

Note di release di *Magic: The Gathering—Commander* (edizione 2014)

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

Ultima modifica: mercoledì 23 settembre 2014

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

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

La sezione "Note specifiche sulle carte" contiene le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nella sezione "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione. 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 2014) presenta cinque confezioni diverse. Ognuna contiene un mazzo con 100 carte differenti, oltre a una carta comandante foil oversize. I cinque mazzi sono "Forgiato nella Pietra", "Scrutare nel Tempo", "Votato all'Oscurità", "Costruito dai Rottami" e "Guidato dalla Natura".

Uscita ufficiale: 7 novembre 2014

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 2014), sono presenti sessantuno 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 maggiori informazioni riguardo ai formati di **Magic**, visita Magic.Wizards.com/Rules. Per informazioni sulla legalità di formati per una carta specifica, visita Gatherer.Wizards.com, cerca la carta, poi clicca sulla scheda "Sets & Legality".

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. Il mazzo di ogni giocatore è guidato da un comandante, tradizionalmente una creatura leggendaria, anche se questa uscita introduce cinque planeswalker che possono essere i comandanti di un 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 del mazzo deve essere una creatura leggendaria o uno dei cinque planeswalker di questa uscita.
- * Commander è un formato “Singleton”. Questo significa che, ad eccezione delle terre base, ogni carta deve avere un nome diverso in inglese.
- * L’identità di colore del tuo comandante determina le altre carte che possono far parte del tuo mazzo. * L’identità di colore di una carta comprende il suo colore, come definito dal suo costo di mana o dall’indicatore di colore, e anche i colori di qualsiasi simbolo di mana colorato nel testo delle regole.
- * Una carta non può essere inclusa nel tuo mazzo se la sua identità di colore include un colore non presente nell’identità di colore del tuo comandante.
- * 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 una carta.
- * 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 piano, intrigo e Conspiracy) 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. È improbabile che questo accada se il tuo comandante è un planeswalker, ma la regola si applica normalmente se quel planeswalker diventa una creatura e infligge danno da combattimento.
- * 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 perde e lascia la partita.

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

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

* Se quel giocatore controllava qualche permanente posseduto da un altro giocatore, gli effetti che ne fornivano il controllo al giocatore che ha lasciato il gioco 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 il gioco), vengono esiliati.

Comandanti oversize

Tutti i mazzi di ***Magic: The Gathering—Commander*** (edizione 2014) comprendono una carta foil oversize che corrisponde al comandante di quel mazzo. Questa carta è solo per divertimento e non è necessaria per giocare partite in formato Commander.

* Devi avere la versione tradizionale della carta di **Magic** del tuo comandante, anche se usi la carta oversize.

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

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

Nuova parola per definire un'abilità: tenente

Tenente è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo su un ciclo di creature che diventano più potenti se controlli il tuo comandante. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Famiglio del Tiranno

{5}{R}{R}

Creatura — Drago

5/5

Volare, rapidità

Tenente — Fintanto che controlli il tuo comandante, il Famiglio del Tiranno prende +2/+2 e ha “Ogniqualvolta il Famiglio del Tiranno attacca, infligge 7 danni a una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa”.

* Le abilità tenente si applicano esclusivamente se il tuo comandante è sul campo di battaglia e sotto il tuo controllo.

* Le abilità tenente verificano solo se tu controlli il tuo comandante, non il comandante di qualsiasi altro giocatore.

* Se prendi il controllo di una creatura con l'abilità tenente posseduta da un altro giocatore, quell'abilità verificherà se tu controlli il tuo comandante e si applicherà solo in quel caso. Non verificherà se il suo proprietario controlla il suo comandante.

* Se perdi il controllo del tuo comandante, le abilità tenente delle creature che controlli cesseranno immediatamente di essere applicate. Se questo fa diventare la costituzione di una creatura minore o uguale all'ammontare di danno su di essa, la creatura verrà distrutta.

* Se un'abilità innescata fornita da un'abilità tenente si innesca e in risposta a quell'innescò perdi il controllo del tuo comandante (facendo perdere al tenente quell'abilità), l'abilità innescata si risolverà comunque.

Ciclo: Offerte

Le Offerte sono un ciclo di carte che hanno due effetti benefici. Per ognuno di essi, tu e un avversario a tua scelta venite ricompensati.

Offerta Intellettuale

{4} {U}

Istantaneo

Scegli un avversario. Tu e quel giocatore pescate ognuno tre carte.

Scegli un avversario. STAPpa tutti i permanenti non terra che controlli e tutti i permanenti non terra controllati da quel giocatore.

