o più segnalini invito, trasformale.

////

Festeggiamenti del Matrimonio

Incantesimo

Le creature che controlli prendono +1/+1.

- L'abilità delle Partecipazioni di Matrimonio verifica retroattivamente la fase di combattimento di questo turno, anche se le Partecipazioni di Matrimonio non erano ancora sul campo di battaglia quando hai

attaccato. Se hai attaccato con almeno due creature in questo turno, pescherai una carta mentre l'abilità si risolve. Questo è valido anche se uno o più di quei permanenti non è più una creatura o non è più sul campo di battaglia.

- La trasformazione è parte dell'abilità innescata che mette segnalini invito sulle Partecipazioni di Matrimonio. Se qualche altro effetto fa sì che le Partecipazioni di Matrimonio abbiano tre o più segnalini invito, le Partecipazioni di Matrimonio non si trasformeranno fino alla prossima volta in cui la loro abilità innescata si risolve.
- Le Partecipazioni di Matrimonio mantengono i segnalini invito mentre si trasformano nei Festeggiamenti del Matrimonio.

---

Passante Atterrito

{1} {W}

Creatura — Popolano Umano

2/2

Ogniqualvolta il Passante Atterrito o un'altra creatura che controlli muore, guadagni 1 punto vita.

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, trasforma il Passante Atterrito.

////

Colpevole Sghignazzante

Creatura — Farabutto Umano

3/5

Ogniqualvolta il Colpevole Sghignazzante o un'altra creatura che controlli muore, guadagni 1 punto vita.

{1} {B}: Il Colpevole Sghignazzante ha tocco letale fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità del Passante Atterrito considera i punti vita che hai guadagnato in questo turno e ignora qualsiasi perdita di punti vita. Se hai guadagnato 3 punti vita in questo turno ma hai anche perso 3 punti vita, l'abilità si innesca comunque.

---

Pipistrello Corriere

{2} {B}

Creatura — Pipistrello

2/2

Volare

Quando il Pipistrello Corriere entra nel campo di battaglia, se hai guadagnato punti vita in questo turno, riprendi in mano fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'abilità del Pipistrello Corriere si innescherà se hai guadagnato un qualsiasi ammontare di punti vita in questo turno. Non ha importanza se hai anche perso altrettanti o più punti vita.
-

Predatore del Cimitero

{1}{G}{G}

Creatura — Lupo

3/4

Cautela

Ogniqualevolta il Predatore del Cimitero entra nel campo di battaglia o attacca, esilia una carta da un cimitero.

Le magie che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni tipo di carta che condividono con le carte esiliate con il Predatore del Cimitero.

- I tipi di carta che possono essere esiliati da un cimitero includono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta. Umano, Equipaggiamento e Aura sono sottotipi, non tipi di carta.
- L'ultima abilità del Predatore del Cimitero verifica il numero di tipi di carta tra le carte esiliate con esso, non il numero di carte esiliate. Ad esempio, se il Predatore del Cimitero ha esiliato due carte creatura, le magie creatura che lanci costano {1} in meno, non {2} in meno.

---

Presenza Amorevole

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha "Ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno".

Quando la Presenza Amorevole entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

- La Presenza Amorevole entra nel campo di battaglia e poi la sua abilità innescata fa entrare nel campo di battaglia uno Spirito 1/1. Supponendo che la Presenza Amorevole sia ancora sul campo di battaglia mentre quella prima abilità innescata si risolve, lo Spirito farà innescare l'abilità della creatura incantata e prenderà +1/+1 fino alla fine del turno.

---

Pretendente Affascinante

{2}{R}

Creatura — Vampiro

2/3

Quando attacchi con esattamente due creature, trasforma il Pretendente Affascinante.

////

Ballerino Letale

Creatura — Vampiro

3/3

Travolgere

Quando questa creatura si trasforma nel Ballerino Letale, aggiungi {R}{R}. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

{R}{R}: Il Ballerino Letale e un'altra creatura bersaglio prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Una creatura messa sul campo di battaglia attaccante non ha “attaccato” e non verrà considerata per determinare se l’abilità del Pretendente Affascinante si innesca o meno.
- 

Prigionia di Sigarda

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare.

{4} {W}: Esilia la creatura incantata. Crea una pedina

Sangue. (*È un artefatto con “{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.*)

- Solo il controllore della Prigionia di Sigarda può attivare la sua abilità attivata.
- 

Profanatore del Cimitero

{4} {B} {B}

Creatura — Zombie

4/4

Minacciare

Quando il Profanatore del Cimitero entra nel campo di battaglia o muore, esilia un’altra carta da un cimitero.

Quando lo fai, scegli uno —

- Rimuovi X segnalini da un permanente bersaglio, dove X è il valore di mana della carta esiliata.
- Una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana della carta esiliata.

