

Note di release di *Magic: The Gathering—Commander* (edizione 2013)

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

Ultima modifica: 5 settembre 2013

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

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'uscita di *Magic: The Gathering—Commander* (edizione 2013) presenta cinque confezioni diverse. Ognuna contiene un mazzo con 100 carte differenti, oltre a tre carte comandante foil oversize. I cinque mazzi sono "Manovre Evasive", "Patto Eterno", "Morsa Mentale", "Brama di Potere" e "Essenza della Bestia".

Uscita ufficiale: 1 novembre 2013

Gli eventi in occasione dell'uscita si svolgeranno nei giorni 1-3 novembre 2013. Visita Wizards.com/Locator per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuove carte e legalità del formato

All'interno dei mazzi di *Magic: The Gathering—Commander* (edizione 2013), sono presenti cinquantuno carte mai apparse prima nel gioco di **Magic**. Queste carte sono legali solo nei formati Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard o Modern.

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

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

Panoramica

Creata e resa popolare dai fan, la variante Commander viene giocata di solito in partite multiplayer Free-for-All amatoriali, sebbene siano comuni anche le partite a due giocatori. Ogni giocatore inizia con 40 punti vita e il mazzo di ogni giocatore è guidato da una creatura leggendaria pensata come comandante del mazzo. La scelta del comandante determina quali altre carte possono essere giocate nel mazzo.

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

Costruzione del mazzo Commander

- * Ogni mazzo Commander deve contenere esattamente 100 carte, compreso il comandante.
- * Il comandante deve essere una creatura leggendaria.
- * Commander è un formato “Singleton”. Questo significa che, ad eccezione delle terre base, ogni carta deve avere un nome diverso in inglese.
- * Una carta non può essere inclusa nel tuo mazzo se un qualsiasi simbolo di mana nel suo costo di mana o nel suo testo di regole è di un colore non presente nell’identità di colore del tuo comandante (vedi sotto). Inoltre, una carta non può essere inclusa nel tuo mazzo se ha un indicatore di colore che stabilisce che è di un colore non presente nell’identità di colore del tuo comandante.
- * L’identità di colore di un comandante comprende i suoi colori, come definiti dal suo costo di mana o dall’indicatore di colore, e anche i colori di qualsiasi simbolo di mana colorato nel suo testo di regole.
- * L’identità di colore viene stabilita prima dell’inizio della partita e non cambia durante il suo svolgimento, neanche se il tuo comandante diventa di un colore diverso.
- * I colori dei simboli di mana colorato che si trovano solo nel testo di richiamo non fanno parte dell’identità di colore di un comandante.
- * Nel tuo mazzo non può essere inclusa una carta terra con uno o più tipi di terra base se può produrre mana di un colore non presente nell’identità di colore del tuo comandante.
- * Durante la partita, se alla tua riserva di mana sta per essere aggiunto del mana che non è di un colore presente nell’identità di colore del tuo comandante, viene invece aggiunto altrettanto mana incolore alla tua riserva di mana.

Usare il tuo comandante

I comandanti giocano un ruolo fondamentale nelle partite e spesso appaiono più volte sul campo di battaglia.

- * Il tuo comandante inizia la partita nella zona di comando, un’area di gioco creata per il formato Commander e ora usata anche per carte di **Magic** non tradizionali (tra cui carte vanguard, piano e intrigo) e per emblemi creati dai planeswalker. Le altre 99 carte vengono mescolate e formano il tuo grimoire.
 - * Puoi lanciare il tuo comandante dalla zona di comando. Ogni volta che lo fai, costa {2} in più per essere lanciato per ogni volta che lo hai lanciato in precedenza dalla zona di comando in quella partita.
 - * Se il tuo comandante sta per essere messo nel tuo cimitero da qualsiasi zona o esiliato da qualsiasi zona, puoi invece scegliere di metterlo nella zona di comando.
- Oltre alle normali regole riguardanti la vittoria e la sconfitta in una partita, il formato Commander presenta una regola aggiuntiva: un giocatore a cui siano stati inflitti 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante nel corso della partita perde la partita.
- * I giocatori devono prendere nota dei danni da combattimento che vengono loro inflitti da ogni comandante nel corso della partita.

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

Regola del mulligan alternativa

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

Lasciare la partita

A differenza delle partite uno contro uno, le partite multiplayer possono continuare dopo che un giocatore lascia la partita (poiché quel giocatore ha perso la partita o ha concesso la partita).

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

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

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

Cambiamento delle regole: La “Regola dell’unicità dei Planeswalker” e la “Regola delle Leggende”

Due cambiamenti delle regole introdotti con il Set Base *Magic 2014* influenzano il funzionamento delle carte di questa uscita.