* Puoi scegliere lo stesso avversario per ognuno degli effetti oppure puoi scegliere avversari diversi. Nessuno dei giocatori influenzati è un bersaglio della magia.

* Per ognuna delle Offerte tranne l'Offerta Vulcanica (vedi la voce relativa nella sezione Note specifiche sulle carte), scegli gli avversari per ciascun effetto mentre la magia si risolve.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Afflizione Malefica

{B} {B}

Istantaneo

Morboso — Quando lanci l'Afflizione Malefica, se è morta una creatura in questo turno, puoi copiare l'Afflizione Malefica e puoi scegliere un nuovo bersaglio per la copia.

Distruggi una creatura non nera bersaglio.

* La copia dell'Afflizione Malefica viene creata in pila. Non viene lanciata, quindi la copia non farà innescare di nuovo l'abilità morboso.

* Di norma, la copia ha lo stesso bersaglio della magia originale. Non sei obbligato a cambiare questo bersaglio se non vuoi o se non puoi (per esempio perché non ci sono altre creature non nere sul campo di battaglia). Se cambi il bersaglio, il nuovo bersaglio deve essere un bersaglio legale per l'Afflizione Malefica.

Angelo delle Avversità

{5}{W}{W}

Creatura — Angelo

5/4

Lampo

Volare

Quando l'Angelo delle Avversità entra nel campo di battaglia, se lo hai lanciato dalla tua mano, esilia tutte le creature attaccanti.

* Le creature che sono state dichiarate come attaccanti o sono entrate nel campo di battaglia come attaccanti continuano a essere creature attaccanti fino a che non termina la fase di combattimento. È possibile esiliare tutte le creature attaccanti dopo che hanno inflitto danno da combattimento se lanci l'Angelo delle Avversità durante la sottofase di danno da combattimento o la sottofase di fine combattimento.

* Se lanci l'Angelo delle Avversità fuori dal combattimento, la sua abilità innescata si innescherà ma non avrà alcun effetto.

* Se una magia o abilità ti impone di mettere l'Angelo delle Avversità sul campo di battaglia dalla tua mano, significa che non l'avrai lanciato, quindi la sua abilità innescata non si innescherà.

Behemoth da Assedio

{5}{G}{G}

Creatura — Bestia

7/4

Anti-malocchio

Fintanto che il Behemoth da Assedio attacca, per ogni creatura che controlli, puoi far assegnare a quella creatura il suo danno da combattimento come se non fosse bloccata.

* Decidi se assegnare il danno da combattimento di una creatura come se non fosse bloccata appena prima che essa assegni quel danno. Puoi effettuare una scelta differente per ogni creatura che controlli; ossia, puoi far assegnare danno da combattimento a nessuna, alcune o tutte quelle creature come se non fossero bloccate.

Burrasca Eterea

{3}{U}{U}

Stregoneria

Fai tornare sei permanenti non terra bersaglio in mano ai rispettivi proprietari.

* Devi scegliere sei bersagli legali diversi per poter lanciare la Burrasca Eterea. Se alcuni di questi bersagli, ma non tutti, diventano illegali prima che la Burrasca Eterea si risolva, i bersagli legali rimanenti torneranno in mano ai rispettivi proprietari.

Canto delle Driadi

{2}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Il permanente incantato è una terra Foresta incolore.

* Il permanente incantato perde ogni tipo di carta, sottotipo e colore che possedeva precedentemente. Mantiene qualsiasi supertipo che possedeva e il suo nome non cambia. Ha “{T}: Aggiungi {G} alla tua riserva di mana” e perde tutte le altre abilità del suo testo delle regole. Avrà ancora eventuali abilità guadagnate da altri effetti.

* Se il permanente era un'Aura o un Equipaggiamento, viene tolto da qualsiasi cosa a cui era eventualmente assegnato.

Capolavoro di Ingegno

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

Puoi far entrare il Capolavoro di Ingegno nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi Equipaggiamento sul campo di battaglia.

* Anche se il Capolavoro di Ingegno non ha un'abilità equipaggiare, avrà l'abilità equipaggiare dell'Equipaggiamento che copia.

* Eventuali abilità entra-in-campo dell'Equipaggiamento scelto si innescheranno. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” dell'Equipaggiamento scelto.

Castigo Meritato

{3}{W}

Istantaneo

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno a te e ai planeswalker che controlli da fonti che non controlli. Se viene prevenuto in questo modo il danno da una fonte creatura, il Castigo Meritato infligge altrettanti danni a quella creatura. Se viene prevenuto in questo modo il danno da una fonte non creatura, il Castigo Meritato infligge altrettanti danni al controllore di quella fonte.

