

Note di release di Magic: The Gathering—Assassin's Creed®

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 18 aprile 2024

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e 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 *Magic: The Gathering—Assassin's Creed* con il codice dell'espansione ACR, sono permesse nel formato Modern, oltre a Commander, Legacy e Vintage. Le carte stampate in questa espansione non diventano legali in Standard o Pioneer. Le ristampe con il codice dell'espansione ACR 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 meccanica: corsa acrobatica

I membri dell'Ordine degli Assassini devono spesso eseguire prodezze acrobatiche per raggiungere i loro bersagli senza essere scoperti o per scappare dopo aver completato un'operazione. Scalare edifici, saltare nel vuoto ed eseguire il Salto della Fede sono tutte abilità comprese nella *corsa acrobatica* di un Assassino. In qualsiasi turno in cui hai inflitto danno da combattimento a un giocatore con una creatura Assassino o un comandante, puoi lanciare magia con corsa acrobatica per il loro costo di corsa acrobatica e ottenere sconti o effetti extra.

Occhio dell'Aquila

{4} {U}

Stregoneria

Corsa acrobatica {1} {U} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di corsa acrobatica se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno con un Assassino o un comandante.)*

Pesca tre carte.

Incursione al Monastero

{2} {R}

Stregoneria

Corsa acrobatica {X} {R} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di corsa acrobatica se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno con un Assassino o un comandante.)*

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Se è stato pagato il costo di corsa acrobatica di questa magia, esilia invece le prime X carte del tuo grimorio. Puoi giocare le carte esiliate fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Dopo che una creatura Assassino o un comandante che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore in un turno, puoi lanciare magie pagando i loro costi di corsa acrobatica per il resto di quel turno. Non ha importanza cosa succede a quell'Assassino o a quel comandante dopo quel momento.

Riproposizione di una meccanica: storico

Che tu sia uno stagista della Abstergo o il fiero proprietario di un Animus Omega, hai passato del tempo a esplorare il passato attraverso la potenza della realtà virtuale e della memoria genetica. Molte carte di questa espansione fanno riferimento a carte, magie e permanenti *storici*, ovvero carte, magie e permanenti con il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il tipo di incantesimo Saga.

Basim Ibn Ishaq

{U} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia storica, pesca una carta.
Basim Ibn Ishaq non può essere bloccato in questo turno.
Questa abilità si innesca solo una volta per turno.
(*Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.*)

Ogniqualevolta Basim Ibn Ishaq infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Abstergo Entertainment

Terra Leggendaria

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

{3}, {T}, Esilia la Abstergo Entertainment: Riprendi in mano fino a una carta storica bersaglio dal tuo cimitero, poi esilia tutti i cimiteri. (*Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.*)

- Una carta, una magia o un permanente sono storici se hanno il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga. Un oggetto che possiede due di tali caratteristiche non è più storico di un altro, né riceve un bonus addizionale: un oggetto può solo essere storico o non storico.
- Alcune abilità si innescano “ogniqualevolta lanci una magia storica”. Le abilità di questo tipo si risolvono prima della magia che le ha fatte innescare. Si risolveranno anche se quella magia viene neutralizzata.
- Un’abilità che si innesca “ogniqualevolta lanci una magia storica” non si innesca se una carta storica viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata.
- Le terre non vengono mai lanciate, quindi le abilità che si innescano “ogniqualevolta lanci una magia storica” non si innescano se giochi una terra leggendaria. Non si innescano neanche se una carta sul campo di battaglia si trasforma in una carta con il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga.

Riproposizione di una meccanica: carte a faccia in giù

Riproposizione di una meccanica: camuffare

Riproposizione di una meccanica: celare

Gli Assassini sono ben addestrati a nascondersi, mescolarsi tra la folla e in varie altre forme di furtività sociale. Queste abilità sono rappresentate in questa espansione dal ritorno delle meccaniche *camuffare* e *celare*.

Bayek di Siwa

{3} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

3/4

Doppio attacco

Fintanto che è il tuo turno, le altre creature storiche che controlli hanno doppio attacco.

Camuffare {1} {R} {W} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.*)

- Un'abilità camuffare ti consente di lanciare una carta a faccia in giù pagando {3} e annunciando l'uso di questa abilità. In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su un permanente che controlli a faccia in giù pagando il suo costo di camuffare.
- La magia a faccia in giù non ha un costo di mana e ha un valore di mana pari a 0. Quando lanci una magia a faccia in giù, mettila in pila a faccia in giù, in modo che nessun altro giocatore sappia di quale carta si tratta, e paga {3} per lanciarla. Questo è un costo alternativo.
- La magia creatura è una magia creatura 2/2 con egida {2} senza nome, costo di mana o tipi di creatura. La creatura che ne deriva è una creatura 2/2 con egida {2} senza nome, costo di mana o tipi di creatura. Sia la magia che la creatura che ne deriva sono incolore e hanno un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano alla magia o alla creatura possono comunque fornirle caratteristiche che non ha o cambiare le caratteristiche che ha.
- In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su la creatura che è a faccia in giù rivelando il suo costo di camuffare e pagando quel costo. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Solo un permanente a faccia in giù può essere girato a faccia in su in questo modo; non è possibile nel caso di una magia a faccia in giù.

Diventare Anonimo

{2}{U}{U}

Istantaneo

Esilia una creatura non pedina bersaglio che possiedi e le prime due carte del tuo grimorio in una pila a faccia in giù, rimescola quella pila, poi cela quelle carte. Entrano nel campo di battaglia TAPPate. *(Per celare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2}. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Per celare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù. Diventa una carta creatura 2/2 a faccia in giù con egida {2} senza nome, costo di mana o tipi di creatura. È incolore e ha un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli caratteristiche che non ha o cambiare le caratteristiche che ha.
- In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su un permanente celato che controlli rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di copia o effetto di cambio del tipo che gli sia stato applicato) e pagando il suo costo di mana. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se una creatura celata avesse camuffare (o metamorfosi) nel caso fosse a faccia in su, puoi anche girarla a faccia in su pagando il suo costo di camuffare (o metamorfosi).
- Diversamente da una creatura a faccia in giù che è stata lanciata usando un'abilità camuffare o metamorfosi, una creatura celata può ancora essere girata a faccia in su dopo che ha perso le sue abilità, se è una carta creatura.
- Se una carta bifronte viene celata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù. Mentre è a faccia in giù, non può trasformarsi. Se il lato frontale della carta è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di mana. Se lo fai, il suo lato frontale sarà a faccia in su.

