

Note di release di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2018)*

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

Ultima modifica: 17 maggio 2018

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 scrivendo a Wizards.CustHelp.com.

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

La sezione “Note specifiche sulle carte” contiene le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nella sezione “Note specifiche sulle carte” comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

Magic: The Gathering — Commander (edizione 2018) presenta quattro confezioni diverse. Ognuna contiene un mazzo con 100 carte, oltre a una carta comandante foil oversize. I quattro mazzi sono “Incantesimo Adattivo”, “Mirabile Inventiva”, “Vendetta della Natura” e “Realtà Soggettiva”.

Uscita ufficiale: 10 agosto 2018

Visita Locator.Wizards.com per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuove carte e legalità del formato

I mazzi di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2018)* includono 59 carte mai apparse prima nel gioco di *Magic*. Queste carte sono legali nei formati Commander, Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard, Modern o Brawl.

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

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

Cos'è Commander?

Commander è un formato amatoriale creato e reso celebre dai fan. Il mazzo di ogni giocatore è guidato da un *comandante*, che è tradizionalmente una creatura leggendaria, anche se questa uscita introduce quattro carte planeswalker che possono essere i comandanti di un mazzo. Viene giocato di solito in partite multiplayer Free-for-All amatoriali, sebbene siano comuni anche le partite a due giocatori. Ogni giocatore inizia con 40 punti vita. Ogni mazzo contiene esattamente 100 carte, compreso il comandante. Commander è inoltre un formato “singleton”: ad eccezione delle terre base, ogni carta deve avere un nome diverso in inglese.

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

Usare il tuo comandante

La carta leggendaria scelta come comandante del mazzo gioca un ruolo fondamentale nelle partite e spesso apparirà più volte sul campo di battaglia.

- Per facilitare la lettura, in questo documento si darà generalmente per scontato che il tuo comandante sia una carta creatura, ma un numero estremamente limitato di carte planeswalker leggendario include il testo “[Questa carta] può essere il tuo comandante”. Le stesse regole riportate di seguito si applicano a tali carte quando una di esse è il tuo comandante. Una carta leggendaria non creatura non può essere scelta come comandante del tuo mazzo a meno che non abbia quell’abilità.
- Il tuo comandante inizia la partita in un’area di gioco separata, chiamata *zona di comando*. Le altre 99 carte vengono mescolate e formano il tuo grimorio.
- Mentre il tuo comandante è nella zona di comando, le sue abilità non influenzano la partita a meno che non specifichino altrimenti.
- Puoi lanciare il tuo comandante dalla zona di comando. Ogni volta che lo fai, costa {2} in più per essere lanciato per ogni volta che lo hai lanciato in precedenza dalla zona di comando durante la partita. Questo costo aggiuntivo è noto in gergo come “tassa del comandante”.
- Se lanci il tuo comandante per un costo alternativo, ad esempio “senza pagare il suo costo di mana” o per un costo di conferire, la tassa del comandante si applica in aggiunta a quel costo alternativo.
- Se il tuo comandante sta per essere esiliato, aggiunto alla tua mano oppure messo nel tuo cimitero o grimorio da qualsiasi zona, puoi invece scegliere di metterlo nella zona di comando.

L’*identità di colore* del tuo comandante determina le altre carte che possono far parte del tuo mazzo. L’identità di colore di una carta comprende il suo colore, come definito dal suo costo di mana o dall’indicatore di colore, oltre ai colori di qualsiasi simbolo di mana colorato nel testo delle regole.

- L’identità di colore viene stabilita prima dell’inizio della partita e non cambia durante il suo svolgimento, neanche se il tuo comandante diventa di un colore diverso.
- Non puoi includere nel tuo mazzo una terra con un tipo di terra base se l’abilità di mana normalmente associata a quel tipo di terra base genera un colore di mana non presente nella tua identità di colore.
- Le parole che indicano colori nel testo di una carta non contribuiscono all’identità di colore di una carta.

Oltre alle normali regole riguardanti la vittoria e la sconfitta in una partita, il formato Commander presenta una regola aggiuntiva: un giocatore a cui siano stati inflitti 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante nel corso della partita perde la partita.

- I giocatori devono prendere nota dei danni da combattimento che vengono loro inflitti da ogni comandante nel corso della partita.
- Questa regola comprende il comandante stesso di un giocatore, che può infliggere danno da combattimento al suo proprietario se il comandante è controllato da un altro giocatore o se il suo danno da combattimento viene deviato su quel giocatore.

Lasciare la partita

A differenza delle partite uno contro uno, le partite multiplayer possono continuare dopo che un giocatore perde e lascia la partita.