* L'effetto del Castigo Meritato non è un effetto di deviazione. Se previene danno, il Castigo Meritato (non la fonte originale) infligge danno alla creatura o al giocatore come parte di quell'effetto di prevenzione. Il Castigo Meritato è la fonte del nuovo danno, quindi le caratteristiche della fonte originale (come il colore o se aveva legame vitale o tocco letale) non influenzano il nuovo danno. Il nuovo danno non è danno da combattimento, neppure se lo era il danno prevenuto.

* Se il Castigo Meritato sta per infliggere danno a un avversario, puoi deviare il danno su un planeswalker controllato da quel giocatore.

Colosso Rampicante

{3}{G}{G}

Creatura — Elementale Pianta

5/5

Travolgere

{1}{G}: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio che controlli ha forza e costituzione base 5/5 e travolgere.

* L'abilità attivata sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione base della creatura bersaglio. Altri effetti che impostano la sua forza e/o la sua costituzione base e che iniziano ad essere applicati dopo che l'abilità del Colosso Rampicante si è risolta sostituiranno l'effetto del Colosso Rampicante.

* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura bersaglio, come quelli della Crescita Gigante o dell'Inno Glorioso, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad essere applicati. Lo stesso vale per segnalini che influenzano la forza e la costituzione della creatura bersaglio e per gli effetti che ne scambiano la forza e la costituzione.

Corazza d'Assalto

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2, ha rapidità, non può attaccare te o un planeswalker che controlli e non può essere sacrificata.

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, puoi far prendere il controllo della creatura equipaggiata a quel giocatore fino alla fine del turno. Se lo fai, STAPPala.
Equipaggiare {3}

* La creatura equipaggiata non può essere sacrificata per nessun motivo. Se un effetto ti impone di sacrificarla, non puoi farlo e rimarrà sul campo di battaglia. Inoltre, non puoi sacrificarla 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 a quella equipaggiata con la Corazza d'Assalto, devi sacrificare una di esse. Non puoi provare a sacrificare la creatura equipaggiata, fallire e quindi ignorare l'effetto.

Corona del Destino

{3}

Artefatto

Ogniqualevolta una creatura attacca te o un planeswalker che controlli, prende +2/+0 fino alla fine del turno.

{2}: Un giocatore bersaglio diverso dal proprietario della Corona del Destino ne prende il controllo. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

* Sei il proprietario della Corona del Destino se ha iniziato la partita nel tuo mazzo. Quindi, quando cedi la Corona, i tuoi avversari non possono restituirtela attivando la sua abilità (anche se altri effetti, come quello creato dall'abilità di Zedruu dal Cuore Grande, possono farlo).

Cucitore Geralf

{3}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/4

{2}{U}, {T}: Ogni giocatore mette nel proprio cimitero le prime tre carte del proprio grimorio. Esilia fino a due carte creatura messe nei cimiteri in questo modo. Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie X/X blu, dove X è la forza totale delle carte esiliate in questo modo.

* “Esiliate in questo modo” si riferisce all'istruzione di esilio che è parte dell'effetto dell'abilità. Se le carte che ogni giocatore sta per mettere nel proprio cimitero vengono esiliate a causa di un effetto di sostituzione, quelle carte non saranno presenti nei cimiteri per essere esiliate dalla parte successiva dell'abilità. In questo caso, il valore di X sarà 0. Metterai sul campo di battaglia una pedina 0/0, poi quella pedina morirà e di conseguenza smetterà di esistere (a meno che qualcos'altro non faccia aumentare la sua costituzione a un valore superiore a 0).

Custode di Spiriti Consacrato

{1}{W}{W}

Creatura — Avatar

3/2

Cautela

Quando il Custode di Spiriti Consacrato muore, metti sul campo di battaglia X pedine creatura Spirito 1/1 bianche con volare, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

* Per determinare quanti Spiriti vengono creati, conta il numero di carte creatura nel tuo cimitero mentre l'abilità innescata si risolve, includendo lo stesso Custode di Spiriti Consacrato se è ancora lì.

Daretti, Esperto di Rottami

{3}{R}

Planeswalker — Daretti

3

+2: Scarta fino a due carte, poi pesca altrettante carte.

-2: Sacrifica un artefatto. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero.

-10: Ottieni un emblema con “Ogniqualevolta un artefatto viene messo nel tuo cimitero dal campo di battaglia, rimetti quella carta sul campo di battaglia all’inizio della prossima sottofase finale”.

Daretti, Esperto di Rottami può essere il tuo comandante.