Note generali sulle carte a faccia in giù

- Puoi guardare in qualsiasi momento una magia o un permanente a faccia in giù che controlli. Non puoi guardare i permanenti o le magie a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti dica o non ti consenta di farlo.

- Se una creatura a faccia in giù perde le sue abilità, non può essere girata a faccia in su con un'abilità camuffare perché non avrà più questa abilità (o un costo di camuffare) quando è a faccia in su.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità entra-in-campo.
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.
- Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati a meno che le nuove caratteristiche dell'oggetto non modifichino la legalità di quei bersagli o di Aure ed Equipaggiamenti assegnati.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPpato o STAPpato.
- Se una magia a faccia in giù lascia la pila e viene messa in una qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia (ad esempio, se è stata neutralizzata), devi rivelarla. Analogamente, se un permanente a faccia in giù lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.
- Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili l'uno dall'altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrati nel campo di battaglia deve restare chiaro, così come quale abilità li ha fatti girare a faccia in giù. (Ciò include camuffare, celare e, in partite che includono carte meno recenti, metamorfosi e manifestare, così come alcuni altri effetti che girano le carte a faccia in giù). Alcuni metodi comuni a questo scopo includono l'uso di segnalini o dadi, o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia.
- Se qualcosa tenta di farlo, rivela quella carta per mostrare a tutti i giocatori che si tratta di una carta istantaneo o stregoneria. Il permanente resta sul campo di battaglia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente si gira a faccia in su non si innescheranno perché, anche se hai rivelato la carta, questa non è mai stata girata a faccia in su.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE

Abstergo Entertainment

Terra Leggendaria

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

{3}, {T}, Esilia la Abstergo Entertainment: Riprendi in mano fino a una carta storica bersaglio dal tuo cimitero, poi esilia tutti i cimiteri. (*Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.*)

- Puoi non scegliere alcuna carta storica bersaglio per attivare l'ultima abilità della Abstergo Entertainment. Tuttavia, se lo fai e quella carta è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun cimitero verrà esiliato.

Adéwalé, Spezzacatene
{1}{U}{B}
Creatura Legendaria — Pirata Assassino Umano
4/1

Quando Adéwalé entra nel campo di battaglia, rivela le prime sei carte del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano una carta Assassino, Pirata o Veicolo scelta tra esse e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Ogniqualvolta un Veicolo che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi riprendere in mano Adéwalé dal tuo cimitero.

- L'ultima abilità di Adéwalé si innesca solo se è già nel tuo cimitero mentre un Veicolo che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore.
- Se Adéwalé lascia il tuo cimitero prima che la sua ultima abilità si risolva, l'abilità non avrà alcun effetto, anche se la carta ritorna nel tuo cimitero prima che quella abilità si risolva.

Adrestia
{3}
Artefatto Legendario — Veicolo
4/3

Passa-Isole (*Questa creatura non può essere bloccata fintanto che il giocatore in difesa controlla un'Isola.*)
Ogniqualvolta l'Adrestia attacca, se un Assassino l'ha manovrata in questo turno, pesca una carta. L'Adrestia diventa un Assassino in aggiunta ai suoi altri tipi fino alla fine del turno.
Manovrare 1

- La seconda abilità dell'Adrestia si innescherà solo se è stata manovrata in questo turno da una creatura che era un Assassino quando è stata TAPPata per pagare il costo dell'abilità manovrare dell'Adrestia.
- La seconda abilità dell'Adrestia si innescherà purché sia stata manovrata da un Assassino in questo turno, anche se quella creatura ha lasciato il campo di battaglia o ha smesso di essere un Assassino.
- Quando l'Adrestia attacca, se non è stata ancora manovrata da un Assassino in questo turno, la sua seconda abilità non si innescherà. Non è possibile manovrarla con un Assassino dopo che ha attaccato in tempo per far innescare l'abilità.

Alexios, Deimos di Cosmos
{3}{R}
Creatura Legendaria — Berserker Umano
4/4
Travolgere
Alexios, Deimos di Cosmos attacca in ogni combattimento, se possibile, non può essere sacrificato e non può attaccare il suo proprietario.
All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, quel giocatore prende il controllo di Alexios, lo STAPpa e mette un segnalino +1/+1 su di esso. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- Se Alexios non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpato), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Alexios non può essere sacrificato per nessun motivo. Se un effetto ti impone di sacrificarlo, non puoi farlo e rimarrà sul campo di battaglia. Inoltre, non puoi sacrificarlo per pagare costi che ti richiedono di sacrificare una creatura.
- Se un effetto ti impone di sacrificare una creatura e tu controlli altre creature oltre ad Alexios, devi sacrificare una di quelle altre creature. Non puoi provare a sacrificare Alexios.
- Alexios può attaccare i planeswalker controllati dal suo proprietario e le battaglie protette dal suo proprietario.
- Se Alexios è controllato da un giocatore diverso dal suo proprietario e il suo controllore abbandona la partita, l'effetto che dà a quel giocatore il controllo di Alexios termina. Alexios tornerà sotto il controllo del giocatore ancora in gioco che l'ha controllato più di recente.
- Quando il proprietario di Alexios lascia la partita, Alexios lascia la partita insieme a lui.

Altaïr Ibn-La'Ahad
 {R}{W}{B}
 Creatura Leggendaria — Assassino Umano
 3/3

Attacco improvviso

Ogniqualevolta Altaïr Ibn-La'Ahad attacca, esilia fino a una carta creatura Assassino bersaglio con un segnalino ricordo dal tuo cimitero. Poi, per ogni carta creatura con un segnalino ricordo che possiedi in esilio, crea una pedina che è una sua copia TAPpata e attaccante. Esilia quelle pedine alla fine del combattimento.

- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta in esilio e nulla di più.
- Se una carta copiata da una delle pedine aveva abilità “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata da una qualsiasi di quelle pedine.
- Se una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalle pedine. Ogni pedina può entrare attaccando un giocatore, un planeswalker o una battaglia diversi e non deve necessariamente trattarsi degli stessi che Altaïr sta attaccando.
- Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno quando le pedine entrano nel campo di battaglia come attaccanti.

Arcieri del Palazzo

{2} {G}

Creatura — Arciere Umano

2/3

Raggiungere

Ogniqualevolta una creatura con volare attacca te o un planeswalker che controlli, gli Arcieri del Palazzo infliggono danno pari alla loro forza a quella creatura.