- Quando un giocatore lascia la partita, anche tutti i permanenti, le magie e le altre carte possedute da quel giocatore lasciano la partita.
- Se quel giocatore controllava abilità o copie di magie in attesa di risolversi, queste smettono di esistere.
- Se quel giocatore controllava permanenti posseduti da un altro giocatore, gli effetti che ne fornivano il controllo al giocatore che ha lasciato la partita terminano. Se questo non dà il controllo dei permanenti a un giocatore diverso (magari perché sono entrati nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore che ha lasciato la partita), vengono esiliati.

Comandanti oversize

Tutti i mazzi di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2018)* comprendono una carta Premium oversize che corrisponde a un possibile comandante di quel mazzo. Questa carta è solo per divertimento e non è necessaria per giocare partite in formato Commander.

- Devi avere anche la versione tradizionale della carta di *Magic* del tuo comandante, anche se usi la carta oversize.
- Fintanto che il tuo comandante è in una zona pubblica, come la zona di comando o il campo di battaglia, puoi sostituire la carta tradizionale di *Magic* con la carta oversize.
- Se il tuo comandante è in una zona nascosta, come il tuo grimorio o la tua mano, usa la carta tradizionale di *Magic*.

Riproposizione di meccaniche

Ciascuna delle meccaniche incluse in questa uscita ha già fatto il suo debutto in espansioni precedenti. Le meccaniche riportate di seguito compaiono sulle carte inedite dei mazzi di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2018)*.

Le regole per queste meccaniche non sono cambiate dalla loro apparizione più recente.

Riproposizione di una 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.) Le carte con abilità tenente in *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2014)* miglioravano fintanto che controllavi il tuo comandante; in questa espansione, ti forniscono un beneficio in ogni turno in cui controlli il tuo comandante.

Draghetto Fedele

{2}{U}

Creatura — Draghetto

2/2

Volare

Tenente — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli il tuo comandante, pesca una carta.

- Se non controlli il tuo comandante mentre l'abilità tenente si risolve, non otterrai il suo effetto.
- L'effetto di tenente si verifica solo una volta per ogni combattimento, anche se in qualche modo controlli più comandanti (ad esempio, perché hai due comandanti grazie all'abilità partner dell'espansione *Battlebond*).
- Se hai più comandanti, è sufficiente che ne controlli uno solo perché l'effetto di tenente si verifichi.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: conferire

Comparsa originariamente nell'espansione *Theros*, la meccanica conferire ti permette di lanciare certe creature come Aure, dando loro l'opportunità di potenziare un'altra creatura prima di prestare servizio in prima persona.

Kestia, la Coltivatrice

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

Creatura Incantesimo Leggendaria — Ninfa

4/4

Conferire {3}{G}{W}{U} (Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)

La creatura incantata prende +4/+4.

Ogniquale volta una creatura incantata o una creatura incantesimo che controlli attaccano, pesca una carta.

- Conferire è un costo alternativo per lanciare la magia con tale abilità. Non può essere combinato con altri costi alternativi, ad esempio lanciare una magia “senza pagare il suo costo di mana”.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di conferire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia con conferire è una magia creatura o una magia Aura. Non è mai entrambe. Allo stesso modo, un permanente con conferire è una creatura oppure un’Aura, non entrambe.
- A differenza delle altre magie Aura, una magia Aura con conferire si risolve comunque anche se il suo bersaglio è illegale. Invece di entrare nel campo di battaglia come un’Aura, l’effetto che la rende una magia Aura termina, perde incanta creatura e si risolve entrando nel campo di battaglia come una creatura incantesimo.
- A differenza delle altre Auro, un’Aura con conferire non viene messa nel cimitero del suo proprietario se la creatura incantata lascia il campo di battaglia o diventa una creatura che l’Aura non può incantare legalmente. Invece l’effetto che la rende un’Aura termina e la magia perde incanta creatura, rimanendo sul campo di battaglia come una creatura incantesimo. Può attaccare (e le sue abilità, se ne possiede, possono essere attivate) nel turno in cui diventa non assegnata se è stata ininterrottamente sotto il tuo controllo, anche come Aura, dall’inizio del tuo turno più recente.
- Se un permanente con conferire entra nel campo di battaglia in qualsiasi modo diverso dall’essere lanciato, sarà una creatura incantesimo. Non puoi scegliere di pagare il costo di conferire e farlo diventare un’Aura.
- Le Auro assegnate a una creatura non vengono TAPpate quando viene TAPpata la creatura. Tranne che in alcuni rari casi, un’Aura con conferire rimane STAPpata quando diventa non assegnata e diventa una creatura.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: apparire

Le creature con la parola chiave apparire, che ha fatto il suo debutto nell’espansione *Lorwyn*, hanno un effetto quando entrano nel campo di battaglia o quando lo lasciano. Lanciandole per il loro costo di apparire, puoi ottenere quell’effetto immediatamente, invece di mantenere la creatura.