* Puoi scegliere di scartare zero carte mentre si risolve la prima abilità. In quel caso, non pescherai alcuna carta.

* Scegli quale artefatto sacrificare mentre la seconda abilità si risolve. Devi sacrificare un artefatto se ne controlli almeno uno in quel momento. Per esempio, se controlli due artefatti quando attivi la seconda abilità, ma l’artefatto che intendevi sacrificare viene distrutto in risposta, devi sacrificare l’altro artefatto mentre l’abilità si risolve.

* L’abilità dell’emblema di Daretti farà tornare la carta artefatto solo se essa è ancora nel tuo cimitero quando l’abilità innescata ritardata si risolve all’inizio della prossima sottofase finale. Se la carta artefatto ha lasciato il tuo cimitero prima di quel momento (anche se è stata già rimessa nel tuo cimitero), l’abilità non la farà tornare sul campo di battaglia.

Demone dei Lamenti Agonizzanti

{3} {B} {B}

Creatura — Demone

4/4

Volare

Tenente — Fintanto che controlli il tuo comandante, il Demone dei Lamenti Agonizzanti prende +2/+2 e ha

“Ogniqualevolta il Demone dei Lamenti Agonizzanti infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore sacrifica una creatura”.

* Se il Demone dei Lamenti Agonizzanti infligge danno da combattimento a un giocatore nello stesso momento in cui al tuo comandante viene inflitto danno letale, l’abilità innescata si innescherà e il giocatore sacrificherà una creatura.

Distruggere i Potenti

{4} {W}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature con forza superiore alla forza di una creatura bersaglio.

* Per determinare quali creature vengono distrutte, usa la forza della creatura bersaglio mentre Distruggere i Potenti si risolve. Distruggere i Potenti non bersaglia nessuna di quelle creature, quindi una creatura con anti-malocchio o protezione dal bianco sarà distrutta se la sua forza è abbastanza alta.

* Distruggere i Potenti non distruggerà la creatura bersaglio.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando Distruggere i Potenti tenta di risolversi, Distruggere i Potenti sarà neutralizzato e non avverrà nessuno dei suoi effetti. Nessuna creatura verrà distrutta.

Faida Accanita

{4} {R}

Incantesimo

Mentre la Faida Accanita entra nel campo di battaglia, scegli due giocatori.

Se una fonte controllata da uno dei giocatori scelti sta per infliggere danno all’altro giocatore scelto o a un permanente controllato da quel giocatore, quella fonte infligge invece il doppio di quel danno a quel giocatore o permanente.

* La Faida Accanita si applica al danno inflitto da qualsiasi fonte controllata da uno dei giocatori scelti, non solo al danno da combattimento.

* La fonte del danno non cambia. Una magia che infligge danno specificherà la fonte del danno. Questa è di solito la magia stessa. Un'abilità che infligge danno specificherà la fonte del danno, anche se l'abilità stessa non sarà mai tale fonte. Di solito, la fonte dell'abilità è anche la fonte del danno.

* Se sul campo di battaglia ci sono due Faide Accanite e per entrambe sono stati scelti gli stessi due giocatori, il danno inflitto verrà raddoppiato per entrambi. Quindi, due Faide Accanite moltiplicheranno il danno per quattro, tre lo moltiplicheranno per otto e quattro per sedici.

* Se più effetti influiscono sul modo in cui viene inflitto danno, il giocatore a cui viene inflitto danno (o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno) sceglie in che ordine applicare gli effetti. Per esempio, l'abilità del Grifone Decorato dice “{1}{W}: Previene il prossimo 1 danno da combattimento che ti verrebbe inflitto in questo turno”. Supponiamo che controlli un Grifone Decorato e tu e un avversario siete i giocatori scelti per una Faida Accanita. Se una creatura controllata da quel giocatore sta per infliggerti 3 danni da combattimento e l'abilità del Grifone Decorato si è risolta una volta, puoi scegliere di (a) applicare prima l'effetto del Grifone Decorato e prevenire 1 danno, poi lasciare che l'effetto della Faida Accanita raddoppi i 2 danni rimanenti, per un risultato di 4 danni inflitti a te oppure (b) lasciare che si applichi prima l'effetto della Faida Accanita e raddoppi il danno a 6, poi applicare l'effetto del Grifone Decorato per prevenire 1 danno, per un risultato di 5 danni inflitti a te.

Faro Arcano

Terra

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

{1}, {T}: Fino alla fine del turno, le creature controllate dai tuoi avversari perdono anti-malocchio e velo e non possono avere anti-malocchio o velo.