Secondo le regole precedenti, se sul campo di battaglia si trovavano due o più permanenti leggendari con lo stesso nome oppure due o più planeswalker che condividono uno stesso sottotipo (come “Jace”), venivano tutti messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari come azione di stato. Queste regole sono cambiate. Le nuove regole sono le seguenti:

704.5j Se un giocatore controlla due o più planeswalker che condividono un tipo di planeswalker, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa regola è detta “regola dell’unicità dei planeswalker”.

704.5k Se un giocatore controlla due o più permanenti leggendari con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa regola è detta “regola delle leggende”.

* In particolare, se un altro giocatore controlla una creatura che è una copia del tuo comandante, né quella creatura né il tuo comandante vengono influenzati. Rimangono entrambi sul campo di battaglia.

Comandanti oversize

Tutte le confezioni di *Magic: The Gathering—Commander* (edizione 2013) comprendono tre carte comandante foil oversize che corrispondono alle rispettive carte tradizionali nella confezione. Solo una di queste può essere il comandante del mazzo durante una partita.

* Devi avere anche la versione tradizionale della carta di **Magic** del tuo comandante.

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

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

* Le carte oversize sono solo per divertimento e non sono necessarie per giocare partite in formato Commander.

Nuova parola per definire un'abilità: Tentazione allettante

Tentazione allettante è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo su un ciclo di stregonerie. Queste carte hanno un effetto benefico, poi danno agli avversari la possibilità di godere anch'essi di tale effetto se ti permettono di ripeterlo. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Tentazione della Gloria

{5}{W}

Stregoneria

Tentazione allettante — Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli. Ogni avversario può mettere un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlla. Per ogni avversario che lo fa, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

* I tuoi avversari decidono, secondo l'ordine del turno, se accettare o meno l'offerta, iniziando con l'avversario alla tua sinistra. Ogni avversario conoscerà le scelte degli avversari che lo precedono nell'ordine del turno quando farà la propria.

* Dopo che ogni avversario ha deciso, l'effetto avviene simultaneamente per tutti coloro che hanno accettato l'offerta. Poi l'effetto avviene di nuovo per te per un numero di volte pari al numero di avversari che hanno accettato.

Creature leggendarie con abilità “Ricompensa di mana”

Alcune creature leggendarie in questa uscita hanno un effetto che aumenta di intensità proporzionalmente al mana speso per lanciarle.

Prossh, Predacielo di Kher

{3}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Drago

5/5

Volare

Quando lanci Prossh, Predacielo di Kher, metti sul campo di battaglia X pedine creatura Coboldo 0/1 rosse con nome Coboldi della Roccaforte di Kher, dove X è pari al mana speso per lanciare Prossh.

Sacrifica un'altra creatura: Prossh prende +1/+0 fino alla fine del turno.

* Di solito, l'ammontare di mana speso per lanciare la creatura è pari al suo costo di mana convertito. Tuttavia, devi includere anche eventuali costi addizionali pagati, compreso il costo imposto per lanciare il tuo comandante dalla zona di comando.

* Non puoi scegliere di pagare mana extra per lanciare una magia creatura a meno che qualcosa non ti dica di farlo.

* Se la creatura entra nel campo di battaglia senza essere lanciata, non è stato speso mana per lanciarla. Se l'effetto include X, X sarà 0.

Ciclo: Anatemi

Introdotti nell'espansione *Innistrad*, gli Anatemi sono un tipo di Aura che incanta un giocatore e ha un effetto negativo. Questa uscita comprende un ciclo di Anatemi che fanno accadere qualcosa quando il giocatore incantato viene attaccato.

Maledizione della Predazione

{2}{G}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta una creatura attacca il giocatore incantato, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

* Una magia Anatema bersaglia il giocatore che incanterà come qualsiasi altra magia Aura e un Anatema rimane sul campo di battaglia come qualsiasi altra Aura. Se il giocatore incantato guadagna protezione dal colore dell'Anatema (o da qualsiasi altra sua caratteristica), questo verrà messo nel cimitero del suo proprietario.

* Tutti gli Anatemi possono essere assegnati a qualsiasi giocatore, incluso quello che li lancia.

* Anatema è un tipo di incantesimo, non un tipo di creatura (o qualsiasi altro sottotipo).

* L'abilità non si innescherà quando una creatura attacca un planeswalker controllato dal giocatore incantato.

* Il sottotipo Anatema non ha alcun significato implicito ai fini delle regole, ma due carte dell'espansione *Innistrad* (la Strega dal Cuore Duro e il Globo Scacciastreghe) fanno riferimento agli Anatemi.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Assenza Inaspettata

{X}{W}{W}

Istantaneo

Metti un permanente non terra bersaglio nel grimorio del suo proprietario subito sotto le prime X carte di quel grimorio.