- Se gli Arcieri del Palazzo non sono più sul campo di battaglia quando la loro abilità innescata si risolve, usa la forza che avevano quando hanno lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni vengono inflitti.

Arco del Cacciatore

{1} {G}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando l'Arco del Cacciatore entra nel campo di battaglia, assegnalo a una creatura bersaglio che controlli. Quella creatura infligge danno pari alla sua forza a fino a una creatura bersaglio che non controlli. La creatura equipaggiata ha raggiungere ed egida {2}. Equipaggiare {1}

- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre la prima abilità dell'Arco del Cacciatore tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Aveline de Grandpré

{2} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

3/3

Tocco letale

Ogniqualevolta una creatura che controlli con tocco letale infligge danno da combattimento a un giocatore, metti altrettanti segnalini +1/+1 su quella creatura.

Camuffare {B} {G} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2} pagando {3}.*

Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di camuffare.)

- Se una creatura con tocco letale che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore nello stesso istante in cui le viene inflitto danno letale (magari perché ha travolgere ed è stata bloccata), morirà prima che l'abilità innescata di Aveline si risolva e metta segnalini +1/+1 su di essa.
-

Bastone dell'Eden, Chiave della Cripta

{6}

Artefatto Leggendaro

Quando il Bastone dell'Eden, Chiave della Cripta entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta permanente leggendario bersaglio che non si chiama Bastone dell'Eden, Chiave della Cripta da un cimitero.

{T}: Pesca una carta per ogni permanente che controlli ma non possiedi.

- Il proprietario di una pedina è il giocatore che l'ha creata o, nel caso di una copia di una magia permanente che si risolve diventando una pedina, il giocatore che controllava quella magia quando si è risolta.

Bomba Fumogena

{3}

Artefatto

Lampo

Tutte le creature hanno velo. (*Non possono essere bersaglio di magie o abilità.*)

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica la Bomba Fumogena. Quando lo fai, una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità della Bomba Fumogena quando si innesca. Piuttosto, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi la Bomba Fumogena in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Caduceo, Bastone di Ermete

{2}{W}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha legame vitale.

Fintanto che hai 30 o più punti vita, la creatura equipaggiata prende +5/+5 e ha indistruttibile e "Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a questa creatura".

Equipaggiare {W}{W}

- Se alla creatura equipaggiata viene inflitto danno nello stesso momento in cui guadagni punti vita (probabilmente perché ha inflitto danno da combattimento a una creatura che sta bloccando o da cui è bloccata) e i tuoi punti vita diventano pari o superiori a 30 come risultato, il danno non sarà prevenuto. Tuttavia, la creatura equipaggiata avrà indistruttibile prima che vengano verificate le azioni di stato, quindi non verrà distrutta anche se quel danno dovrebbe essere letale.
-

Caduta della Prima Civilizzazione

{2}{W}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — Tu e un avversario bersaglio pescate due carte.

II — Esilia un artefatto bersaglio controllato da un avversario.

III — Ogni giocatore sceglie tre permanenti non terra che controlla. Distruggi tutti gli altri permanenti non terra.

- Se il bersaglio della prima abilità capitolo della Caduta della Prima Civilizzazione è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore pescherà carte.

Cavaliere dei Templari

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/1

Cautela

{W}, TAPpa cinque creature attaccanti STAPpate che controlli chiamate Cavaliere dei Templari: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto leggendaro, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Cavaliere dei Templari.

- L'ultima abilità del Cavaliere dei Templari ti permette di ignorare la regola delle "quattro copie". Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, non puoi aggiungere il Cavaliere dei Templari a un mazzo Standard o Pioneer.
- L'ultima abilità del Cavaliere dei Templari ti permette anche di ignorare la regola della "singola copia" (singleton) in formati come Commander.

Ciò Che Deve Essere Fatto

{3}{W}{W}

Stregoneria

Scegli uno —

• *Lascia che il Mondo Bruci* — Distruggi tutti gli artefatti e le creature.

• *Libera Giunone* — Rimetti sul campo di battaglia una carta permanente storica bersaglio dal tuo cimitero. Entra con due segnalini +1/+1 addizionali se è una creatura.

(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)

- Il secondo modo di Ciò Che Deve Essere Fatto considera quali saranno le caratteristiche del permanente rimesso quando è sul campo di battaglia, prendendo in considerazione abilità statiche che potrebbero cambiare i suoi tipi. Ad esempio, se la carta permanente storica bersaglio è una carta artefatto (ma non una carta creatura) e tu controlli la Marcia delle Macchine ("Ogni artefatto non creatura è una creatura artefatto

con forza e costituzione pari al suo valore di mana.”), entrerà con due segnalini +1/+1 addizionali perché sarà una creatura sul campo di battaglia.

Cleopatra, Regina in Esilio

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

2/4

Alleati — All’inizio della tua sottofase finale, scegli fino ad altre due creature leggendarie bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

Tradimento — Ogniqualvolta una creatura leggendaria con segnalini muore, pesca una carta per ogni segnalino su di essa. Perdi 2 punti vita.

- Perdi solo 2 punti vita quando l’ultima abilità di Cleopatra si risolve indipendentemente da quanti segnalini aveva la creatura leggendaria che è morta.
-

Diventare Anonimo

{2} {U} {U}

Istantaneo

Esilia una creatura non pedina bersaglio che possiedi e le prime due carte del tuo grimorio in una pila a faccia in giù, rimescola quella pila, poi cela quelle carte. Entrano nel campo di battaglia TAPPate. *(Per celare una carta, mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2 con egida {2}. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- La pila viene rimescolata per nascondere ai tuoi avversari l’identità di ognuna delle carte. Dopo che hai celato le carte, puoi guardarle.
-

Edward Kenway

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

Creatura Leggendaria — Pirata Assassino Umano

5/5

All’inizio della tua sottofase finale, crea una pedina Tesoro per ogni Assassino, Pirata e/o Veicolo TAPPato che controlli.

Ogniqualvolta un Veicolo che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, guarda la prima carta del grimorio di quel giocatore, poi esiliala a faccia in giù.

Puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata.

- Se un permanente TAPPato che controlli ha più di uno dei sottotipi elencati nella prima abilità di Edward, lo conti solo una volta quando determini quante pedine Tesoro creare.
- Se lasci la partita, le carte rimangono esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.

Effetto Osmosi

{2}{W}{B}

Incantesimo

All'inizio del combattimento nel tuo turno, le creature che controlli hanno volare fino alla fine del turno se una carta creatura nel tuo cimitero ha volare. Lo stesso vale per attacco improvviso, doppio attacco, anti-malocchio, cautela, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, tocco letale e travolgere.