Incarnazione della Notte

{4} {B}

Creatura — Elementale

3/4

Tocco letale

Quando l’Incarnazione della Notte lascia il campo di battaglia, tutte le creature prendono -3/-3 fino alla fine del turno.

Apparire {3} {B} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra nel campo di battaglia.*)

- Apparire è un costo alternativo per lanciare la magia con tale abilità. Non può essere combinato con altri costi alternativi, ad esempio lanciare una magia “senza pagare il suo costo di mana”.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se una creatura con apparire entra nel campo di battaglia senza essere lanciata, non dovrai sacrificarla.
- L’abilità che ti fa sacrificare una creatura apparsa è un’abilità innescata. I giocatori possono rispondere ad essa mentre la creatura è ancora sul campo di battaglia.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: improvvisare

La parola chiave improvvisare dall’espansione *Rivolta dell’Etere* ti permettere di trarre il massimo profitto da ciascuno dei tuoi artefatti: puoi infatti usarli per pagare le magie con improvvisare.

Direttiva di Saheeli

{X} {R} {R} {R}

Stregoneria

Improvvisare (*Ogni artefatto che TAPpi dopo aver attivato le abilità di mana corrisponde al pagamento di {1}.*)

Rivela le prime X carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte artefatto con costo di mana convertito pari o inferiore a X scelte tra esse. Poi metti nel tuo cimitero tutte le carte rivelate in questo modo che non sono state messe sul campo di battaglia.

- Improvvisare non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Improvvisare si applica dopo che è stato calcolato il costo totale.
- Improvvisare non può pagare per i simboli di mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} nel costo totale di una magia.
- Improvvisare non può essere usata per pagare nient’altro che il costo di lancio della magia. Ad esempio, non può essere usata durante la risoluzione di un’abilità che dica “Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}”.
- Se un artefatto che controlli ha un’abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell’abilità mentre lanci una magia con improvvisare farà in modo che l’artefatto sia TAPpato quando paghi i costi della magia. Non potrai TAPparlo di nuovo per utilizzare improvvisare. Allo stesso modo, se sacrifichi un artefatto per

attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con improvvisare, quell'artefatto non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparlo per utilizzare improvvisare.

- TAPpare un artefatto non farà sì che le sue abilità smettano di avere effetto, a meno che non sia l'abilità stessa a specificarlo.
- Gli Equipaggiamenti assegnati a una creatura non vengono TAPpati quando quella creatura viene TAPPata; allo stesso modo, TAPpare l'Equipaggiamento non fa diventare TAPPata anche la creatura.
- Quando usi improvvisare per lanciare una magia con $\{X\}$ nel costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X . Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPpare artefatti che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci la Direttiva di Saheeli e hai scelto 3 come valore di X , il costo totale è $\{3\}\{R\}\{R\}\{R\}$. Se TAPpi due artefatti, dovrai pagare $\{1\}\{R\}\{R\}\{R\}$.

Riproposizione di azione definita da parola chiave: manifestare

L'espansione *Riforgiare il Destino* ha introdotto creature incolore 2/2 le cui identità erano celate perché venivano manifestate a faccia in giù. La meccanica manifestare ritorna in questa espansione per mantenere gli avversari sulle spine.

Nebbia Primordiale

$\{4\}\{U\}$

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, puoi manifestare la prima carta del tuo grimorio. *(Mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

Esilia a faccia in su un permanente a faccia in giù che controlli: Puoi giocare quella carta in questo turno. *(Paghi comunque i suoi costi. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.)*

- Il permanente a faccia in giù è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore e ha un costo di mana convertito pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli o cambiare una o più di queste caratteristiche.
- Le caratteristiche di un permanente a faccia in giù sono valori copiabili. Se un altro oggetto diventa una copia di una creatura a faccia in giù o se viene creata una pedina che è una copia di una creatura a faccia in giù, quel nuovo oggetto è una creatura a faccia in su 2/2 incolore senza abilità.
- In qualsiasi momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su una creatura manifestata rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di cambio del tipo che le 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.
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome o condividere i tipi di creatura di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.