* Se ci sono meno di X carte nel grimorio di quel giocatore, metti quel permanente in fondo a quel grimorio.

* Se scegli 0 come valore di X, metti quel permanente in cima a quel grimorio.

Atto di Autorità

{1}{W}{W}

Incantesimo

Quando l'Atto di Autorità entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un artefatto o un incantesimo bersaglio.

All'inizio del tuo mantenimento, puoi esiliare un artefatto o un incantesimo bersaglio. Se lo fai, il suo controllore prende il controllo dell'Atto di Autorità.

* Per entrambe le abilità, se sei l'unico giocatore che controlla un artefatto o un incantesimo, devi scegliere uno di essi come bersaglio. Tuttavia, puoi scegliere di non esiliarlo quando l'abilità si risolve.

* Se scegli di non esiliare un permanente con la seconda abilità, manterrai il controllo dell'Atto di Autorità.

Barriera Mistica

{4}{W}

Incantesimo

Quando la Barriera Mistica entra nel campo di battaglia o all'inizio del tuo mantenimento, scegli sinistra o destra. Ogni giocatore può attaccare solo l'avversario seduto più vicino a lui nell'ultima direzione scelta e i planeswalker controllati da quel giocatore.

* La Barriera Mistica stabilisce solo quali giocatori e planeswalker possono essere attaccati da ogni giocatore con le creature che controlla. Non stabilisce quali giocatori possono essere bersaglio di magie o abilità o di interazioni di altro tipo.

* La Barriera Mistica non influenza le creature che entrano nel campo di battaglia attaccanti.

* In alcuni formati, potresti dover ignorare i compagni di squadra seduti tra te e l'avversario che siede più vicino a te nella direzione scelta. In formati come Emperor, altre regole potrebbero proibirti di attaccare quel giocatore.

* Se sul campo di battaglia sono presenti due Barriere Mistiche per le quali sono state scelte due direzioni diverse, non puoi attaccare un giocatore o un planeswalker a meno che quel giocatore o il controllore di quel planeswalker non sia l'avversario seduto più vicino a te in entrambe le direzioni. (Questo accade più spesso in partite a due giocatori.)

Bestia degli Spiriti di Naya

{6} {G} {G}

Creatura — Bestia

0/0

Travolgere

Quando lanci la Bestia degli Spiriti di Naya, ogni giocatore rivela la prima carta del suo grimorio. La Bestia degli Spiriti di Naya entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1, dove X è pari al costo di mana convertito totale di tutte le carte rivelate in questo modo.

* L'ultima abilità della Bestia degli Spiriti di Naya si innesca mentre la Bestia degli Spiriti di Naya è in pila. Dopo che quell'abilità si è risolta, i giocatori potranno lanciare magie e attivare abilità sapendo con quanti segnalini entrerà nel campo di battaglia la Bestia degli Spiriti di Naya, se si risolve.

Caccia alle Streghe

{4} {R}

Incantesimo

I giocatori non possono guadagnare punti vita.

All'inizio del tuo mantenimento, la Caccia alle Streghe ti infligge 4 danni.

All'inizio della tua sottofase finale, un avversario bersaglio scelto a caso prende il controllo della Caccia alle Streghe.

* Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita a un giocatore si risolveranno comunque, ma la parte di guadagno dei punti vita non avrà alcun effetto.

* Le abilità che si innescano ogniqualvolta un giocatore guadagna punti vita non possono innescarsi e gli effetti che sostituirebbero il guadagno di punti vita con un altro effetto non verranno applicati, poiché per i giocatori è impossibile guadagnare punti vita.

* Se un effetto imposta i punti vita di un giocatore a un numero specifico e quel numero è maggiore dei suoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente. (Se il numero è minore dei punti vita attuali del giocatore, l'effetto funzionerà come di consueto.)

* Per scegliere un bersaglio a caso, tutti i bersagli legali possibili devono avere le stesse possibilità di essere scelti. Ci sono molti modi per farlo; per esempio, potresti assegnare un numero a ogni bersaglio legale possibile per poi tirare un dado.

* Il bersaglio viene scelto a caso nel momento in cui l'ultima abilità viene messa in pila. I giocatori possono rispondere a questa abilità sapendo chi è il bersaglio.

* Se controlli la Caccia alle Streghe, non sei un bersaglio legale. Se non sono disponibili bersagli legali, l'abilità viene rimossa dalla pila e tu mantieni il controllo della Caccia alle Streghe.

Derevi, Stratega Empirea

{G} {W} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Uccello

2/3

Volare

Ogniqualevolta Derevi, Stratega Empirea entra nel campo di battaglia o una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi TAPpare o STAPpare un permanente bersaglio.