- L'insieme di creature influenzate dall'abilità dell'Effetto Osmosi e il modo in cui sono influenzate vengono determinati mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non otterranno alcuna abilità e le abilità guadagnate non cambieranno se le carte creatura entrano o lasciano il tuo cimitero dopo che l'abilità si è risolta.
- Se una delle carte creatura nel tuo cimitero ha una o più varianti delle parole chiave elencate (ad esempio, anti-malocchio dal bianco), le creature che controlli guadagnano quelle varianti specifiche.

Esattore

{1}{W}

Creatura — Consigliere Umano

2/2

Quando l'Esattore entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- *Tassa* — Fino al tuo prossimo turno, le magie lanciate dai tuoi avversari costano {1} in più per essere lanciate.
- *Arresto* — Trattieni una creatura bersaglio controllata da un avversario. (*Fino al tuo prossimo turno, quella creatura non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.*)

- Le abilità attivate hanno i due punti e sono scritte come segue: “[costo]: [effetto]”. Nessuno può attivare le abilità attivate, comprese le abilità di mana, di un permanente trattenuto.
 - Le abilità statiche di un permanente trattenuto vengono comunque applicate. Le abilità innescate di un permanente trattenuto si possono comunque innescare.
 - Se, quando viene trattenuta, una creatura sta già attaccando o bloccando, non viene rimossa dal combattimento. Continuerà ad attaccare o a bloccare.
 - Se l'abilità attivata di un permanente è in pila quando il permanente viene trattenuto, l'abilità non sarà influenzata.
 - Se un permanente non creatura viene trattenuto e successivamente si trasforma in una creatura, non potrà attaccare né bloccare.
 - Quando un giocatore abbandona una partita multiplayer, tutti gli effetti continui che durano fino al turno successivo del giocatore o fino a un momento specifico di quel turno (come l'effetto del venire trattenuto) dureranno finché il turno non avrebbe dovuto iniziare. Non terminano immediatamente, ma nemmeno durano per sempre.
-

Evie Frye

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

2/1

Partner di Jacob Frye (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Jacob alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.*)

{1}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Quando scarti una carta creatura in questo modo, una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Evie Frye quando la attivi. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti una carta creatura in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
 - "Partner di [nome]" rappresenta due abilità. La prima è un'abilità innescata: "Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla, aggiungerla alla sua mano e rimescolare".
 - Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell'abilità.
 - La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave "partner di [nome]" modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con "partner di [nome]" viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
 - Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Evie Frye e Jacob Frye sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può includere carte con il blu e/o il nero nella loro identità di colore, ma non il bianco, il rosso o il verde.
 - Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
 - Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner o le abilità corrispondenti "partner di" all'inizio della partita. Una creatura con un'abilità "partner di" non può diventare partner di nessun'altra creatura all'infuori del suo partner designato. Se perdono l'abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
 - Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
 - Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
 - L'abilità innescata della parola chiave "partner di" si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimorio.
-

Excalibur, Spada dell'Eden
{12}
Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento
Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata,
dove X è il valore di mana totale dei permanenti storici
che controlli. (*Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono
carte storiche.*)
La creatura equipaggiata prende +10/+0 e ha cautela.
Equipaggia creatura leggendaria {2}

- Il valore di mana di Excalibur non cambia, non importa quale sia il valore di mana totale dei permanenti storici che controlli.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare Excalibur, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se il valore di mana totale dei permanenti storici che controlli cambia mentre attivi delle abilità di mana (probabilmente perché hai sacrificato uno o più permanenti storici), il costo per lanciare Excalibur rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere permanenti storici sotto il tuo controllo dal campo di battaglia in quel momento.

Ezio Auditore da Firenze
{1} {B}
Creatura Leggendaria — Assassino Umano
3/2
Minacciare
Le magie Assassino che lanci hanno corsa acrobatica
{B} {B}. (*Puoi lanciare una magia pagando il suo costo
di corsa acrobatica se hai inflitto danno da
combattimento a un giocatore in questo turno con un
Assassino o un comandante.*)
Ogniqualevolta Ezio infligge danno da combattimento a
un giocatore, puoi pagare {W} {U} {B} {R} {G} se quel
giocatore ha 10 o meno punti vita. Quando lo fai, quel
giocatore perde la partita.

- Quando l'abilità innescata di Ezio si risolve, verifica se quel giocatore ha 10 o meno punti vita in quel momento. Se è così, puoi pagare {W} {U} {B} {R} {G}. Una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi questo costo. Ogni giocatore può rispondere a quella abilità innescata come di consueto, ma a quel punto non importa cosa accade ai punti vita del giocatore danneggiato. Quando quell'abilità innescata riflessiva si risolve, quel giocatore perderà la partita indipendentemente da quanti punti vita abbia.

Ezio, Novizio Impertinente
{1} {R/W}
Creatura Leggendaria — Umano
1/1
Ogniqualevolta Ezio, Novizio Impertinente attacca, metti
un segnalino +1/+1 su di esso.
Fintanto che Ezio ha due o più segnalini, ha attacco
improvviso ed è un Assassino in aggiunta ai suoi altri
tipi.

- Se Ezio perde attacco improvviso dopo aver già inflitto danno da combattimento per attacco improvviso, ma prima che il danno da combattimento regolare sia stato inflitto, non infliggerà anche il danno da combattimento regolare (a meno che non abbia doppio attacco).
-

Fiala di Cicuta

{1} {B}

Artefatto

Quando la Fiala di Cicuta entra nel campo di battaglia, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

{B}, {T}, Sacrifica la Fiala di Cicuta: Ogni creatura equipaggiata ed Equipaggiamento che controlli ha tocco letale fino alla fine del turno.

- L'insieme di creature che guadagna tocco letale viene determinato mentre l'ultima abilità della Fiala di Cicuta si risolve. Le creature che controlli che diventano equipaggiate più avanti nel turno non guadagneranno tocco letale, anche se l'Equipaggiamento che viene assegnato loro ha tocco letale.
-

Furto Minore

{3} {B}

Stregoneria

Corsa acrobatica {1} {B} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di corsa acrobatica se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno con un Assassino o un comandante.*)

Guarda le prime due carte del grimorio di un avversario bersaglio ed esiliale a faccia in giù. Puoi giocare quelle carte fintanto che rimangono esiliate e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarle. Crea una pedina Tesoro.