- Dopo che esili una carta da un cimitero, un’altra abilità innescata viene messa in pila. Scegli il modo e il bersaglio mentre metti quella seconda abilità in pila, non prima di esiliare una carta.
  - Il controllore del Profanatore del Cimitero sceglie quali segnalini rimuovere e può rimuovere più di un tipo di segnalino. Se il permanente bersaglio ha meno di X segnalini, vengono rimossi tutti.
- 

Prosciugare il Sangue

{2} {B} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -13/-13 fino alla fine del turno. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- Se Prosciugare il Sangue si risolve, il suo effetto fa sì che la creatura venga esiliata ogni volta che sta per morire in quel turno, non solo se sta per morire perché ha costituzione pari o inferiore a 0.
-

Protettrice del Cimitero

{2}{W}{W}

Creatura — Soldato Umano

3/4

Lampo

Quando la Protettrice del Cimitero entra nel campo di battaglia, esilia una carta da un cimitero.

Ogniqualvolta giochi una terra o lanci una magia, se condivide un tipo di carta con la carta esiliata, crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca.

- I tipi di carta che possono essere esiliati da un cimitero includono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta. Umano, Equipaggiamento e Aura sono sottotipi, non tipi di carta.
- 

Purificatore Markov

{1}{W}{B}

Creatura — Chierico Vampiro

2/3

Legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, puoi pagare {2}. Se lo fai, pesca una carta.

- L'abilità del Purificatore Markov si innesca se hai guadagnato un qualsiasi ammontare di punti vita in quel turno, anche se hai perso altrettanti o più punti vita.
- 

Raccoglitore di Offerte di Sangue

{B}{R}

Creatura — Vampiro

3/2

Quando il Raccoglitore di Offerte di Sangue entra nel campo di battaglia, crea una pedina Sangue. (*È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

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

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità.
-

Reietto Lupesco

{5} {G}

Creatura — Mannaro Umano

5/4

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se controlli un Lupo o un Mannaro.

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

////

Imbucato Violento

Creatura — Mannaro

6/5

Ogniqualvolta l'Imbucato Violento o un altro Lupo o Mannaro che controlli muore, pesca una carta.

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

- Il Reietto Lupesco costa {2} in meno per essere lanciato se controlli un Lupo o un Mannaro anche se al momento è notte.
- 

Risveglio di Edgar

{3} {B} {B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura

bersaglio dal tuo cimitero.

Quando scarti il Risveglio di Edgar, puoi pagare {B}.

Quando lo fai, riprendi in mano una carta creatura

bersaglio dal tuo cimitero.

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



Runo Stromkirk

{1}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Chierico Vampiro

1/4

Volare

Quando Runo Stromkirk entra nel campo di battaglia, metti fino a una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

All'inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi rivelarla. Se una carta creatura con valore di mana pari o superiore a 6 viene rivelata in questo modo, trasforma Runo Stromkirk.

////

Krothuss, Signore degli Abissi

Creatura Leggendaria — Orrore Kraken

3/5

Volare

Ogniqualevolta Krothuss, Signore degli Abissi attacca, crea una pedina TAPPata e attaccante che è una copia di un'altra creatura attaccante bersaglio. Se quella creatura è un Kraken, un Leviatano, una Piovra o una Serpe, crea invece due di quelle pedine.

- Scegli quale avversario o planeswalker avversario viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Krothuss, Signore degli Abissi.
  - Sebbene la pedina stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, ad esempio, come addestramento).
  - La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia effetti che possano aver trasformato un permanente non creatura in una creatura. Se la pedina non è una creatura mentre entra nel campo di battaglia, non attaccherà.
  - Se la creatura copiata aveva {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.
  - Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura stava copiando.
  - Se la creatura copiata è una pedina, la pedina creata da Krothuss copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia.
  - Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura copiata.
-

Salvatore di Ollenbock

{1}{W}{W}

Creatura — Soldato Umano

1/2

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

Ogniqualvolta il Salvatore di Ollenbock si addestra, esilia fino a un'altra creatura bersaglio dal campo di battaglia o a una carta creatura bersaglio da un cimitero.

Quando il Salvatore di Ollenbock lascia il campo di battaglia, metti le carte esiliate sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

- Una creatura “si addestra” quando viene messo un segnalino +1/+1 su di essa come risultato della risoluzione della sua abilità addestramento.
- 

Sanguinomante Voldaren

{1}{B}

Creatura — Mago Vampiro

2/1

Volare

Ogniqualvolta la Sanguinomante Voldaren o un'altra creatura non pedina che controlli muore, crea una pedina Sangue. (*È un artefatto con “{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.*)

Ogniqualvolta crei una pedina Sangue, se controlli cinque o più pedine Sangue, trasforma la Sanguinomante Voldaren.

////

Evocatrice di Sanguinistrelli

Creatura — Mago Vampiro

3/3

Volare

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

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

Sciame Strillante

{5} {U}

Creatura — Orrore Uccello

4/4

Volare

Ogniqualevolta attacchi con una o più creature, un giocatore bersaglio macina altrettante carte. *(Per macinare una carta, un giocatore mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.)*

{2} {U}: Metti lo Sciame Strillante dal tuo cimitero nel tuo grimorio come seconda carta.