{1} {G} {W} {U}: Metti Derevi sul campo di battaglia dalla zona di comando.

* Puoi attivare l'ultima abilità di Derevi solo quando è nella zona di comando.

* Quando attivi l'ultima abilità di Derevi, non stai lanciando Derevi come una magia. L'abilità non può essere neutralizzata da qualcosa che neutralizza solo le magie. L'abilità non è soggetta al costo addizionale per lanciare i comandanti dalla zona di comando.

Diluvio Tossico

{2} {B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare il Diluvio Tossico, paga X punti vita.

Tutte le creature prendono -X/-X fino alla fine del turno.

* Il pagamento di punti vita è un costo addizionale. Perdi punti vita anche se il Diluvio Tossico viene neutralizzato.

Dipartita Improvvisa

{X} {R}

Stregoneria

Scegli un colore. La Dipartita Improvvisa infligge X danni a ogni creatura del colore scelto.

* Scegli il valore di X quando lanci la Dipartita Improvvisa. Non scegli il colore finché non si risolve.

* La Dipartita Improvvisa infliggerà danno a una creatura multicolore se uno dei suoi colori è quello scelto.

Flagello del Progresso

{4} {G} {G}

Creatura — Elementale

2/2

Quando il Flagello del Progresso entra nel campo di battaglia, distruggi tutti gli artefatti e gli incantesimi. Metti un segnalino +1/+1 sul Flagello del Progresso per ogni permanente distrutto in questo modo.

* L'abilità del Flagello del Progresso distrugge tutti gli artefatti e gli incantesimi, inclusi quelli sotto il tuo controllo.

* Se un artefatto o un incantesimo non viene distrutto (ad esempio perché ha indistruttibile o è stato rigenerato), non conterà per il numero di segnalini +1/+1 messi sul Flagello del Progresso. Tuttavia, se un artefatto o un incantesimo viene distrutto, ma non viene messo nel cimitero del suo proprietario a causa di un effetto di sostituzione (come quello creato da Riposa in Pace), conterà.

Genio dagli Inganni Infiniti

{4}{U}{U}

Creatura — Genio

2/7

Volare

{T}: Scambia il controllo di due creature non leggendarie bersaglio. Non puoi attivare questa abilità durante il combattimento.

* Non devi necessariamente controllare l'uno o l'altro bersaglio.

* Se lo stesso giocatore controlla entrambe le creature quando l'abilità si risolve, non succede nulla.

* Se una delle creature è un bersaglio illegale quando l'abilità si risolve, lo scambio non avviene. Se entrambe le creature sono bersagli illegali, l'abilità viene neutralizzata.

Jeleva, Flagello di Nephalia

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

Creatura Leggendaria — Mago Vampiro

1/3

Volare

Quando Jeleva, Flagello di Nephalia entra nel campo di battaglia, ogni giocatore esilia le prime X carte del suo grimoire, dove X è pari al mana speso per lanciare Jeleva.

Ogniqualevolta Jeleva attacca, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria esiliata con essa senza pagare il suo costo di mana.

* Se Jeleva lascia il campo di battaglia, le carte esiliate rimarranno esiliate per un tempo indefinito. Se Jeleva entra di nuovo nel campo di battaglia, non sarà associata alle carte esiliate dall'"altra" Jeleva. La nuova Jeleva esilierà un nuovo gruppo di carte. Solo quelle carte possono essere lanciate usando l'ultima abilità di Jeleva.

* Se lanci una carta istantaneo o stregoneria usando l'ultima abilità di Jeleva, devi farlo mentre questa si sta risolvendo. Se scegli di non farlo (o non puoi), non avrai l'occasione di lanciarla in un secondo momento a meno che l'abilità non si inneschi di nuovo.

* Quando lanci una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, ignora tutte le restrizioni temporali basate sul tipo di carta. Altre restrizioni temporali, come "Lancia [questa magia] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non potrai pagare i costi alternativi come, ad esempio, i costi di sovraccarico. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

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

* La carta viene lanciata prima che vengano dichiarate le creature bloccanti.

Maestro di Serenità

{1}{W}

Creatura — Monaco Umano

0/2

Ogniqualevolta il Maestro di Serenità blocca, scambia la sua forza e la forza di una creatura bersaglio che sta bloccando fino alla fine del combattimento.

* Quando l'abilità del Maestro di Serenità si risolve, la sua forza diventa pari alla forza della creatura bersaglio. Nello stesso momento, la forza di quella creatura diventerà pari alla forza del Maestro di Serenità.