- Paghj tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - Se lasci la partita, le carte rimangono esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.
-

Gli Aesir Fuggono dal Valhalla

{2} {G}

Incantesimo — Saga

(*Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.*)

I — Esilia una carta permanente dal tuo cimitero.

Guadagni punti vita pari al suo valore di mana.

II — Metti su una creatura bersaglio che controlli un numero di segnalini +1/+1 pari al valore di mana della carta esiliata.

III — Fai tornare Gli Aesir Fuggono dal Valhalla e la carta esiliata in mano ai rispettivi proprietari.

- Se una carta in esilio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Havi, il Padre di Tutti

{3}{R}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Dio

6/6

Havi, il Padre di Tutti ha indistruttibile fintanto che ci sono quattro o più carte storiche nel tuo cimitero.

(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)

Progetto Saggi — Ogniqualvolta Havi o un'altra creatura leggendaria che controlli muore, rimetti sul campo di battaglia TAPPATA una carta creatura leggendaria bersaglio con valore di mana inferiore dal tuo cimitero.

- Il danno inflitto alle creature rimane su quelle creature fino alla sottofase di cancellazione o fino a quando un effetto rimuove quel danno. Se Havi perde indistruttibile (probabilmente perché una o più carte storiche nel tuo cimitero lasciano il tuo cimitero) dopo aver subito danno letale in precedenza nel turno, morirà.
- Se Havi e un'altra creatura leggendaria che controlli muoiono contemporaneamente, l'ultima abilità di Havi si innescherà per ogni creatura.
- Per determinare cosa può essere bersagliato con l'ultima abilità di Havi, usa il valore di mana della creatura leggendaria che è morta nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se un permanente o una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Nel raro caso in cui una creatura leggendaria diventi la copia di un'altra creatura leggendaria con valore di mana superiore (ad esempio, se Sakashima l'Impostore è una copia di una creatura leggendaria con valore di mana paria o superiore a 5), quando la creatura muore, se è ancora una carta creatura leggendaria nel tuo cimitero, l'ultima abilità di Havi potrà bersagliarla.

Haytham Kenway

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

3/3

Protezione dagli Assassini

Gli altri Cavalieri che controlli prendono +2/+2 e hanno protezione dagli Assassini.

Quando Haytham Kenway entra nel campo di battaglia, per ogni avversario, esilia fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore finché Haytham Kenway non lascia il campo di battaglia.

- Se Haytham Kenway lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, le creature bersaglio non verranno esiliate.
- Le Aure assegnate alle creature esiliate con l'ultima abilità di Haytham Kenway verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti assegnati ad esse diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate smettono di esistere. Quando

quelle creature tornano sul campo di battaglia, saranno nuovi oggetti senza alcun legame con le carte che sono state esiliate.

- Se una pedina viene esiliata con l'ultima abilità di Haytham Kenway, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Incursione al Monastero

{2} {R}

Stregoneria

Corsa acrobatica {X} {R} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di corsa acrobatica se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno con un Assassino o un comandante.)*

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Se è stato pagato il costo di corsa acrobatica di questa magia, esilia invece le prime X carte del tuo grimorio. Puoi giocare le carte esiliate fino alla fine del tuo prossimo turno.

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

Individuare una Via di Fuga

{1} {U} {U}

Istantaneo

Corsa acrobatica — Fai tornare una creatura blu che controlli in mano al suo proprietario. *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di corsa acrobatica se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno con un Assassino o un comandante.)*

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Individuare una Via di Fuga tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Jackdaw

{1} {U} {R}

Artefatto Leggendaro — Veicolo

4/4

Ogniqualevolta la Jackdaw infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi scartare la tua mano.

Se lo fai, pesca una carta per ogni artefatto che controlli.

Manovrare 3

- Se non hai carte in mano mentre la prima abilità della Jackdaw si risolve, puoi comunque scegliere di scartare la tua mano.
-

Jacob Frye

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

3/2

Partner di Evie Frye (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Evie alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.*)

Ogniquale volta uno o più Assassini che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, esilia fino a una carta Assassino bersaglio o una carta con corsa acrobatica dal tuo cimitero. Se lo fai, copiala. Puoi lanciare la copia.

- Lanci la copia mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
- Poiché stai pagando il costo della magia, se questa ha {X} nel suo costo di mana, ne puoi scegliere il valore come di consueto.
- Se lanci una magia con corsa acrobatica in questo modo, pagherai il suo costo di mana, non il suo costo di corsa acrobatica.
- Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
- “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un'abilità innescata: “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla, aggiungerla alla sua mano e rimescolare”.
- Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell'abilità.
- La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Evie Frye e Jacob Frye sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può includere carte con il blu e/o il nero nella loro identità di colore, ma non il bianco, il rosso o il verde.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner o le abilità corrispondenti “partner di” all'inizio della partita. Una creatura con un'abilità “partner di” non può diventare partner di nessun'altra creatura all'infuori del suo partner designato. Se perdono l'abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.

- L'abilità innescata della parola chiave “partner di” si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimatorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimatorio.
-

L'Animus

{2}

Artefatto Leggendaro

All'inizio della tua sottofase finale, esilia fino a una carta creatura leggendaria bersaglio con un segnalino ricordo da un cimitero.

{T}: Fino al tuo prossimo turno, una creatura leggendaria bersaglio che controlli diventa una copia di una carta creatura bersaglio con un segnalino ricordo in esilio.

Attiva solo come stregoneria.

- La creatura leggendaria bersaglio copia esattamente ciò che è stampato sulla carta in esilio e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere esiliata.
 - Se uno dei bersagli dell'ultima abilità de L'Animus è illegale quando l'abilità inizia a risolversi, non accadrà nulla quando l'abilità si risolve.
-

La Lancia di Leonida

{2} {R}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, scegli uno —

- *Carica del Toro* — Ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- *Evocare* — Crea Fobos, una pedina creatura leggendaria Cavallo 3/2 rossa.

- *Rivelazione* — Scarta due carte, poi pesca due carte.

Equipaggiare {2}

- Puoi scegliere il modo “Rivelazione” anche se hai una o meno carte nella tua mano.
-

La Triade Capitolina

{10}

Creatura Leggendaria — Artefice Dio

7/7

Coloro Che Vennero Prima — Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta storica nel tuo cimitero. (*Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.*)

Esilia un qualsiasi numero di carte storiche dal tuo cimitero con un valore di mana totale pari o superiore a 30: Ottieni un emblema con “Le creature che controlli hanno forza e costituzione base 9/9”.