* La seconda abilità si applica solo alle creature controllate dai tuoi avversari quando si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia o entrano sotto il controllo di un avversario più tardi nel turno non saranno influenzate.

* Dopo che la seconda abilità si è risolta, non vengono creati gli effetti continui generati dalla risoluzione di magie e abilità che fornirebbero anti-malocchio o velo a una delle creature influenzate. Per esempio, dopo che la seconda abilità si è risolta, una magia lanciata da un avversario che fornisce anti-malocchio alle creature che controlla non fa sì che le creature ottengano anti-malocchio. (Se quella magia ha effetti addizionali, come aumentare la forza delle creature, quegli effetti si applicano normalmente.)

* Effetti continui generati da abilità statiche (come un'Aura che fornisce anti-malocchio a una creatura) non verranno applicati durante il turno, ma verranno di nuovo applicati quando il turno finisce.

Feldon del Terzo Cammino

{1}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

2/3

{2}{R}, {T}: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla carta creatura originale (tranne che la copia è anche un artefatto) e nulla di più.

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

* Eventuali abilità entra-in-campo della carta creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della carta creatura copiata.

* Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, quella creatura copierà la carta creatura copiata dalla pedina, tranne per il fatto che sarà anche un artefatto. Questo rimane vero anche se la carta creatura che è stata copiata da Feldon del Terzo Cammino non è più nel cimitero in quel momento. Tuttavia, la nuova copia non avrà rapidità e non la sacrificherai all'inizio della prossima sottofase finale.

* Se l'abilità di Feldon crea più pedine a causa di un effetto di sostituzione (come quello generato dalla Stagione del Raddoppio), ognuna di queste pedine avrà rapidità e sacrificherai ognuna di esse.

Idra della Linfa Vitale

{X}{G}{G}{G}

Creatura — Idra

0/0

Travolgere

L'Idra della Linfa Vitale entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Quando l'Idra della Linfa Vitale muore, guadagni punti vita e peschi un numero di carte pari alla sua forza.

* Usa la forza dell'Idra della Linfa Vitale quando muore (inclusendo eventuali segnalini +1/+1) per determinare quanti punti vita guadagnare e quante carte pescare.

Incitare alla Ribellione

{4}{R}{R}

Stregoneria

Per ogni giocatore, Incitare alla Ribellione infligge a quel giocatore e a ogni creatura controllata da quel giocatore danno pari al numero di creature che controlla.

* Il danno viene inflitto simultaneamente. Se questo porta tutti i giocatori ad avere 0 o meno punti vita, la partita termina in parità.

Intagliatore di Carne

{2}{B}

Creatura — Mago Umano

2/2

Intimidire

{1}{B}, Sacrifica un'altra creatura: Metti due segnalini +1/+1 sull'Intagliatore di Carne.

Quando l'Intagliatore di Carne muore, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore X/X nera, dove X è la forza dell'Intagliatore di Carne.

* Usa la forza dell'Intagliatore di Carne quando muore (inclusendo eventuali segnalini +1/+1) per determinare X.

Leviatano Guizzante

{7}{U}{U}

Creatura — Leviatano

9/9

Quando il Leviatano Guizzante entra nel campo di battaglia, se lo hai lanciato dalla tua mano, TAPpa tutte le creature non blu. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

* L'abilità innescata influenza tutte le creature non blu, incluse quelle sotto il tuo controllo.

* L'abilità innescata considera le creature, ma non i loro controllori. Se una qualsiasi delle creature cambia controllore prima della prossima sottofase di STAP del suo controllore originale, non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo nuovo controllore.

Maestria con i Rottami

{3} {R} {R}

Stregoneria

Ogni giocatore esilia tutte le carte artefatto dal proprio cimitero, poi sacrifica tutti gli artefatti che controlla, infine mette sul campo di battaglia tutte le carte esiliate in questo modo.

* “Esiliate in questo modo” si riferisce all’istruzione di esilio che è parte dell’effetto della Maestria con i Rottami. Se gli artefatti sacrificati vengono invece esiliati a causa di un effetto di sostituzione, quelle carte non verranno messe sul campo di battaglia.

Maga Duplicatrice

{1} {R} {R}

Creatura — Mago Umano

2/2

Lampo

Quando la Maga Duplicatrice entra nel campo di battaglia, copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli per la copia, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

* Se la magia bersagliata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simili), la scelta dei modi non può essere variata.

* Se la magia copiata bersaglia una magia in pila (come fa Eliminare, per esempio), non puoi cambiare il bersaglio della magia con se stessa.