- 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.
- 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.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPpato o STAPpato.
- Puoi guardare in qualsiasi momento un permanente a faccia in giù che controlli. Non puoi guardare i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti dica di farlo.
- Se un permanente a faccia in giù che controlli 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 entrate nel campo di battaglia deve restare chiaro. Alcuni metodi comuni per indicarlo includono l'uso di segnalini o dadi o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia. Devi anche annotare il modo in cui ognuno di essi è stato messo a faccia in giù (manifestato, lanciato a faccia in giù usando un'abilità metamorfosi ecc.).
- In questa espansione non ci sono carte in grado di girare a faccia in su una carta istantaneo o stregoneria che sia a faccia in giù sul campo di battaglia, ma alcune carte più vecchie possono tentare di farlo. 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.
- Se un effetto cerca di far tornare sul campo di battaglia una creatura a faccia in giù dopo che questa l'ha lasciato (ad esempio, la seconda abilità di Aminatou o l'abilità innescata ritardata della Valchiria dell'Adarkar), quell'effetto fa tornare la carta a faccia in su. Se tenta di mettere una carta istantaneo o stregoneria sul campo di battaglia in questo modo, quella carta rimane invece nella sua zona attuale.
- Alcune espansioni di *Magic* precedenti contengono carte bifronte, che hanno la faccia di una carta *Magic* su entrambi i lati, invece della faccia di una carta *Magic* su un lato e il retro di una carta *Magic* sull'altro. Se una carta bifronte viene manifestata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù. Mentre è a faccia in giù, non può trasformarsi. Se la faccia 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. Anche se possono entrare nel campo di battaglia a faccia in giù, le carte bifronte che si trovano già sul campo di battaglia non possono essere girate a faccia in giù.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: miracolo

L'espansione *Ritorno di Avacyn* ci ha insegnato che un miracolo al momento giusto può cambiare le sorti della battaglia. La parola chiave miracolo ti permette di lanciare una magia approfittando di uno sconto incredibile, se è la prima carta che peschi in un turno e la lanci subito. Le carte con miracolo hanno un bordo modificato per farti notare immediatamente quando ne peschi una.

Appellarsi ai Morti

{X} {X} {B} {B} {B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia X carte creatura bersaglio dal tuo cimitero.

Miracolo {X} {B} {B} *(Puoi lanciare questa carta pagando il suo costo di miracolo quando la peschi, se è la prima che hai pescato in questo turno.)*

- È importante rivelare una carta con miracolo prima che venga aggiunta alle altre carte nella tua mano.
- Puoi rivelare e lanciare una carta con miracolo in qualsiasi turno, non soltanto nel tuo, se è la prima carta che hai pescato in quel turno.
- La pescata di più carte viene sempre considerata come una sequenza di pescate individuali. Ad esempio, se non hai ancora pescato carte durante un turno e lanci una magia che ti permette di pescare tre carte, le pescherai una alla volta. Solo la prima carta pescata in questo modo può essere rivelata e lanciata usando la sua abilità miracolo.
- Se un effetto aggiunge una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, quella carta non è stata pescata.
- Non devi necessariamente rivelare una carta pescata con miracolo se non vuoi lanciarla in quel momento.
- Puoi lanciare una carta per il suo costo di miracolo solo mentre l’abilità innescata miracolo si risolve. Se non vuoi lanciarla in quel momento (o non puoi lanciarla, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili), non potrai lanciarla più tardi per il costo di miracolo.
- Lanci la carta con miracolo durante la risoluzione dell’abilità innescata. Ignora ogni restrizione temporale basata sul tipo di carta.
- Miracolo è un costo alternativo per lanciare la magia con tale abilità. Non può essere combinato con altri costi alternativi, ad esempio lanciare una magia “senza pagare il suo costo di mana”.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di miracolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se la carta con miracolo lascia la tua mano prima che l’abilità innescata si risolva, non potrai lanciarla usando la sua abilità miracolo.
- Peschi comunque la carta, che l’abilità miracolo venga usata o meno. Ad esempio, si innescherà qualsiasi abilità che si innesca ogniquale volta peschi una carta. Se non lanci la carta usando la sua abilità miracolo, rimarrà nella tua mano.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: rievocare

Se vuoi lanciare la stessa magia a ripetizione, l’espansione *Vespro* ti aiuta con la parola chiave rievocare. Devi solo aggiungere una carta terra quando la lanci per continuare a divertirti dal tuo cimitero.

Rimescolamento della Realtà

{2} {R} {R}

Stregoneria

Metti un permanente bersaglio che possiedi in fondo al tuo grimorio. Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta che condivide un tipo di carta con quel permanente. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Rievocare (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta terra oltre a pagare gli altri suoi costi.*)

- Lanciare una carta utilizzando la sua abilità rievocare funziona come lanciare qualsiasi altra magia, con due eccezioni: stai lanciando la carta dal tuo cimitero piuttosto che dalla tua mano e devi scartare una carta terra oltre agli altri suoi costi.
- Lanciare una carta con rievocare dal tuo cimitero segue le normali regole sulla tempistica del suo tipo di carta.
- Quando una carta con rievocare che lanci dal tuo cimitero si risolve o viene neutralizzata, viene rimessa nel tuo cimitero. Puoi utilizzare l'abilità rievocare per rilanciarla di nuovo. Se è il tuo turno, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere qualsiasi azione per cercare di rimuoverla dal tuo cimitero.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: armatura totem

Di ritorno dopo l'espansione *Ascesa degli Eldrazi*, le Aure con la parola chiave armatura totem ti offrono un grado di protezione aggiuntivo.