- Puoi scegliere te stesso come bersaglio dell'abilità innescata dello Sciame Strillante.
- 

Scorta di Ollenbock

{W}

Creatura — Chierico Umano

1/1

Cautela

Sacrifica la Scorta di Ollenbock: Una creatura bersaglio con un segnalino +1/+1 che controlli ha legame vitale e indistruttibile fino alla fine del turno.

- La creatura con un segnalino +1/+1 è parte del requisito del bersaglio dell'abilità della Scorta di Ollenbock. Dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non perderà legame vitale o indistruttibile se il segnalino scompare.
- 

Scudiera Sanguefedele

{3} {B}

Creatura — Soldato Vampiro

3/3

{1} {B}, Scarta una carta: La Scudiera Sanguefedele ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPala. Poi, se nel tuo cimitero ci sono quattro o più carte creatura, trasforma la Scudiera Sanguefedele. *(Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non la distruggono.)*

////

Cavaliera Sanguefedele

Creatura — Cavaliere Vampiro

\*/\*

La forza e la costituzione della Cavaliera Sanguefedele sono pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

{1} {B}, Scarta una carta: La Cavaliera Sanguefedele ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPala. *(Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non la distruggono.)*

- L'effetto che rende la Scudiera Sanguefedele indistruttibile fino alla fine del turno continua ad applicarsi dopo che si è trasformata nella Cavaliera Sanguefedele.
-

Sepoltura Pacifica

{3}{G}

Incantesimo

Ogniqualevolta un Umano che controlli muore, pesca una carta.

Ogniqualevolta una creatura che controlli con un segnalino +1/+1 muore, guadagni 2 punti vita.

- Se un Umano che controlli con un segnalino +1/+1 muore, si innescheranno entrambe le abilità.

---

Solitario Scorbutico

{2}{R}{R}

Creatura — Mannaro Umano

3/3

Ogniqualevolta viene inflitto danno al Solitario Scorbutico, esso infligge altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio.

{1}{R}: Il Solitario Scorbutico prende +2/+0 fino alla fine del turno.

Diurno (*Se un giocatore non lancia magie durante il suo turno, diventa notte nel turno successivo.*)

////

Vendicatore dell'Ulubranco

Creatura — Mannaro

4/4

Ogniqualevolta viene inflitto danno a un permanente che controlli, il Vendicatore dell'Ulubranco infligge altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio.

{1}{R}: Il Vendicatore dell'Ulubranco prende +2/+0 fino alla fine del turno.

Notturmo (*Se un giocatore lancia almeno due magie durante il suo turno, diventa giorno nel turno successivo.*)

- L'abilità innescata su ogni lato funziona anche se quel danno fa morire questa creatura.
- Se il danno fa morire questa creatura prima che l'abilità innescata si risolva, usa le ultime informazioni conosciute per determinare se questa creatura aveva o meno abilità come tocco letale e legame vitale. Se le aveva, quelle abilità si applicheranno al danno.

---

Solo su Invito

{3}{W}{W}

Stregoneria

Scegli un numero compreso tra 0 e 13. Ogni giocatore sacrifica altrettante creature.

- I numeri che puoi scegliere includono 0 e 13.
- Se un giocatore controlla un numero di creature inferiore a quello scelto, sacrificherà tutte le sue creature.

- A partire dal giocatore di cui è il turno, ogni giocatore in ordine di turno sceglie quali creature sacrificherà, poi tutte le creature scelte da tutti i giocatori vengono sacrificate contemporaneamente. I giocatori conosceranno le decisioni dei giocatori che scelgono prima di loro.
- 

Sorin l'Infelice

{2} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Sorin

4

+1: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi rivelare quella carta e aggiungerla alla tua mano. Se lo fai, perdi punti vita pari al suo valore di mana.

-2: Crea una pedina creatura Vampiro 2/3 nera con volare e legame vitale.

-7: Sorin l'Infelice infligge 13 danni a un qualsiasi bersaglio. Guadagni 13 punti vita.

- Se scegli di non rivelare la carta che hai guardato con la prima abilità di fedeltà di Sorin, rimane in cima al tuo grimorio.
- 

Spirito Effimero

{1} {W}

Creatura — Spirito

3/1

{W}, Esilia tre carte dal tuo cimitero: Lo Spirito

Effimero ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

Scarta una carta: Esilia lo Spirito Effimero. Rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se attivi la prima abilità dello Spirito Effimero per dargli attacco improvviso, puoi in seguito attivare la sua ultima abilità per rimuoverlo dal combattimento dopo che è stato inflitto il danno da combattimento per attacco improvviso, ma prima che venga inflitto il normale danno da combattimento.
- 

Spronatrice della Milizia

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

3/3

La Spronatrice della Milizia non può attaccare da sola.