- Il valore di mana de La Triade Capitolina non cambia, indipendentemente dal numero di carte storiche presenti nel tuo cimitero.

- Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare il numero di carte storiche nel tuo cimitero (probabilmente perché stai lanciando La Triade Capitolina dal tuo cimitero), quel nuovo numero verrà usato per determinare la riduzione di costo.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare La Triade Capitolina, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se il numero di carte storiche nel tuo cimitero cambia mentre attivi abilità di mana, il costo per lanciare La Triade Capitolina rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere carte storiche dal tuo cimitero.
- Se una carta nel tuo cimitero ha $\{X\}$ nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- L'abilità dell'emblema creato da La Triade Capitolina sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione delle creature che controlli. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che l'emblema viene creato sostituiranno questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore specifico si applicheranno alle creature che controlli indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura.

Leonardo da Vinci

$\{2\}\{U\}$

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

3/3

$\{3\}\{U\}\{U\}$: Fino alla fine del turno, i Totteri che controlli hanno forza e costituzione base X/X , dove X è il numero di carte nella tua mano.

$\{2\}\{U\}$, $\{T\}$: Pesca una carta, poi scarta una carta. Se la carta scartata era una carta artefatto, esiliala dal tuo cimitero. Se lo fai, crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è una creatura artefatto Tottero 0/2 con volare in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve la prima abilità di Leonardo. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di carte nella tua mano.
- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta scartata e nulla di più.
- La pedina è una creatura artefatto Tottero in aggiunta ai suoi altri tipi. I suoi valori di forza e costituzione sono 0/2 e ha volare. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.
- Se la carta copiata ha $\{X\}$ nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della carta copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo artefatto] entra nel campo di battaglia” o “[questo artefatto] entra nel campo di battaglia con” della carta copiata.

Lydia Frye

{2} {U/B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

3/2

Lydia Frye non può essere bloccata da creature con forza pari o superiore a 3.

All'inizio della tua sottofase finale, sorveglia X, dove X è il numero di Assassini TAPpati che controlli. *(Guarda le prime X carte del tuo grimorio, poi mettile in qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.)*

- Dopo che Lydia Frye è stata bloccata, aumentare la forza della creatura bloccante a 3 o più non farà diventare Lydia Frye non bloccata.
- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità di Lydia Frye.

Mela dell'Eden, Reliquia degli Isu

{4}

Artefatto Leggendaro

{T}, Paga 4 punti vita, Sacrifica la Mela dell'Eden:

Guarda la mano di un avversario bersaglio ed esilia quelle carte a faccia in giù. Puoi giocare quelle carte in questo turno e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarle. Fino alla fine del turno, ogniqualvolta giochi una terra o lanci una magia in questo modo, il suo proprietario pesca una carta. All'inizio della prossima sottofase finale, rimetti le carte esiliate nella mano del loro proprietario. Attiva solo come stregoneria.

- Quando l'abilità della Mela dell'Eden si risolve, solo le carte in mano all'avversario bersaglio verranno esiliate a faccia in giù. Eventuali carte pescate più avanti nel turno, incluse le carte pescate a causa della prima abilità innescata ritardata della Mela dell'Eden, andranno semplicemente nella sua mano. Non vedrai quelle carte, non verranno esiliate a faccia in giù e non potrai giocarle.
 - Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - Solo le carte che sono ancora esiliate con l'abilità della Mela dell'Eden torneranno in mano al loro proprietario all'inizio della prossima sottofase finale. Qualsiasi carta che abbia lasciato l'esilio (probabilmente perché è stata giocata) non tornerà in mano al suo proprietario, anche se torna in esilio a faccia in giù per qualche motivo.
 - Se lasci la partita prima che si risolva la seconda abilità innescata ritardata, le carte restano esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.
-

Mjölfnir, Martello della Tempesta

{4}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

Quando Mjölfnir entra nel campo di battaglia, assegna a una creatura leggendaria bersaglio che controlli.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa e metti un segnalino stordimento su di essa. Poi Mjölfnir infligge a ogni avversario danno pari al numero di creature TAPpate controllate da quell'avversario.

Equipaggiare {4}

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la seconda abilità di Mjölfnir tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. A nessun avversario verrà inflitto danno.

Origine degli Occulti

{3} {R}

Incantesimo — Saga

(Mentre questa Saga entra e dopo la tua acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)

I — L'Origine degli Occulti infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio.

II — Crea due pedine creatura Assassino 1/1 nere con minacciare.

III — Ogniquale volta un Assassino che controlli attacca in questo turno, crea una pedina creatura Assassino 1/1 nera con minacciare TAPpata e attaccante.

- Nonostante le pedine create dalla terza abilità capitolo entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniquale volta una creatura attacca non si innescheranno quando le pedine entrano nel campo di battaglia come attaccanti.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalle pedine Assassino. Ogni pedina Assassino può entrare attaccando un giocatore, un planeswalker o una battaglia diversi e non deve necessariamente trattarsi degli stessi che gli Assassini che controlli stanno attaccando.

Pagliaio

{1} {W}

Artefatto

{2}, {T}: Una creatura bersaglio che controlli scompare.

(Tratta quella creatura e qualsiasi permanente ad essa assegnato come se non esistessero fino al tuo prossimo turno.)

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre una creatura scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad essa assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà la creatura e saranno ancora assegnati ad essa.

- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l’apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, come ad esempio quello della Specialista di Estrazioni, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell’effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

Quartier Generale della Confraternita

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Assassino o una magia con corsa acrobatica oppure per attivare un’abilità di una fonte Assassino.

- Puoi usare il mana prodotto dall’ultima abilità del Quartier Generale della Confraternita per lanciare una magia con corsa acrobatica anche se non stai pagando il costo di corsa acrobatica di quella magia.
- Le “fonti Assassino” includono qualunque oggetto con il tipo di creatura Assassino. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un’abilità di un permanente con cangiante (un’abilità definita da parola chiave che fornisce tutti i tipi di creatura) o una carta Assassino nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.

Ratonhnhaké:ton

{W} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

3/3

Se Ratonhnhaké:ton non ha ancora inflitto danno, ha anti-malocchio e non può essere bloccato.

Ogniqualvolta Ratonhnhaké:ton infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina creatura Assassino 1/1 nera con minacciare. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta Equipaggiamento bersaglio dal tuo cimitero, poi assegnala a quella pedina.