Essenza della Piovra

{3} {U} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha forza e costituzione base 8/8 e “Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi TAPpare una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 8”.

Armatura totem (*Se la creatura incantata sta per essere distrutta, rimuovi invece tutto il danno da essa e distruggi quest'Aura.*)

- L'effetto di armatura totem è obbligatorio. Se il permanente incantato sta per essere distrutto, devi invece rimuovere tutto l'eventuale danno da esso e distruggere l'Aura che ha armatura totem.
- L'effetto di armatura totem viene applicato indipendentemente dal perché il permanente incantato sta per essere distrutto: perché gli è stato inflitto danno letale o perché è influenzato da un effetto che dice di “distruggerlo” (ad esempio quello di Putrificare). In entrambi i casi, tutto il danno viene rimosso dal permanente e viene invece distrutta l'Aura.

- Se un permanente che controlli viene incantato da più Aure che hanno armatura totem e il permanente incantato sta per essere distrutto, una di quelle Aure viene distrutta al suo posto, ma solo una di esse. Sei tu a scegliere quale perché sei tu che controlli il permanente incantato.
- Se più azioni di stato stanno per distruggere un permanente incantato da un'Aura che ha armatura totem contemporaneamente (probabilmente perché una creatura con tocco letale gli ha inflitto danno pari o superiore alla sua costituzione), l'effetto di armatura totem le sostituirà tutte e salverà la creatura.
- Se una magia o abilità (ad esempio la Vendetta di Akroma) sta per distruggere contemporaneamente sia un'Aura con armatura totem sia il permanente che sta incantando, l'effetto di armatura totem eviterà che il permanente incantato venga distrutto. Invece, la magia o abilità distruggerà l'Aura in due modi diversi allo stesso tempo, ma il risultato è lo stesso che se venisse distrutta una sola volta.
- L'effetto di armatura totem non è un effetto di rigenerazione. Nello specifico, se l'effetto di armatura totem viene applicato, il permanente incantato non viene TAPPato e di conseguenza non viene rimosso dal combattimento. Gli effetti che dicono che il permanente incantato non può essere rigenerato (ad esempio quello di Putrificare) non impediranno che l'effetto di armatura totem venga applicato.
- Se una magia o abilità dice che “distrugge” un permanente incantato da un'Aura che ha armatura totem, è quella magia o abilità a causare invece la distruzione dell'Aura. Armatura totem non distrugge l'Aura; piuttosto, modifica gli effetti della magia o abilità. D'altra parte, se una magia o abilità infligge danno letale a una creatura incantata da un'Aura che ha armatura totem, sono le regole riguardanti il danno letale che provocano la distruzione dell'Aura, non quella magia o abilità.
- Armatura totem non ha effetto, se il permanente incantato viene messo in un cimitero per qualsiasi altro motivo, ad esempio, se viene sacrificato, se si applica a esso la “regola delle leggende” o se la sua costituzione è pari o inferiore a 0.
- Se un permanente incantato da un'Aura che ha armatura totem ha indistruttibile, il danno letale e gli effetti che tentano di distruggerlo semplicemente non hanno effetto. Armatura totem non avrà effetto poiché non sarà necessario.

Ciclo: Tempeste dei comandanti

Cinque carte di questa espansione ti ricompensano quando fai spesso ricorso al tuo comandante: i loro effetti si moltiplicano per ogni volta in cui l'hai lanciato.

Tempesta dell'Empireo

{4}{W}{W}

Stregoneria

Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita.

Crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare.

- L'abilità innescata di ciascuna Tempesta considera solo il numero di volte in cui hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando prima che quell'abilità innescata si sia risolta. Se lanci di nuovo il tuo comandante in seguito, non otterrai un'altra copia.
- Se il tuo comandante è stato neutralizzato, quel lancio viene comunque contato.

- L'abilità innescata di ciascuna Tempesta può copiare la magia Tempesta anche se quella magia viene neutralizzata prima che l'abilità si risolva.
- Le copie vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa della Tempesta) non si innescheranno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Aminatou, la Plasmatrice del Fato

{W}{U}{B}

Planeswalker Leggendaro — Aminatou

3

+1: Pesca una carta, poi metti una carta dalla tua mano in cima al tuo grimorio.