Ogniqualvolta la Spronatrice della Milizia attacca, STAPpa una creatura bersaglio.

- STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.
  - Tutte le creature attaccanti vengono scelte simultaneamente. Non puoi attaccare con la Spronatrice della Milizia, STAPpare una creatura TAPPata e poi attaccare con quella creatura.
  - Puoi bersagliare una creatura STAPPata con questa abilità. Ad esempio, se tutte le tue creature hanno cautela, non hai l'obbligo di STAPpare la creatura di un avversario.
-

Squarciare la Carne

{4} {R}

Stregoneria

Squarciare la Carne infligge 4 danni a una creatura bersaglio. Crea un numero di pedine Sangue pari al danno in eccesso inflitto a quella creatura in questo modo. *(Sono artefatti con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se Squarciare la Carne le infligge un numero di danni superiore all'ammontare minimo richiesto per essere considerato danno letale. Nella maggior parte dei casi, ciò equivale a un danno superiore alla costituzione della creatura, ma considera qualsiasi danno che le è già stato inflitto in quel turno.

---

Statua del Presentimento

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/2

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Metti un segnalino presagio sulla Statua del Presentimento.

All'inizio della tua sottofase finale, se ci sono tre o più segnalini presagio sulla Statua del Presentimento, STAPPala, poi trasformala.

////

Picchiatore Abbandonato

Creatura Artefatto — Costrutto

5/5

All'inizio della tua fase principale pre-combattimento, aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Non puoi TAPPare la Statua del Presentimento per ottenere un altro mana mentre si risolve la sua abilità innescata nella tua sottofase finale.

---

Statuina Sanguigna

{1} {R}

Artefatto

Quando la Statuina Sanguigna entra nel campo di battaglia, crea una pedina Sangue. *(È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

Ogniqualvolta sacrifichi una pedina Sangue, puoi far diventare la Statuina Sanguigna una creatura artefatto Vampiro 3/3 con rapidità fino alla fine del turno.

- Se, dopo essere diventata una creatura, la Statuina Sanguigna viene influenzata da un effetto che riduce o aumenta la sua costituzione, sacrificare un'altra pedina Sangue non ti permetterà di contrastare quell'effetto. Ad esempio, se una magia in fase di risoluzione le fornisce -2/-2 fino alla fine del turno, sarà una creatura 1/1, anche se imposti nuovamente la sua forza e la sua costituzione a 3/3.
- Se un altro effetto imposta la forza e/o la costituzione della Statuina Sanguigna a un altro numero, sacrificare una pedina Sangue la farà ridiventare 3/3. Tuttavia, sarebbe comunque influenzata da eventuali aumenti o riduzioni applicabili, come sopra descritto.

---

Strisciante Rappezzato

{1}{U}

Creatura — Orrore Zombie

1/2

{2}{U}: Esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero e metti un segnalino +1/+1 sullo Strisciante

Rappezzato.

Lo Strisciante Rappezzato ha tutte le abilità attivate di tutte le carte creatura esiliate con esso.

- Lo Strisciante Rappezzato guadagna solo abilità attivate. Non guadagna abilità innescate o abilità statiche. Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate; hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un’abilità attivata di una carta in esilio fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera la versione di quella abilità dello Strisciante Rappezzato come se facesse invece riferimento allo Strisciante Rappezzato stesso.
- Se controlli più di uno Strisciante Rappezzato, ognuno avrà solo le abilità attivate di carte creatura esiliate con quello Strisciante Rappezzato specifico.
- Dopo che lo Strisciante Rappezzato ha lasciato il campo di battaglia, non ha più le abilità attivate delle carte creatura esiliate con esso. Se ritorna sul campo di battaglia, sarà uno Strisciante Rappezzato nuovo, senza alcuna relazione con le carte esiliate in precedenza.
- Se lo Strisciante Rappezzato esilia una carta bifronte, avrà le abilità attivate solo del lato frontale di quella carta esiliata.

---

Tavoletta del Codice Spirituale

{1}{U}

Artefatto

La Tavoletta del Codice Spirituale entra nel campo di battaglia con tre segnalini presagio.

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

Ogniqualvolta una carta creatura viene messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona, rimuovi un segnalino presagio dalla Tavoletta del Codice Spirituale. Poi, se non ha segnalini presagio, trasformala.

////

Spirito delle Catene Cifrate

Creatura — Spirito

3/2

Volare

Lo Spirito delle Catene Cifrate può bloccare solo creature con volare.

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

- L’ultima abilità della Tavoletta del Codice Spirituale si innesca quando una carta creatura viene messa in un cimitero da qualsiasi zona. Questo processo è diverso da un’abilità che si innesca quando una creatura muore. In particolare, una carta non creatura sul campo di battaglia che diventa una creatura e muore (ad esempio una terra animata) non farà innescare questa abilità. Analogamente, una carta creatura sul campo

di battaglia che è diventata un permanente non creatura (magari perché è stata incantata dalla Prigionia Ridotta) farà innescare questa abilità quando quella carta viene messa nel tuo cimitero.