- Non scegli un bersaglio per l’ultima abilità di Ratonhnhaké:ton quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando crei una pedina Assassino in questo modo. Scegli un bersaglio per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Puoi bersagliare una carta Equipaggiamento con l’abilità innescata riflessiva che non può essere assegnata legalmente alla pedina Assassino. Se lo fai, entrerà nel campo di battaglia non assegnata.

Roshan, Maestra degli Occulti

{3}{B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

4/4

Le altre creature che controlli sono Assassini in aggiunta ai loro altri tipi. Lo stesso vale per le magie creatura che controlli e le carte creatura che possiedi e che non sono sul campo di battaglia.

Le creature a faccia in giù che controlli hanno minacciare.

Ogniquale volta un permanente che controlli viene girato a faccia in su, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Dopo che una creatura che controlli viene bloccata da una singola creatura, fornirle minacciare girandola a faccia in giù in qualche modo non la farà diventare non bloccata.

Senu, Protettrice dallo Sguardo Acuto

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Esploratore Uccello

2/1

Volare, cautela

{T}, Esilia Senu, Protettrice dallo Sguardo Acuto:

Guadagni 2 punti vita e profetizzi 2.

Quando una creatura leggendaria che controlli attacca e non viene bloccata, se Senu è esiliata, mettila sul campo di battaglia attaccante.

- L'ultima abilità di Senu si innescherà solo se Senu è già esiliata subito dopo che le creature bloccanti sono state dichiarate e se almeno una creatura leggendaria sotto il tuo controllo che ha attaccato non è bloccata. Non è possibile esiliare Senu durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti in tempo per far innescare l'abilità.
- Sebbene Senu entri nel campo di battaglia come attaccante grazie alla sua ultima abilità, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando Senu entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato da Senu mentre la metti sul campo di battaglia come attaccante. Non deve necessariamente essere lo stesso che viene attaccato dalla creatura leggendaria non bloccata sotto il tuo controllo.

Shao Jun

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

3/3

Salto con affondo — Fintanto che è il tuo turno, Shao Jun ha volare e attacco improvviso.

Dardo da corda — TAPpa due artefatti STAPpati che controlli: Shao Jun infligge 1 danno a ogni avversario.

- Per pagare il costo dell'ultima abilità di Shao Jun, puoi TAPpare due qualsiasi artefatti STAPpati che controlli, incluse creature artefatto che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Shaun e Rebecca, Agenti

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

Creatura Leggendaria — Scenziato Assassino Umano

4/4

Cautela

Quando Shaun e Rebecca, Agenti entrano nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo cimitero, la tua mano e il tuo grimorio per una carta chiamata L'Animus e mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

{T}: Aggiungi {C}. Quando lo fai, macina due carte.

- Se attivi l'abilità di mana di Shaun e Rebecca, Agenti mentre stai lanciando una magia, attivando un'abilità o durante un periodo in cui attivi abilità di mana quando ti viene richiesto di pagare un costo durante la risoluzione di una magia o abilità, non macinerai subito delle carte. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca ogniqualvolta attivi quell'abilità. Quell'abilità non verrà messa in pila finché non hai finito di lanciare, attivare o risolvere quella magia o abilità, come appropriato. Ogni giocatore può rispondere a quell'abilità innescata come di consueto.

Shay Cormac

{W}{B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Cavaliere Umano

1/1

{1}: I permanenti controllati dai tuoi avversari perdono anti-malocchio, egida, indistruttibile, protezione e velo fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario diventa bersaglio di una magia o un'abilità che controlli, metti un segnalino taglia su quella creatura.

Ogniqualvolta una creatura con un segnalino taglia muore, metti due segnalini +1/+1 su Shay Cormac.

- Se un permanente entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario con anti-malocchio, egida, indistruttibile, protezione e/o velo dopo che la prima abilità di Shay Cormac si è risolta, non perderà quell'abilità finché non attivi nuovamente la prima abilità di Shay Cormac. Lo stesso vale se il permanente di un avversario guadagna una di quelle abilità dopo che la prima abilità di Shay Cormac si è risolta.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno inflitto in precedenza a una creatura con indistruttibile potrebbe distruggerla se la prima abilità di Shay Cormac si risolve più avanti in quel turno. Ciò non avviene in particolare con protezione, visto che previene i danni.
 - La seconda abilità di Shay Cormac si risolve prima della magia o dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia o abilità viene neutralizzata.
 - L'ultima abilità di Shay Cormac verifica se è presente almeno un segnalino taglia su una creatura, non solo un segnalino che sia stato messo da quel Shay Cormac. Ad esempio, se i giocatori A e B controllano ognuno un Shay Cormac e il giocatore A ha messo un segnalino taglia su una creatura del giocatore C, entrambi i giocatori A e B metteranno due segnalini +1/+1 sui loro rispettivi Shay Cormac quando quella creatura muore.
-

Sigurd, Jarl di Ravensthorpe
{R}{G}{W}
Creatura Legendaria — Guerriero Umano
3/3

Cautela, travolgere, legame vitale
Vanto — {1}: Metti un segnalino sapere su una Saga bersaglio che controlli o rimuovine uno da essa. (*Attiva solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.*)
Ogniqualvolta metti un segnalino sapere su una Saga che controlli, scegli fino a un'altra creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- Un'abilità vanto può essere attivata in qualsiasi momento dopo che la creatura con tale abilità è stata dichiarata come attaccante. Questo può avvenire prima della dichiarazione delle creature bloccanti, dopo la dichiarazione delle creature bloccanti ma prima che venga inflitto danno da combattimento, durante il combattimento dopo che è stato inflitto danno da combattimento, durante la fase principale post-combattimento, durante la sottofase finale o, in alcuni rari casi, durante la sottofase di cancellazione.
- Se non è il tuo turno e prendi il controllo di una creatura con un'abilità vanto dopo che quella creatura ha attaccato, puoi attivare l'abilità vanto di quella creatura se non è ancora stata attivata in quel turno.
- Una creatura con un'abilità vanto che viene messa sul campo di battaglia come attaccante non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. La sua abilità vanto non può essere attivata in quel turno.
- Se un effetto aggiunge fasi di combattimento addizionali a un turno e una creatura con un'abilità vanto attacca più di una volta durante quel turno, la sua abilità vanto può comunque essere attivata solo una volta.
- Mettere un segnalino sapere su una Saga di solito fa innescare l'abilità capitolo successiva. Tuttavia, se ha già un numero di segnalini sapere pari al numero del suo capitolo finale, non si innescherà alcuna abilità. In particolare, questo non farà innescare di nuovo l'abilità capitolo finale.
- Rimuovere un segnalino sapere da una Saga non farà innescare alcuna abilità capitolo di quella Saga. Però, la prossima volta che vengono aggiunti dei segnalini sapere, si innescherà la prossima abilità capitolo (o eventualmente più abilità capitolo).