* Qualsiasi effetto, segnalino, Aura o Equipaggiamento che modifica la forza si applicherà alla nuova forza della creatura. Ad esempio, poniamo che il Maestro di Serenità sia incantato dagli Artigli Folgoranti, che gli forniscono +3/+0 e che blocchi una creatura 5/5. Dopo lo scambio, il Maestro di Serenità sarebbe una creatura 8/2 (la sua forza è diventata 5 ed è poi stata modificata dagli Artigli Folgoranti), mentre l'altra creatura sarebbe 3/5.

* Lo scambio avviene solo se il Maestro di Serenità e la creatura bersaglio sono entrambi sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve.

* Se il Maestro di Serenità blocca più di una creatura, la sua abilità si innescherà solo una volta, facendogli scambiare la sua forza solo con quella della creatura bersaglio. (Ricorda che normalmente il Maestro di Serenità non può bloccare più di una creatura.)

Maledizione del Caos

{2}{R}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniquale volta un giocatore attacca il giocatore incantato con una o più creature, quel giocatore attaccante può scartare una carta. Se lo fa, quel giocatore pesca una carta.

* L'abilità della Maledizione del Caos si innescherà solo una volta per ogni giocatore attaccante in ogni fase di combattimento, indipendentemente dal numero di creature con cui quel giocatore attacca.

Maledizione dell'Inerzia

{2}{U}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniquale volta un giocatore attacca il giocatore incantato con una o più creature, quel giocatore attaccante può TAPpare o STAPpare un permanente bersaglio a sua scelta.

* L'abilità della Maledizione dell'Inerzia si innescherà solo una volta per ogni giocatore attaccante in ogni fase di combattimento, indipendentemente dal numero di creature con cui quel giocatore attacca.

* Anche se è il giocatore attaccante a scegliere il bersaglio dell'abilità, questa rimane sotto il controllo del giocatore che controlla la Maledizione dell'Inerzia. In particolare, è possibile scegliere una creatura con anti-malocchio controllata dal giocatore che controlla la Maledizione dell'Inerzia, anche se può essere un altro giocatore a scegliere il bersaglio.

Marath, Volontà della Selva

{R}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Bestia Elementale

0/0

Marath, Volontà della Selva entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al mana speso per lanciarlo.

{X}, Rimuovi X segnalini +1/+1 da Marath: Scegli uno — Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio; oppure Marath infligge X danni a una creatura o a un giocatore bersaglio; oppure metti sul campo di battaglia una pedina creatura Elementale X/X verde. X non può essere 0.

* Marath, Volontà della Selva ha ricevuto un errata-corrigge. Il testo "X non può essere 0" era stato inavvertitamente omissso dalla carta. Sopra è riportato il testo Oracle corretto.

* Dichiarare il valore di X quando attivi l'abilità e tutte le istanze di X nel costo di attivazione sono pari al valore dichiarato. Ad esempio, se scegli 2 come valore di X, pagherai {2} e rimuoverai due segnalini +1/+1 per pagare il costo.

Mossa dell'Illusionista

{2}{U}{U}

Istantaneo

Lancia la Mossa dell'Illusionista solo durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti nel turno di un avversario.

Rimuovi tutte le creature attaccanti dal combattimento e STAPPale. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale. Ognuna di quelle creature attacca in quel combattimento, se può farlo. Non possono attaccare te o un planeswalker che controlli in quel combattimento.

* Le creature che non hanno attaccato durante la fase di combattimento in cui la Mossa dell'Illusionista si è risolta non sono tenute ad attaccare nella fase di combattimento addizionale, ma possono farlo. Quelle creature possono attaccare te o un planeswalker che controlli.

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

* Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza.

Mutazione di Darksteel

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata è una creatura artefatto Insetto 0/1 con indistruttibile e perde tutte le altre abilità, i tipi di carta e i tipi di creatura.

* La Mutazione di Darksteel ha ricevuto un errata-corrige per chiarire la sua funzionalità. Sopra è riportato il testo Oracle aggiornato.

* La Mutazione di Darksteel sovrascrive la forza e la costituzione stampate della creatura incantata, oltre a qualsiasi abilità che definisce le caratteristiche che ne stabilisce la forza e/o la costituzione.

* La Mutazione di Darksteel sovrascrive tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza o la costituzione della creatura incantata. Tutti gli effetti di questo tipo che iniziano a essere applicati dopo che la Mutazione di Darksteel è entrata nel campo di battaglia funzioneranno normalmente.

* Tuttavia, la Mutazione di Darksteel non sovrascrive gli effetti che cambiano la forza o la costituzione della creatura incantata senza impostarle a un valore specifico (come quelli creati dalla Crescita Gigante o dall'Inno Glorioso). Non sovrascriverà neanche l'effetto dei segnalini.