- La morte di creature pedina non farà mai innescare l'ultima abilità della Tavola del Codice Spirituale.

---

Tenuta Voldaren

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Vampiro.

{5}, {T}: Crea una pedina Sangue. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni Vampiro che controlli. (*È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

- Una magia Vampiro è una magia con il tipo di creatura Vampiro nella riga del tipo, indipendentemente dal fatto che la parola "Vampiro" sia nel suo nome.

---

Testimone Crudele

{2} {U} {U}

Creatura — Orrore Uccello

3/3

Volare

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta nel tuo cimitero.

- Se non metti la carta nel tuo cimitero, rimane in cima al tuo grimorio.

---

Thalia, Protettrice di Thraben

{1} {W}

Creatura Legendaria — Soldato Umano

2/1

Attacco improvviso

Le magie non creatura costano {1} in più per essere lanciate.

- L'abilità di Thalia influenza ogni magia che non è una magia creatura, comprese le tue.
  - 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 valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
-



Toxrill, il Corrosivo

{5} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Orrore Lumaca

7/7

All'inizio di ogni sottofase finale, metti un segnalino melma su ogni creatura che non controlli.

Le creature che non controlli prendono -1/-1 per ogni segnalino melma su di esse.

Ogniquale volta una creatura con un segnalino melma che non controlli muore, crea una pedina creatura Lumaca

1/1 nera.

{U} {B}, Sacrifica una Lumaca: Pesca una carta.

- La seconda e la terza abilità di Toxrill, il Corrosivo si applicano a tutte le creature con segnalini melma che non controlli, anche se quei segnalini melma provengono da una fonte diversa dalla prima abilità di Toxrill.
- La terza abilità di Toxrill si innesca quando una creatura con un segnalino melma controllata da un avversario muore per qualsiasi motivo, non solo perché la sua costituzione è diminuita a causa della seconda abilità di Toxrill.
- Un'altra carta, il Mostro della Fanghiglia, fa perdere tutte le abilità alle creature non Orrore con segnalini melma e fa loro avere forza e costituzione base 2/2. Se controlli sia Toxrill che il Mostro della Fanghiglia, quelle creature non Orrore sono creature 2/2 senza abilità che prendono anche -1/-1 per ogni segnalino melma.

---

Trappola di Luce dei Geist

{2} {U}

Istantaneo

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

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

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

Uovo Bioluminescente

{2}{U}

Creatura — Uovo Serpe

0/4

Difensore

Quando l'Uovo Bioluminescente entra nel campo di battaglia, profetizza 2.

Quando sacrifichi l'Uovo Bioluminescente, rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

////

Serpe Bioluminescente

Creatura — Serpe

4/4

Sacrifica due Isole: La Serpe Bioluminescente non può essere bloccata in questo turno.

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

---

Vampira Accogliente

{2}{W}

Creatura — Vampiro

2/3

Volare

Ogniqualvolta una o più altre creature con forza pari o inferiore a 2 entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- L'abilità della Vampira Accogliente verifica la forza delle altre creature solo mentre entrano nel campo di battaglia. Se una di quelle creature ha forza pari o inferiore a 2, l'abilità si innescherà. Una volta che l'abilità si è innescata, aumentare la forza di quella creatura a un valore superiore a 2 non influenzerà quell'abilità. Analogamente, ridurre la forza di una creatura a un valore pari o inferiore a 2, dopo che è entrata nel campo di battaglia, non farà innescare l'abilità.
  - Se le creature entrano nel campo di battaglia con segnalini +1/+1 o se un effetto continuo come quello dei Festeggiamenti del Matrimonio si applicherà alle creature sul campo di battaglia, quegli effetti si applicano quando verifichi se l'abilità della Vampira Accogliente si innescherà.
-

Vampira Dominante

{1}{R}{R}

Creatura — Vampiro

3/3

Quando la Vampira Dominante entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore al numero di Vampiri che controlli fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- Manterrai il controllo della creatura fino alla fine del turno anche se il numero di Vampiri che controlli cambia dopo che l'abilità si è risolta.

---

Vecchio Rutstein

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Popolano Umano

1/4

Quando il Vecchio Rutstein entra nel campo di battaglia o all'inizio del tuo mantenimento, macina una carta. Se una carta terra viene macinata in questo modo, crea una pedina Tesoro. Se una carta creatura viene macinata in questo modo, crea una pedina creatura Insetto 1/1 verde. Se una carta non terra, non creatura viene macinata in questo modo, crea una pedina Sangue.

- Se macini il Bosco Driade, una carta che è sia una creatura che una terra, ottieni sia una pedina Tesoro che una pedina Insetto 1/1 verde.

---

Vestito della Sposa

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0. Prende +0/+2 addizionale e ha attacco improvviso fintanto che un Equipaggiamento chiamato Completo dello Sposo è assegnato a una creatura che controlli.