-1: Esilia un altro permanente bersaglio che possiedi, poi rimettilo sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

-6: Scegli sinistra o destra. Ogni giocatore prende il controllo di tutti i permanenti non terra diversi da Aminatou, la Plasmatrice del Fato controllati dal successivo giocatore nella direzione scelta.

Aminatou, la Plasmatrice del Fato può essere il tuo comandante.

- Peschi una carta e ne rimetti una in cima al tuo grimorio mentre la prima abilità di Aminatou si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
- La seconda abilità di Aminatou può bersagliare qualsiasi permanente tu possieda, compresi quelli controllati da un altro giocatore.
- Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Mentre si risolve la terza abilità di Aminatou, scegli una direzione, poi ogni giocatore prende il controllo dei propri nuovi permanenti allo stesso tempo.
- L'effetto della terza abilità di Aminatou dura a tempo indeterminato. Continua ad applicarsi anche dopo che Aminatou (o il suo controllore) lascia la partita.
- In una partita a due giocatori, ogni giocatore prende il controllo di ciascun permanente controllato dall'avversario (tranne Aminatou) a prescindere dalla direzione scelta.

- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. L'effetto della terza abilità di Aminatou smette di applicarsi a tutti i permanenti controllati da quel giocatore e il loro controllore precedente ne riprende il controllo.

Arixmetes, Isola Sopita

{2} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Kraken

12/12

Arixmetes, Isola Sopita entra nel campo di battaglia
TAPpato con cinque segnalini sopore.

Fintanto che Arixmetes ha un segnalino sopore, è una terra. *(Non è una creatura.)*

Ogniquale volta lanci una magia, puoi rimuovere un segnalino sopore da Arixmetes.

{T}: Aggiungi {G} {U}.

- Arixmetes non può essere giocato come una terra.
- Arixmetes non è una terra fino a dopo il suo ingresso nel campo di battaglia. Gli effetti come quello della Luna Insanguinata non influiscono sulla sua abilità entra-in-campo. Allo stesso modo, gli effetti di sostituzione che modificano le modalità di entrata in campo delle creature che controlli considereranno Arixmetes come una creatura e non una terra al suo ingresso in campo. Tuttavia, le abilità innescate (come le abilità terraferma) vedranno l'ingresso nel campo di battaglia di una terra, non di una creatura.
- Arixmetes può attingere mana nel turno in cui entra nel campo di battaglia fintanto che ha segnalini sopore su di sé, a patto che tu riesca a trovare un modo per STAPparlo.
- L'effetto di Arixmetes che lo fa essere una terra sostituisce qualsiasi effetto precedente che gli abbia fornito tipi addizionali. Ad esempio, una Metamorfosi Phyrexian che copia Arixmetes sarà una terra, non una terra artefatto, finché non vengono rimossi i suoi segnalini sopore.
- L'abilità innescata di Arixmetes si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Una volta che Arixmetes è di nuovo una creatura, può attaccare nello stesso turno se lo controlli dall'inizio del tuo turno più recente.

Arraffatore di Tesori

{2} {R}

Creatura — Farabutto Goblin

3/2

Ogniqualvolta un avversario TAPpa un artefatto per attingere mana, prendi il controllo di quell'artefatto fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Un artefatto viene “TAPPato per attingere mana” quando un giocatore attiva un’abilità di mana di un artefatto che include {T} (il simbolo del TAP). In particolare, se TAPpi un artefatto per pagare una magia con la parola chiave improvvisare non lo stai TAPPando per attingere mana.
- Se l’artefatto lascia il campo di battaglia, l’Arraffatore di Tesori non lo arraffa dalla zona in cui si è spostato.
- L’artefatto resta TAPPato quando ne prendi il controllo.
- Se un avversario TAPpa un artefatto per attingere mana durante il tuo turno, ne prendi il controllo e lo mantieni fino alla fine del tuo prossimo turno.
- Se controlli più Arraffatori di Tesori, i loro effetti terminano tutti contemporaneamente. Non manterrai un artefatto più a lungo.
- Se più giocatori controllano ciascuno uno o più Arraffatori di Tesori, un artefatto TAPPato per attingere mana si imbarcherà in un viaggio decisamente complesso. Ad esempio, se il giocatore A TAPpa un artefatto per attingere mana durante il proprio turno e i giocatori B e C sono i prossimi in ordine di turno che controllano Arraffatori di Tesori, l’abilità di C si risolve prima di quella di B, così C prende il controllo dell’artefatto. Dopodiché, B prende il controllo dell’artefatto. B lo mantiene durante il proprio turno, poi C riprende il controllo dell’artefatto una volta terminato l’effetto di B; infine, A lo recupera dopo il termine dell’effetto di C. Tuttavia, se B o C TAPPano l’artefatto per attingere mana, uno di loro lo ruberà all’altro. Potresti dover prestare molta attenzione a quali effetti sono ancora validi, quali sono terminati e a chi appartengono i vari artefatti.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se quel giocatore controlla dei tesori arraffati, l’effetto che gli fornisce il controllo di quegli artefatti termina.