Morto Delirante

{4} {B}

Creatura — Zombie

2/6

Tocco letale

All’inizio del combattimento nel tuo turno, scegli un avversario a caso. Il Morto Delirante attacca quel giocatore in questo combattimento, se può farlo.

Ogniqualvolta il Morto Delirante infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore perde metà dei suoi punti vita, arrotondati per difetto.

* Il Morto Delirante deve attaccare il giocatore scelto, se può farlo, non un planeswalker controllato da quel giocatore.

* Se, mentre le creature attaccanti vengono dichiarate, il Morto Delirante è TAPpato, è influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di attaccare o non è stato sotto il tuo controllo ininterrottamente dall’inizio del tuo turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo perché il Morto Delirante attacchi il giocatore scelto, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve necessariamente attaccare quel giocatore neanche in questo caso.

* Se il Morto Delirante non può attaccare il giocatore scelto per uno dei suddetti motivi ma può comunque attaccare, puoi scegliere di fargli attaccare un altro giocatore, un planeswalker o non di farlo attaccare per nulla.

* Se il tuo turno ha più fasi di combattimento, l'abilità del Morto Delirante si innesca all'inizio di ognuna di esse. Ignora qualsiasi scelta fatta durante le fasi di combattimento precedenti di quel turno.

* L'ultima abilità si innesca e si risolve dopo che il danno da combattimento è stato inflitto. Per esempio, se un avversario ha 17 punti vita e il Morto Delirante gli infligge 2 danni da combattimento, i suoi punti vita alla fine diventeranno 8.

Nibbio Infernale Guerrafondaio

{4} {R} {R}

Creatura — Drago

5/5

Volare

Tutte le creature attaccano in ogni combattimento, se possono farlo.

{1} {R}: Le creature attaccanti prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

* Il controllore di ogni creatura sceglie comunque quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla creatura.

* 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 neanche in questo caso.

* Solo le creature che stanno attaccando quando si risolve l'ultima abilità prenderanno +1/+0. In altre parole, attivare l'abilità prima che le creature attaccanti vengano dichiarate non fornirà il bonus ad alcuna creatura, incluse quelle che attaccheranno più tardi nel turno.

* Se ci sono più fasi di combattimento in un turno, le creature devono attaccare in ogni fase di combattimento in cui sono in grado di farlo.

Offerta Benevola

{3} {W}

Istantaneo

Scegli un avversario. Tu e quel giocatore mettete ognuno sul campo di battaglia tre pedine creatura Spirito 1/1 bianche con volare.

Scegli un avversario. Guadagni 2 punti vita per ogni creatura che controlli e quel giocatore guadagna 2 punti vita per ogni creatura che controlla.

* In alcuni casi inusuali, le pedine Spirito avranno costituzione pari o inferiore a 0 quando entrano nel campo di battaglia, per esempio perché un avversario controlla un incantesimo che fornisce -1/-1 alle tue creature. Poiché le azioni di stato non vengono verificate nel corso della risoluzione di una magia, guadagnerai 2 punti vita per ognuna di quelle pedine Spirito. Dopo che l'Offerta Benevola avrà finito di risolversi, le pedine Spirito moriranno e quindi cesseranno di esistere.

Offerta Infernale

{4} {B}

Stregoneria

Scegli un avversario. Tu e quel giocatore sacrificate ognuno una creatura. Ogni giocatore che ha sacrificato una creatura in questo modo pesca due carte.

Scegli un avversario. Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero, poi quel giocatore rimette sul campo di battaglia una carta creatura dal suo cimitero.

* Il sacrificio non è opzionale. Se controlli almeno una creatura, devi sacrificarne una. Se non controlli creature, non ne sacrificherai nessuna e non pescherai due carte. Lo stesso vale per l'avversario scelto.

* Scegli quale carta creatura far tornare sul campo di battaglia, poi l'avversario scelto decide quale carta creatura far tornare. Queste scelte non vengono effettuate fino a che l'Offerta Infernale non si risolve. Nessuna carta è un bersaglio dell'Offerta Infernale.

Offerta Vulcanica

{4} {R}

Istantaneo

Distruggi una terra non base bersaglio che non controlli e una terra non base bersaglio che non controlli scelta da un avversario.

L'Offerta Vulcanica infligge 7 danni a una creatura bersaglio che non controlli e 7 danni a una creatura bersaglio che non controlli scelta da un avversario.

* A differenza delle altre Offerte, scegli gli avversari per l'Offerta Vulcanica mentre lanci la magia poiché quei giocatori sono coinvolti nella scelta dei bersagli della magia.

* L'avversario scelto per ogni effetto può scegliere la stessa terra non base o creatura bersaglio che non controlli che tu hai scelto.