Equipaggiare {2} ({2}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Nella frase “fintanto che un Equipaggiamento chiamato [...] è assegnato a una creatura che controlli”, la seconda persona singolare si riferisce al controllore dell'Equipaggiamento, non al controllore della creatura a cui è assegnato. Supponiamo che un avversario controlli una creatura equipaggiata con il Vestito della Sposa e un'altra creatura equipaggiata con il Completo dello Sposo e che controlli anche entrambi quegli Equipaggiamenti. Se prendi il controllo di una di quelle creature ma non dell'Equipaggiamento assegnato ad essa, la creatura di cui hai preso il controllo riceverà tutti i bonus e la creatura controllata dall'avversario prenderà solo +2/+0.
-

Viaggiatrice Innocente

{2} {B} {B}

Creatura — Umano

1/3

All'inizio del tuo mantenimento, qualsiasi avversario può sacrificare una creatura. Se nessuno lo fa, trasforma la Viaggiatrice Innocente.

////

Intrusa Malefica

Creatura — Vampiro

3/3

Volare

L'Intrusa Malefica prende +2/+0 fintanto che un avversario controlla un Umano.

- Quando l'abilità della Viaggiatrice Innocente si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno sceglie se vuole sacrificare una creatura e, in caso affermativo, quale creatura sacrificare, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente. Se nessuna creatura viene sacrificata in questo modo, la Viaggiatrice Innocente si trasforma.

---

Visionaria Voltaica

{1} {R}

Creatura — Mago Umano

3/1

{T}: La Visionaria Voltaica ti infligge 2 danni. Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno. Attiva solo come una stregoneria.

Quando giochi una carta esiliata con la Visionaria Voltaica, trasforma la Visionaria Voltaica.

////

Berserker Elettrocaricata

Creatura — Berserker Umano

4/3

La Berserker Elettrocaricata non può bloccare.

- Quando giochi una carta in questo modo, segui le normali regole sulla tempistica per quella carta. Per esempio, se giochi una terra in questo modo, puoi farlo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra (a meno che un altro effetto non ti permetta di giocare terre addizionali).
  - Quando giochi una magia esiliata in questo modo, la Visionaria Voltaica si trasformerà prima che quella magia si risolva.
  - Se la Visionaria Voltaica si trasforma nella Berserker Elettrocaricata dopo che è stata dichiarata come creatura bloccante, non verrà rimossa dal combattimento e continuerà a bloccare.
-

Voce dei Benedetti

{W}{W}

Creatura — Chierico Spirito

2/2

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sulla Voce dei Benedetti.

Fintanto che la Voce dei Benedetti ha quattro o più segnalini +1/+1, ha volare e cautela.

Fintanto che la Voce dei Benedetti ha dieci o più segnalini +1/+1, ha indistruttibile.

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

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *INNISTRAD: PROMESSA CREMISI*

Alchimia Arteriosa

{2}{R}

Incantesimo

Quando l'Alchimia Arteriosa entra nel campo di battaglia, crea una pedina Sangue per ogni avversario che hai. (*È un artefatto con "{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

Le pedine Sangue che controlli sono Equipaggiamenti in aggiunta ai loro altri tipi e hanno "La creatura equipaggiata prende +2/+0" ed equipaggiare {2}.

- Le pedine Sangue smettono di essere Equipaggiamenti se l'Alchimia Arteriosa lascia il campo di battaglia. Se queste pedine sono assegnate a una creatura in quel momento, diventano non assegnate.
- Se controlli più di una Alchimia Arteriosa, le creature equipaggiate con gli Equipaggiamenti Sangue prenderanno +2/+0 per ogni Alchimia Arteriosa. Il costo di equipaggiare è ancora {2}.
- Se una pedina Sangue è in qualche modo sia una creatura che un Equipaggiamento, non può essere assegnata a una creatura.

---

Anello Nuziale

{2}{W}{W}

Artefatto

Quando l'Anello Nuziale entra nel campo di battaglia, se è stato lanciato, un avversario bersaglio crea una pedina che è una copia di esso.

Ogniqualevolta un avversario che controlla un artefatto chiamato Anello Nuziale pesca una carta durante il proprio turno, tu peschi una carta.

Ogniqualevolta un avversario che controlla un artefatto chiamato Anello Nuziale guadagna punti vita durante il proprio turno, tu guadagni altrettanti punti vita.

- Le condizioni di innesco della seconda e della terza abilità dell'Anello Nuziale verificano gli avversari che controllano qualsiasi artefatto chiamato Anello Nuziale, non solo la pedina che è una copia creata dalla sua prima abilità.

---

Arcanista Spettrale

{3}{U}

Creatura — Mago Spirito

3/2

Volare

Quando l'Arcanista Spettrale entra nel campo di battaglia, puoi lanciare da un cimitero una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore al numero di Spiriti che controlli senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esiliarla.