Sincronizzazione Punti d'Osservazione
{4}{G}
Stregoneria
Corsa acrobatica {2}{G} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di corsa acrobatica se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno con un Assassino o un comandante.*)
Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte terra base e rivelale. Mettine due sul campo di battaglia TAPPate e aggiungi l'altra alla tua mano, poi rimescola.

- Se trovi due o meno carte terra base, le metterai sul campo di battaglia TAPPate. Non potrai aggiungerle alla tua mano, neanche se vuoi.
-

Socrate, Precettore di Atene

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

0/4

Difensore

Socrate, Precettore di Atene ha anti-malocchio fintanto che è STAPpato.

Dialogo Socratico — {T}: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha “Se questa creatura sta per infliggere danno da combattimento a un giocatore, preveni quel danno. Il controllore di questa creatura e quel giocatore pescano un numero di carte pari alla metà dei danni prevenuti, arrotondata per difetto”.

- Se i danni inflitti da una creatura con l’abilità fornita dall’ultima abilità di Socrate non possono essere prevenuti per qualche motivo, i giocatori appropriati pescheranno comunque un numero di carte pari alla metà dei danni, arrotondata per difetto. (Questo non accadrà spesso, ma non vale la pena attivare l’abilità non esaminata.)

Teschio di Cristallo, Cannocchiale degli Isu

{2}{U}{U}

Artefatto Leggendaro

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

Puoi giocare terre storiche e lanciare magie storiche dalla cima del tuo grimorio. (*Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.*)

{T}: Aggiungi {U}.

- Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un’unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
 - Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra, attivando un’abilità o compiendo un’azione speciale, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell’azione. Questo significa che, se lanci una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
 - Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le magie che lanci dalla cima del tuo grimorio in questo modo.
 - Se la prima carta del tuo grimorio è una carta storica con un’abilità camuffare o metamorfosi, non puoi lanciarla a faccia in giù dalla cima del tuo grimorio con il permesso fornito dal Teschio di Cristallo, perché la magia risultante non sarebbe una magia storica.
-

Uccisioni Seriali

{2} {B} {B}

Istantaneo

Corsa acrobatica {1} {B} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di corsa acrobatica se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno con un Assassino o un comandante.*)

Distruggi una creatura bersaglio. Se un'altra creatura è morta in questo turno, pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Uccisioni Seriali tentano di risolversi, non si risolveranno e non avverrà alcuno dei loro effetti. Non pescherai una carta anche se un'altra creatura è morta in questo turno.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio legale ma non viene distrutta, probabilmente perché ha indistruttibile, pescherai comunque una carta se un'altra creatura è morta in questo turno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL KIT INIZIALE

Avversario del Labirinto

{3} {R}

Creatura — Minotauro

4/3

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore che sta attaccando.*)

Ogniqualvolta attacchi, puoi pagare {1} {R}. Quando lo fai, una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità dell'Avversario del Labirinto quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {1} {R} in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Improvvisare in Battaglia

{1} {W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se quella creatura sta attaccando, puoi assegnarle un qualsiasi numero di Equipaggiamenti che controlli.

- Non puoi provare ad assegnare alla creatura bersaglio un Equipaggiamento che non può essere legalmente assegnato ad essa.
-

Presidente dell'Agencia

{R}{W}

Creatura — Assassino Umano

2/2

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

Le abilità equipaggiare che attivi costano {1} in meno per essere attivate.

- L'ultima abilità della Presidente dell'Agencia riduce solo l'ammontare di mana generico nelle abilità equipaggiare. Ad esempio, ridurrà a {0} un costo di equipaggiare di {1}, ma non avrà alcun effetto su un costo di equipaggiare di {G}.
- Alcune carte creatura Equipaggiamento in altre espansioni hanno riconfigurare, un'abilità diversa che le assegna a una creatura. Riconfigurare non è un'abilità equipaggiare e i costi di riconfigurare non vengono ridotti dall'ultima abilità della Presidente dell'Agencia. Le varianti di equipaggiare o le abilità equipaggiare con restrizioni, come l'abilità "equipaggia creatura leggendaria" delle Vesti della Confraternita, sono comunque abilità equipaggiare e il loro costo sarà ridotto dall'ultima abilità della Presidente dell'Agencia.

Sedare

{1}{U}

Stregoneria

TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti tre segnalini stordimento su di essa.

(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPPata con Sedare. Se la creatura bersaglio è già TAPPata mentre Sedare si risolve, metterai comunque tre segnalini stordimento su di essa.

Spaccatete

{1}{R}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Spaccatete entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Assassino 1/1 nera con minacciare, poi assegnale la Spaccatete.

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

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

- La pedina Assassino che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 1/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 1/1 all'ingresso in campo. Le abilità statiche che influenzano la forza e la costituzione dell'Assassino potrebbero cambiare ciò.
- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui crei la pedina Assassino e il momento in cui la Spaccatete viene assegnata ad essa.
- Se l'abilità innescata fa creare due Assassini (per via di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), la Spaccatete viene assegnata a uno dei due.

Spia della Confraternita

{1}{U}

Creatura — Assassino Umano

1/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli un Assassino leggendario, la Spia della Confraternita prende +1/+0 fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno.

- L'abilità della Spia della Confraternita si innescherà solo se controlli un Assassino leggendario quando inizia la tua sottofase di inizio combattimento. Dopo che la sottofase è iniziata, è troppo tardi per fare qualsiasi cosa che possa far innescare questa abilità se non controlli un Assassino leggendario.
- Quando l'abilità della Spia della Confraternita inizia a risolversi, verificherà se controlli ancora almeno un Assassino leggendario. Se non ne controlli uno, l'abilità non farà nulla. In particolare, non deve essere necessariamente lo stesso Assassino leggendario che controllavi quando l'abilità si è innescata all'inizio.
- Dopo che l'abilità della Spia della Confraternita si è risolta, rimuovere l'Assassino leggendario (o Assassini) che controlli dal campo di battaglia o far sì che perdano il supertipo leggendario o il sottotipo Assassino, non la farà smettere di applicarsi in quel turno.

© 2025 Ubisoft Entertainment. Tutti i diritti riservati. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

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