Paesaggio delle Miriadi

Terra

Il Paesaggio delle Miriadi entra nel campo di battaglia TAPpato.

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

{2}, {T}: Sacrifica il Paesaggio delle Miriadi: Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base che condividono un tipo di terra, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola il tuo grimorio.

* Puoi scegliere di trovare una sola carta terra base con la seconda abilità attivata e metterla sul campo di battaglia TAPpata.

Pietra del Cercatore di Leggende

{6}

Artefatto

{3}, {T}: Pesca tre carte. Questa abilità costa {1} in più per essere attivata per ogni carta che hai in mano.

* Per determinare quanto mana aggiungere al costo di attivazione, usa il numero di carte che hai in mano nel momento in cui attivi l'abilità.

Risonanza dell'Impatto

{1} {R}

Istantaneo

La Risonanza dell'Impatto infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio, dove X è l'ammontare di danni maggiore inflitto da una fonte a un permanente o a un giocatore in questo turno.

* Determini il valore di X e dichiarare come viene diviso il danno mentre lanci la Risonanza dell'Impatto. Ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno. Una volta che il valore di X viene determinato, non cambierà, anche se una fonte infligge un ammontare di danni maggiore prima che la Risonanza dell'Impatto si risolva. (Nella maggior parte dei casi, il valore di X in un effetto sarebbe determinato solo mentre la magia di risolve. Tuttavia, le regole stabiliscono che se un danno deve essere "diviso", quell'informazione viene verificata mentre la magia viene messa in pila.)

* La Risonanza dell'Impatto considera l'intero turno per determinare il maggior ammontare di danno inflitto da una fonte singola a un singolo permanente o giocatore. Per esempio, se l'unico danno inflitto durante il turno è stato un Terremoto che ha inflitto 5 danni ciascuno a due giocatori e quattro creature, allora X è 5.

* Se la Risonanza dell'Impatto ha più bersagli e alcuni ma non tutti diventano bersagli illegali prima che la Risonanza dell'Impatto si risolva, la Risonanza dell'Impatto infliggerà comunque danno ai bersagli legali rimanenti seguendo la divisione originale del danno.

Risvegliare i Morti

{X}{B}{B}

Istantaneo

Lancia Risvegliare i Morti solo durante il combattimento nel turno di un avversario.

Rimetti sul campo di battaglia X carte creatura bersaglio dal tuo cimitero. Sacrifica quelle creature all'inizio della prossima sottofase finale.

* L'abilità innescata ritardata che ti fa sacrificare le creature si innescherà solo una volta. Se non sacrifichi una o più di quelle creature in quel momento (per esempio perché un altro giocatore ne ha preso il controllo), l'abilità non cercherà di fartele sacrificare in turni futuri.

Sacerdotessa del Contenimento

{1}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Lampo

Se una creatura non pedina sta per entrare nel campo di battaglia e non è stata lanciata, invece esilia.

* L'ultima abilità della Sacerdotessa del Contenimento non influirà su alcuna creatura non pedina che è stata lanciata, incluse quelle lanciate da zone inusuali come il tuo cimitero.

* L'ultima abilità della Sacerdotessa del Contenimento non impedisce alle pedine creatura di entrare nel campo di battaglia. Inoltre, non influenza creature che erano già sul campo di battaglia.

* Se la Sacerdotessa del Contenimento entra nel campo di battaglia senza essere lanciata, non esilierà se stessa.

* Se la Sacerdotessa del Contenimento entra nel campo di battaglia allo stesso tempo di altre creature, la sua abilità non influenzerà queste creature.

Selezione Necromantica

{4}{B}{B}{B}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature, poi rimetti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura messa in un cimitero in questo modo. È uno Zombie nero in aggiunta ai suoi altri tipi e colori. Esilia la Selezione Necromantica.

* La Selezione Necromantica non sostituisce nessun colore o tipo precedente della creatura. Piuttosto, aggiunge un altro colore e un altro tipo di creatura.

* Se la creatura è solitamente incolore, diventerà semplicemente nera. Non può essere sia nera che incolore.

Setacciatore dei Sepolcri

{5}{G}

Creatura — Bestia Elementale

5/7

Quando il Setacciatore dei Sepolcri entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sceglie un tipo di creatura e riprende in mano dal proprio cimitero un qualsiasi numero di carte di quel tipo.

* Il tipo di creatura scelto da ogni giocatore si applica solo a quel giocatore. Per esempio, se un altro giocatore scegliesse Elfo, non riprenderesti in mano carte Elfo, a meno che anche tu non abbia scelto Elfo (o una carta Elfo nel tuo cimitero non abbia anche il tipo di creatura che tu hai scelto).