- Se scegli di lanciare la magia, devi farlo mentre si risolve l'abilità dell'Arcanista Spettrale. Non puoi aspettare e lanciarla in un secondo momento.
- Se lanci una magia senza pagare il suo costo di mana, puoi scegliere di pagare i costi addizionali (come il costo di potenziamento) ma non i costi alternativi (come il costo di flashback).
- Se lanci una magia con X nel costo di mana in questo modo, devi scegliere 0 come valore di X.

---

Donal, Araldo delle Ali

{2}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Ogniqualevolta lanci una magia creatura non leggendaria con volare, puoi copiarla, tranne che la copia è uno Spirito 1/1 in aggiunta ai suoi altri tipi. Fallo solo una volta per turno. (*La copia diventa una pedina.*)

- Se viene copiata una magia creatura, viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.

- La pedina originata dalla copia di una magia che si risolve non si considera “creata”.
- La copia ricorda tutte le decisioni prese per la magia originale quando è stata lanciata, inclusi i valori scelti per X nel suo costo di mana e se sono stati scelti costi alternativi o addizionali. Ad esempio, se la magia creatura originale aveva potenziamento e il suo costo di potenziamento è stato pagato, anche la copia sarà potenziata.

Erede dell’Opulenza

{2} {R}

Creatura — Nobile Vampiro

3/1

Ogniqualevolta l’Erede dell’Opulenza o un altro Vampiro non pedina che controlli muore, crea una pedina Tesoro.

*(È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

{R}, Sacrifica due artefatti: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Quando giochi una carta in questo modo, segui le normali regole sulla tempistica per quella carta. Per esempio, se giochi una terra in questo modo, puoi farlo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra (a meno che un altro effetto non ti permetta di giocare terre addizionali).

Esecutrice Markov

{4} {R} {R}

Creatura — Soldato Vampiro

6/6

Ogniqualevolta l’Esecutrice Markov o un altro Vampiro entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo,

l’Esecutrice Markov lotta con fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Ogniqualevolta muore una creatura a cui è stato inflitto danno dall’Esecutrice Markov in questo turno, crea una pedina Sanguine. *(È un artefatto con “{1}, {T}, Scarta una carta, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.)*

Se l’Esecutrice Markov muore contemporaneamente a un’altra creatura, la sua ultima abilità si innescherà se ha inflitto danno a quella creatura in questo turno.

Imitazione Inquietante

{2} {U}

Stregoneria

Ogni giocatore rivela la prima carta del proprio grimorio. Per ogni carta creatura rivelata in questo modo, crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è 1/1, è uno Spirito in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare. Se non vengono rivelate carte creatura in questo modo, fai tornare l’Imitazione Inquietante in mano al suo proprietario.

- Le carte rivelate restano in cima ai grimori dei rispettivi proprietari.
- 

#### Ora dei Predatori

{1} {B}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno minacciare e “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore a faccia in giù. Puoi guardare e giocare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia”.

- Devi pagare tutti i costi per giocare carte esiliate in questo modo e devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali. Per esempio, se giochi una terra in questo modo, puoi farlo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra (a meno che un altro effetto non ti permetta di giocare terre aggiuntive).
- 

#### Piantagrane del Crocevia

{5} {B}

Creatura — Vampiro

5/5

I Vampiri attaccanti che controlli hanno tocco letale e legame vitale.

Ogniqualvolta un Vampiro che controlli muore, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, pesca una carta.

- Puoi pagare 2 punti vita solo una volta per ogni Vampiro che muore. Non puoi pagare più volte per la stessa abilità innescata e pescare più carte.
- 

#### Piromane di Mezzanotte

{3} {R}

Creatura — Vampiro

3/2

Quando il Piromane di Mezzanotte entra nel campo di battaglia, distruggi fino a X artefatti bersaglio senza abilità di mana, dove X è il numero di Vampiri che controlli.

- L'abilità innescata del Piromane di Mezzanotte non può bersagliare artefatti che hanno abilità di mana attivate o innescate. Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che potrebbe aggiungere mana alla riserva di mana di un giocatore mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore e si innesca in base alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.
-



Rivelazione Occulta

{X}{U}

Istantaneo

Pesca X carte, poi scarta X carte. Crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare per ogni tipo di carta tra le carte scartate in questo modo.

- I tipi di carta che puoi scartare includono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e terra. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta. Umano, Equipaggiamento e Aura sono sottotipi, non tipi di carta.
- 

Signore Supremo di Fossocavo

{4}{G}{G}

Creatura — Lupo

4/4

Lampo

All'inizio del tuo mantenimento, per ogni creatura che controlli che è un Lupo o un Mannaro, crea una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

- Se controlli una creatura che è sia un Lupo che un Mannaro, questa viene contata una sola volta ai fini dell'abilità innescata del Signore Supremo di Fossocavo.
- 

Strefan, Progenitore Maurer

{2}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Nobile Vampiro

3/2

Volare

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina Sangue per ogni giocatore che ha perso punti vita in questo turno.