* La creatura incantata sarà solo un artefatto e una creatura, non avrà alcun altro tipo di carta. Sarà solo un Insetto, non avrà alcun altro tipo di creatura.

* In alcuni rari casi, la creatura potrebbe avere sottotipi diversi dai tipi di creatura prima di essere incantata dalla Mutazione di Darksteel. Se aveva altri sottotipi di artefatto (come Equipaggiamento), li manterrà. Se aveva altri sottotipi oltre ai tipi di artefatto e ai tipi di creatura (come Santuario), non li manterrà.

* La creatura manterrà tutti i supertipi che possedeva precedentemente. In particolare, se la Mutazione di Darksteel incanta una creatura leggendaria, quella creatura continuerà a essere leggendaria. Inoltre, se incanta un comandante, quella creatura continuerà a essere un comandante.

* La Mutazione di Darksteel non influenza i colori della creatura incantata, se ne possiede. Questa continuerà ad avere qualsiasi colore avesse prima che la Mutazione di Darksteel entrasse nel campo di battaglia.

* La Mutazione di Darksteel fa perdere alla creatura incantata tutte le abilità che possiede quando diventa incantata, tranne indistruttibile. Qualsiasi abilità che la creatura ha da quel momento in poi funzionerà normalmente.

Nemesi del Vero Nome

{1}{U}{U}

Creatura — Farabutto Tritone

3/1

Mentre la Nemesi del Vero Nome entra nel campo di battaglia, scegli un giocatore.

La Nemesi del Vero Nome ha protezione dal giocatore scelto. *(Questa creatura non può essere bloccata, bersagliata, non può esserle inflitto danno, né può essere incantata da nulla che sia controllato da quel giocatore.)*

* Protezione da un giocatore è una nuova variante dell'abilità protezione. Significa che:

- La Nemesi del Vero Nome non può essere il bersaglio di magie o abilità controllate dal giocatore scelto.
- La Nemesi del Vero Nome non può essere incantata da Aure o equipaggiata con Equipaggiamenti controllati dal giocatore scelto. (Lo stesso vale per le Fortificazioni controllate dal giocatore scelto, se la Nemesi del Vero Nome diventa una terra.)
- La Nemesi del Vero Nome non può essere bloccata da creature controllate dal giocatore scelto.
- Tutto il danno che verrebbe inflitto alla Nemesi del Vero Nome da fonti controllate dal giocatore scelto viene prevenuto. (Lo stesso vale per le fonti possedute dal giocatore scelto che non hanno controllori.)

Occhio del Fato

{4}

Artefatto

Quando l'Occhio del Fato entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sceglie un permanente non terra e mette un segnalino destino su di esso.

{2}, {T}, Sacrifica l'Occhio del Fato: Distruggi ogni permanente con un segnalino destino.

* Il giocatore attivo sceglie per primo un permanente, seguito da ogni altro giocatore secondo l'ordine del turno. Ogni giocatore saprà cosa hanno scelto i giocatori precedenti quando effettua la sua scelta. Poi i segnalini destino vengono messi simultaneamente su tutti i permanenti scelti.

* Nessun permanente viene bersagliato. Un giocatore può scegliere un permanente con protezione dagli artefatti, per esempio.

* Se un permanente con un segnalino destino non viene distrutto dall'ultima abilità dell'Occhio del Fato (ad esempio perché ha indistruttibile o è stato rigenerato), il segnalino destino rimarrà su quel permanente.

Ofiomante

{2}{B}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

All'inizio di ogni mantenimento, se non controlli Serpenti, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Serpente 1/1 nera con tocco letale.

* L'abilità dell'Ofiomante verifica se controlli un Serpente all'inizio di ogni mantenimento. Se ne controlli almeno uno, l'abilità non si innescherà.

* Se l'abilità si innesca, ma controlli un Serpente nel momento in cui questa cerca di risolversi, non avrà effetto. Non verrà creata alcuna pedina Serpente.

* L'abilità dell'Ofiomante considera qualsiasi creatura che controlli con il tipo di creatura Serpente, non solo le pedine create dall'Ofiomante.

Oloro, Asceta Eterno

{3}{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Soldato Gigante

4/5

All'inizio del tuo mantenimento, guadagni 2 punti vita.

Ogniquale volta guadagni punti vita, puoi pagare {1}. Se lo fai, pesca una carta e ogni avversario perde 1 punto vita.

All'inizio del tuo mantenimento, se Oloro, Asceta Eterno è nella zona di comando, guadagni 2 punti vita.

* La prima abilità di Oloro funziona solo se Oloro è sul campo di battaglia.

* Se Oloro è il tuo comandante, la sua ultima abilità si innescherà all'inizio della sottofase di mantenimento del tuo primo turno.