Sfera del Comandante

{3}

Artefatto

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

Sacrifica la Sfera del Comandante: Pesca una carta.

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

* Se il tuo comandante è incolore, non ha colori nella sua identità di colore, quindi la Sfera del Comandante non produce mana.

* In formati diversi da Commander, la Sfera del Comandante non produce mana.

Sirene Soavi

{2} {U}

Creatura — Sirena

1/3

{U}, {T}: Una creatura bersaglio attacca un avversario bersaglio in questo turno, se può farlo.

Metamorfosi {U} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.*)

* “Avversario bersaglio” significa uno dei tuoi avversari. In altre parole, l'abilità delle Sirene Soavi non può far sì che una creatura ti attacchi.

* La creatura bersaglio deve attaccare l'avversario bersaglio, se può farlo, non un planeswalker controllato da quel giocatore.

* Se, mentre le creature attaccanti vengono dichiarate, la creatura bersaglio è TAppata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo del suo controllore ininterrottamente dall'inizio del suo ultimo turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo perché la creatura attacchi l'avversario, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve necessariamente attaccare quel giocatore neanche in questo caso.

* Se la creatura non può attaccare il giocatore per uno dei suddetti motivi ma può comunque attaccare, il suo controllore può scegliere di farle attaccare un altro giocatore, un planeswalker o di non farla attaccare per nulla.

* Se la creatura bersaglio o il giocatore bersaglio sono un bersaglio illegale quando l'abilità attivata tenta di risolversi, l'abilità non avrà alcun effetto. La creatura non sarà obbligata ad attaccare quell'avversario, ma potrà ancora attaccare se è in grado di farlo.

Spoglie di Sangue

{B}

Istantaneo

Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore X/X nera, dove X è il numero di creature che sono morte in questo turno.

* Per determinare il valore di X, usa il numero di creature che sono morte in quel turno mentre le Spoglie di Sangue si risolvono. In altre parole, vengono contate anche le creature che muoiono in risposta alle Spoglie di Sangue.

Teferi, Arcimago Temporale

{4}{U}{U}

Planeswalker — Teferi

5

+1: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti l'altra in fondo al tuo grimorio.

−1: STAPpa fino a quattro permanenti bersaglio.

−10: Ottieni un emblema con “Puoi attivare le abilità fedeltà dei planeswalker che controlli durante il turno di qualsiasi giocatore in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo”.

Teferi, Arcimago Temporale può essere il tuo comandante.

* Se controlli l'emblema di Teferi, si continua ad applicare la regola secondo cui puoi attivare un'abilità di fedeltà solo se nessuna abilità di fedeltà di quel permanente è stata attivata in quel turno. In altre parole, potresti attivare un'abilità di fedeltà di un planeswalker una volta nel tuo turno e una volta nel turno di ognuno dei tuoi avversari.

* Se controlli Il Velo di Catena (dal Set Base *Magic 2015*), la sua abilità attivata si è risolta e controlli anche l'emblema di Teferi, per ogni planeswalker che controlli, puoi attivare una delle sue abilità di fedeltà durante quel turno in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, poi puoi attivare un'abilità di fedeltà di nuovo in quel turno (scegliendo la stessa abilità di fedeltà o una differente) in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.

Ululato dell'Evocalupi

{3}{G}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, metti sul campo di battaglia X pedine creatura Lupo 2/2 verdi, dove X è il numero di tuoi avversari che hanno quattro o più carte in mano.

* Per determinare il valore di X, usa il numero di avversari che hanno quattro o più carte in mano mentre l'abilità di risolve.

Volontà Opprimente

{3}{U}

Istantaneo

Scegli fino a tre creature non attaccanti bersaglio. Un giocatore bersaglio prende il controllo di quelle creature fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature. Bloccano in questo turno, se possono farlo.

* Il controllore delle creature sceglie comunque quale creatura attaccante viene bloccata da ognuna delle tre creature bersaglio.

* Ognuna di quelle creature blocca solo se può farlo mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Se in quel momento una delle creature è TAPpata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare oppure non ci sono creature che attaccano il controllore di quella creatura o un planeswalker controllato da quel giocatore, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare la creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non blocca neanche in questo caso.

* In particolare, la Volontà Opprimente non fornisce rapidità ad alcuna delle creature bersaglio. A meno che non abbiano rapidità per qualche altra ragione, non potranno attaccare in quel turno.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Online e Magic: The Gathering—Commander sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2014 Wizards.