Ogniqualvolta Strefan attacca, puoi sacrificare due pedine Sangue. Se lo fai, puoi mettere sul campo di battaglia una carta Vampiro dalla tua mano TAPpata e attaccante. Ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- La prima abilità innescata di Strefan conta il numero di giocatori che hanno perso un qualsiasi ammontare di punti vita, anche se hanno guadagnato altrettanti o più punti vita in questo turno.
-

Supremo Demone di Predioscuro

{6} {B}

Creatura — Demone

8/4

Quando il Supremo Demone di Predioscuro entra nel campo di battaglia, ogni avversario sacrifica una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla.

Guadagni punti vita pari alla forza maggiore tra le creature sacrificate in questo modo.

Follia—{2} {B}, Paga 8 punti vita. *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

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

Tessitore di Sventura  
{4} {B} {B}  
Creatura — Orrore Ragno  
1/8

Raggiungere

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

Fintanto che il Tessitore di Sventura è abbinato a un'altra creatura, ognuna di quelle creature ha "Quando questa creatura muore, pesca un numero di carte pari alla sua forza".

- Per determinare quante carte pescare, usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Timothar, Barone dei Pipistrelli  
{4} {B} {B}  
Creatura Leggendaria — Nobile Vampiro  
4/4

Egida—Scarta una carta.

Ogniquale volta un altro Vampiro non pedina che controlli muore, puoi pagare {1} ed esiliarlo. Se lo fai, crea una pedina creatura Pipistrello 1/1 nera con volare. Ha "Quando questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, sacrificala e rimetti la carta esiliata sul campo di battaglia TAPpata".

- L'ultima abilità di Timothar è collegata all'abilità che fornisce alla pedina Pipistrello. Se un effetto di sostituzione ti fa creare più di una pedina Pipistrello con questo effetto, avranno tutte quell'abilità collegata e la carta esiliata verrà rimessa sul campo di battaglia se una di esse infligge danno da combattimento a un giocatore.
- Se la carta esiliata in qualche modo non è più in esilio quando l'abilità innescata della pedina Pipistrello si risolve, sacrificherai comunque la pedina Pipistrello.
- Se un'altra creatura entra nel campo di battaglia come copia della pedina Pipistrello o un altro effetto crea una copia della pedina Pipistrello, avrà l'abilità innescata fornita da Timothar, ma non sarà collegata all'abilità di Timothar e non rimetterà la carta sul campo di battaglia. L'abilità innescata che ottiene, tuttavia, ti farà comunque sacrificare la copia del Pipistrello quando infligge danno da combattimento a un giocatore.
- L'abilità di ogni pedina Pipistrello che crei si riferisce solo alla carta che esili durante la risoluzione dell'abilità che ha creato quella pedina. Quando infligge danno da combattimento a un giocatore, rimetti solo quella carta sul campo di battaglia, non qualsiasi altra carta esiliata da Timothar.
- Se non puoi esiliare la carta, magari perché un altro effetto l'ha spostata prima che l'abilità innescata iniziasse a risolversi, non puoi pagare {1} e non crei una pedina.
- L'ultima abilità di Timothar si innesca quando un qualsiasi Vampiro non pedina che controlli muore, non solo i Vampiri non pedina che possiedi. Se controlli Timothar e un Vampiro non pedina di un altro giocatore e quel Vampiro muore, puoi pagare {1} per esiliare quella carta dal suo cimitero.

- Il controllore della pedina Pipistrello quando questa infligge danno da combattimento a un giocatore sarà il controllore della sua abilità innescata e la carta esiliata verrà rimessa sul campo di battaglia sotto il controllo di quel giocatore.

---

Umbris, Paura Manifesta

{3} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Orrore Incubo

1/1

Umbris, Paura Manifesta prende +1/+1 per ogni carta che i tuoi avversari possiedono in esilio.

Ogniqualevolta Umbris o un altro Incubo o Orrore entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, un avversario bersaglio esilia carte dalla cima del proprio grimorio finché non esilia una carta terra.

- La prima abilità di Umbris, Paura Manifesta conta tutte le carte che i tuoi avversari possiedono in esilio, non solo le carte esiliate dalla seconda abilità.

---

Valzer Sinistro

{3} {B} {R}

Stregoneria

Scegli tre carte creatura bersaglio nel tuo cimitero.

Rimetti due di esse a caso sul campo di battaglia e metti l'altra in fondo al tuo grimorio.

- Se solo una o due carte creatura sono bersagli legali mentre il Valzer Sinistro si risolve, tutti i bersagli legali verranno messi sul campo di battaglia e non verrà messa alcuna carta in fondo al tuo grimorio.

---

Magic: The Gathering, Magic, Strixhaven, Kaldheim, Zendikar, Avventure nei Forgotten Realms e Innistrad sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2021 Wizards.