* La seconda abilità di Oloro si innesca solo una volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita vengono guadagnati.

* Decidi se pagare o meno {1} quando la seconda abilità si risolve. Se lo fai, pescherai una carta e ogni avversario perderà 1 punto vita.

* Se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità di Oloro si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

* In alcuni casi insoliti, puoi guadagnare punti vita anche se i tuoi punti vita diminuiscono. Ad esempio, se vieni attaccato da due creature 3/3 e ne blocchi una con una creatura 2/2 con legame vitale, i tuoi punti vita diminuiranno di 1 anche se hai guadagnato 2 punti vita. In questo caso, la seconda abilità di Oloro si innescherebbe.

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

Ordine di Successione

{3}{U}

Stregoneria

Scegli sinistra o destra. A partire da te e procedendo nella direzione scelta, ogni giocatore sceglie una creatura controllata dal giocatore successivo in quella direzione. Ogni giocatore prende il controllo della creatura che ha scelto.

* L'Ordine di Successione non bersaglia giocatori o creature. Puoi scegliere e prendere il controllo di una creatura con protezione dal blu, ad esempio.

* Non ha importanza se il giocatore successivo è un compagno di squadra o un avversario.

* Tutti i giocatori prenderanno simultaneamente il controllo delle creature scelte.

* Se il giocatore successivo nella direzione scelta non controlla alcuna creatura, non prenderai il controllo di niente.

Orrore Incappucciato

{4}{B}

Creatura — Orrore

4/4

L'Orrore Incappucciato può essere bloccato solo se un giocatore controlla più creature del giocatore in difesa.

* Il numero di creature controllate da ogni giocatore viene verificato solo quando vengono dichiarate le creature bloccanti. Se, in quel momento, il giocatore in difesa non controlla il maggior numero di creature, neanche a pari merito con altri giocatori, l'Orrore Incappucciato può essere bloccato.

* Dopo che l'Orrore Incappucciato viene bloccato, è irrilevante se il giocatore in difesa controlla il maggior numero di creature. Il blocco non sarà annullato.

Palazzo d'Opale

Terra

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

{1}, {T}: Aggiungi alla tua riserva di mana un mana di un qualsiasi colore nell'identità di colore del tuo comandante. Se spendi questo mana per lanciare il tuo comandante, entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di volte che è stato lanciato dalla zona di comando in questa partita.

* Il "numero di volte che è stato lanciato dalla zona di comando" include il lancio più recente. Ad esempio, la prima volta che lanci il tuo comandante dalla zona di comando in una partita, se hai speso mana prodotto dall'ultima abilità del Palazzo d'Opale per farlo, entrerà nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

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

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

* In formati diversi da Commander, l'ultima abilità del Palazzo d'Opale non produce mana.

Panico Diffuso

{2}{R}

Incantesimo

Ogniquale volta una magia o abilità fa rimescolare il proprio grimorio al suo controllore, quel giocatore mette una carta dalla propria mano in cima al proprio grimorio.

* L'abilità del Panico Diffuso viene messa in pila dopo che il grimorio è stato rimescolato.

Pastore Crudele

{5}{B}{B}

Creatura — Avatar

8/6

Ogniquale volta il Pastore Crudele infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi riprendere in mano tutte le carte creatura che sono state messe nel tuo cimitero dal campo di battaglia in questo turno.

{B}, Sacrifica un'altra creatura: Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno.

* Non riprenderai in mano le carte creatura che sono state messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona che non sia il campo di battaglia (per esempio, le carte che sono state scartate).

* Riprenderai in mano dal tuo cimitero anche le creature a cui viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui il Pastore Crudele infligge danno da combattimento a un giocatore. Se il Pastore Crudele è una di queste creature (ad esempio perché ha travolgere, ha attaccato un giocatore ed è stato bloccato), sarà una delle carte creatura che riprenderai in mano.

* Puoi scegliere una creatura come bersaglio dell'ultima abilità e sacrificare la stessa creatura per attivare l'abilità.

Prezzo della Conoscenza

{6} {B}

Incantesimo

I giocatori non hanno un limite massimo di carte nella loro mano.

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, il Prezzo della Conoscenza infligge a quel giocatore danno pari al numero di carte in mano a quel giocatore.

* Conta il numero di carte nella mano di quell'avversario quando l'abilità si risolve per determinare quanti danni vengono inflitti.

Roon del Reame Nascosto

{2} {G} {W} {U}

Creatura Leggendaria — Soldato Rinoceronte

4/4

Cautela, travolgere

{2}, {T}: Esilia un'altra creatura bersaglio. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

* Se l'abilità di Roon del Reame Nascosto bersaglia un comandante, il proprietario di quella carta può scegliere di metterla nella zona di comando invece di esiliarla. L'abilità innescata ritardata la farà tornare sul campo di battaglia indipendentemente dalla zona in cui è stata messa, a condizione che si trovi ancora in quella zona quando quell'abilità innescata si risolve.