Braccasangue

{3} {B}

Creatura — Mago Vampiro

2/2

Volare

{B}, Paga 2 punti vita: Metti un segnalino +1/+1 sul Braccasangue.

Quando il Braccasangue lascia il campo di battaglia, pesca una carta per ogni segnalino +1/+1 su di esso.

- Se sul Braccasangue vengono messi contemporaneamente abbastanza segnalini -1/-1 da rendere la sua costituzione 0 o meno, per determinare il numero di carte che peschi, verrà usato il numero di segnalini +1/+1 su di esso prima che ricevesse i segnalini -1/-1. Ad esempio, se ci sono tre segnalini +1/+1 sul Braccasangue e questo riceve sei segnalini -1/-1, pescherai tre carte. Questo perché l’abilità innescata del

Braccasangue verifica l'esistenza della creatura appena prima che lasci il campo di battaglia e, in quel momento, ha ancora tutti quei segnalini.

Brudiclad, Ingegnere Telchor

{4} {U} {R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Artefice

4/4

Le pedine creatura che controlli hanno rapidità.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina creatura artefatto Myr 2/1 blu. Poi puoi scegliere una pedina che controlli. Se lo fai, ogni altra pedina che controlli diventa una copia di quella pedina.

- L'ultimo effetto dell'abilità innescata di Brudiclad influenza tutte le pedine che controlli diverse dalla pedina scelta, inclusa la pedina appena creata, a meno che quest'ultima non sia la pedina scelta.
 - Tutte le altre pedine che controlli diventano una copia della pedina scelta, anche quelle che non sono dello stesso tipo. Ad esempio, se controlli una pedina artefatto Tesoro e scegli la pedina Myr appena creata da Brudiclad, il tuo Tesoro diventerà una copia del Myr.
 - L'effetto dell'abilità innescata di Brudiclad dura a tempo indeterminato. Continua ad applicarsi anche dopo che Brudiclad ha lasciato la partita.
 - Brudiclad copia solo i valori definiti mentre la pedina originale veniva creata (a meno che quella pedina non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella pedina è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se la pedina scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se è stata precedentemente influenzata dall'abilità innescata di Brudiclad), le tue pedine diventano copie di ciò che la pedina scelta ha copiato.
-

Colosso di Nylea

{6} {G}

Creatura Incantesimo — Gigante

6/6

Costellazione — Ogniqualvolta il Colosso di Nylea o un altro incantesimo entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, raddoppia la forza e la costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

- Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell'effetto inizia ad applicarsi. La costituzione viene raddoppiata nello stesso modo.

- Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece $-X/-0$, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere $-8/-0$ al Colosso di Nylea, rendendolo una creatura $-2/6$, quando ne raddoppi forza e costituzione prende $-2/+6$, diventando una creatura $-4/12$ fino alla fine del turno.

Destriero della Tramontana

$\{2\} \{W\}$

Creatura — Pegaso

2/1

Volare

Quando il Destriero della Tramontana lascia il campo di battaglia, scegli un avversario che controlla più terre di te. Passa in rassegna il tuo grimorio per un numero di carte Pianura pari alla differenza e rivelale. Mettine una sul campo di battaglia TAPpata e aggiungi le altre alla tua mano. Poi rimescola il tuo grimorio.

- Puoi trovare meno carte Pianura della differenza, ad esempio, perché non restano tante carte Pianura nel tuo grimorio.
- Se nessun avversario controlla più terre di te, passerai in rassegna il tuo grimorio e lo rimescolerai, ma non potrai trovare alcuna carta Pianura.

Direttiva di Saheeli

$\{X\} \{R\} \{R\} \{R\}$

Stregoneria

Improvvisare (Ogni artefatto che TAPpi dopo aver attivato le abilità di mana corrisponde al pagamento di $\{1\}$.)

Rivela le prime X carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte artefatto con costo di mana convertito pari o inferiore a X scelte tra esse. Poi metti nel tuo cimitero tutte le carte rivelate in questo modo che non sono state messe sul campo di battaglia.

- La Direttiva di Saheeli considera i costi di mana convertiti individuali delle carte artefatto che riveli. La somma dei loro costi di mana convertiti può essere maggiore di X.
- Se una carta nel tuo grimorio ha $\{X\}$ nel costo di mana, X viene considerato 0.