Rovinaterra

{2} {R} {R}

Creatura — Bestia Elementale

0/4

Ogniqualevolta il Rovinaterra attacca, prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di terre controllate dal giocatore in difesa.

* Conta il numero di terre controllate dal giocatore in difesa quando l'abilità si risolve per determinare il valore di X.

Spirito Divinatore

{4} {U}

Creatura — Spirito

2/4

Ogniqualevolta lo Spirito Divinatore infligge danno da combattimento a un giocatore, tu e quel giocatore pescate altrettante carte.

* Se lo Spirito Divinatore infligge danno da combattimento al suo controllore (ad esempio perché il danno è stato deviato), quel giocatore pescherà due volte quel numero di carte.

Strumento del Topografo

{2}

Artefatto

{T}, Esilia lo Strumento del Topografo: Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a X carte terra base, dove X è il numero di giocatori che controllano almeno due terre in più di te. Metti quelle carte sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

* Considera il numero di giocatori che controllano almeno due terre in più di te quando l'abilità si risolve.

* Se nessun giocatore controlla almeno due terre in più di te quando si risolve l'abilità, passerai comunque in rassegna il tuo grimorio e lo rimescolerai.

Sydri, Genio Galvanico

{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

2/2

{U}: Un artefatto non creatura bersaglio diventa una creatura artefatto con forza e costituzione pari al suo costo di mana convertito fino alla fine del turno.

{W}{B}: Una creatura artefatto bersaglio ha tocco letale e legame vitale fino alla fine del turno.

* Un permanente non creatura che diventa una creatura può attaccare e le sue abilità {T} possono essere attivate, solo se il suo controllore ha controllato quel permanente ininterrottamente dall'inizio del suo turno più recente. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura.

* Se l'artefatto non creatura possedeva qualsiasi altro supertipo, tipo o sottotipo, li manterrà. Nella maggior parte dei casi, la creatura artefatto non avrà alcun tipo di creatura.

* Se un Equipaggiamento assegnato a una creatura diventa una creatura, diventa non assegnato. Un Equipaggiamento che è anche una creatura non può equipaggiare un'altra creatura.

* Più istanze di tocco letale o di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.

Tentazione dell'Immortalità

{4}{B}

Stregoneria

Tentazione allettante — Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero. Ogni avversario può rimettere sul campo di battaglia una carta creatura dal proprio cimitero. Per ogni giocatore che lo fa, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero.

* Nessuna delle carte creatura nei cimiteri viene bersagliata. Le carte vengono scelte quando la Tentazione dell'Immortalità si risolve.

Tentazione del Riflesso

{3}{U}

Stregoneria

Tentazione allettante — Scegli una creatura bersaglio che controlli. Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura. Ogni avversario può mettere sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura. Per ogni avversario che lo fa, metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella creatura.

* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale quando la Tentazione del Riflesso tenta di risolversi, questa sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà creata alcuna copia.

* Se la creatura bersaglio ha un'abilità innescata entra-in-campo, le abilità di tutte le copie si innescheranno quando la Tentazione del Riflesso si risolve. Tutte quelle abilità saranno messe in pila dopo che la Tentazione del Riflesso finisce di risolversi. Le abilità controllate dal giocatore attivo verranno messe in pila per prime (in un ordine di sua

scelta), seguite dalle abilità controllate da ogni altro giocatore secondo l'ordine del turno. L'ultima abilità che viene messa in pila sarà la prima a risolversi e così via.

* Le pedine copiano esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copiano se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura copiata è un Clone), le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

* Se la creatura copiata è una pedina, le pedine create dalla Tentazione del Riflesso copiano le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul 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.

Vigore Primordiale

{4} {G}

Incantesimo

Se una o più pedine stanno per essere messe sul campo di battaglia, invece ne vengono messe il doppio.

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su una creatura, invece ne vengono messi il doppio.

* Non ha importanza chi controlla le pedine o la creatura sulla quale vengono messi i segnalini +1/+1.

* Il Vigore Primordiale influenza qualsiasi permanente che “entra nel campo di battaglia con” un certo numero di segnalini. Per esempio, se una creatura normalmente entrerebbe nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1, entrerà con sei segnalini +1/+1.

* Se ci sono due Vigori Primordiali sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini +1/+1 sarà quattro volte il numero originale. Se ce ne sono tre sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini +1/+1 sarà otto volte il numero originale e così via.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Online, Magic: The Gathering—Commander e Innistrad sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2013 Wizards.