- Tutti gli artefatti messi sul campo di battaglia in questo modo vi entrano contemporaneamente. Se uno o più di essi hanno abilità innescate che si innescano quando un'altra carta entra nel campo di battaglia, ogni abilità prenderà in considerazione ogni carta che entra nel campo di battaglia.

Drago in Cova

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

5/4

Volare

Terraferma — Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Uovo di Drago 0/2 rossa con difensore e “Quando questa creatura muore, crea una pedina creatura Drago 2/2 rossa con volare e ‘{R}’: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno”.

- L’abilità terraferma del Drago in Cova non assegna un nome alle pedine; in inglese, queste prendono il nome dai loro tipi di creatura: “Dragon Egg”, lo stesso nome inglese della carta creatura Uovo di Drago. Le pedine condividono quindi il nome di tale carta creatura (sia in inglese, sia in italiano), anche se le pedine non hanno costo di mana e il loro costo di mana convertito è 0.

Emissario del Rancore

{5} {R}

Creatura — Efreet

6/5

Volare, rapidità

Mentre l’Emissario del Rancore entra nel campo di battaglia, scegli segretamente un avversario.

Rivela il giocatore che hai scelto: Scegli nuovi bersagli per una magia o abilità bersaglio se è controllata dal giocatore scelto e se bersaglia te o un permanente che controlli. Attiva questa abilità solo una volta.

- Esistono parecchi modi per scegliere segretamente un avversario; ad esempio, potresti scrivere il nome di quel giocatore su un pezzo di carta da conservare con l’Emissario del Rancore.
- Se hai più Emissari del Rancore, puoi scegliere un avversario diverso per ognuno. In quel caso, prendi nota dell’avversario scelto per ogni Emissario del Rancore.

- Se l'Emissario del Rancore lascia il campo di battaglia e poi vi torna, viene considerato come un nuovo oggetto. Puoi scegliere un nuovo avversario e attivare di nuovo la sua ultima abilità.
- Se non hai scelto un avversario quando l'Emissario del Rancore è entrato nel campo di battaglia, non puoi pagare il costo per attivare la sua ultima abilità. Ciò può essere dovuto al fatto che hai preso il controllo dell'Emissario del Rancore di un altro giocatore o che una creatura già sul campo di battaglia è diventata una copia dell'Emissario del Rancore.
- L'abilità attivata dell'Emissario del Rancore può influenzare una magia o un'abilità con molteplici bersagli, anche se alcuni di quei bersagli non siete tu o un permanente che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli fintanto che almeno uno di quei bersagli siete tu o un permanente che controlli.

Essenza della Piovra

{3}{U}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha forza e costituzione base 8/8 e “Ogniqualvolta questa creatura attacca, puoi TAPpare una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 8”.

Armatura totem (Se la creatura incantata sta per essere distrutta, rimuovi invece tutto il danno da essa e distruggi quest'Aura.)

- L'Essenza della Piovra sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che impostano la forza o la costituzione e che iniziano ad applicarsi a una creatura dopo che le è stata assegnata l'Essenza della Piovra sostituiranno questo effetto.
- Eventuali effetti che modificano la forza o la costituzione (ad esempio quelli che fanno prendere +N/+N) e i segnalini si applicheranno ai nuovi valori di forza e costituzione base della creatura, anche se hanno cominciato ad applicarsi prima che le fosse assegnata l'Essenza della Piovra.

Estrid, la Mascherata

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

Planeswalker Leggendaro — Estrid

3

+2: STAPpa ogni permanente incantato che controlli.

-1: Crea una pedina incantesimo Aura bianca chiamata Maschera assegnata a un altro permanente bersaglio. La pedina ha incanta permanente e armatura totem.

-7: Metti nel tuo cimitero le prime sette carte del tuo grimorio. Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte incantesimo non Aura dal tuo cimitero, poi fai lo stesso per le carte Aura.

Estrid, la Mascherata può essere il tuo comandante.

- Un permanente incantato è un permanente con un'Aura assegnata. I permanenti incantesimo che controlli che non hanno Aure assegnate non sono incantati.
- Se un'Aura con armatura totem è incantata a sua volta da un'altra Aura con armatura totem, distruggere la prima Aura o il permanente che incanta avrà invece come risultato solo la distruzione della seconda Aura.
- La seconda abilità di Estrid potrebbe bersagliare un permanente a cui non è possibile assegnare la pedina Aura. In questo caso, la pedina non viene creata.
- La seconda abilità di Estrid non può bersagliare Estrid, ma la pedina Maschera può incantarla legalmente se trovi un modo per spostarla su di lei.
- Tutti gli incantesimi non Aura messi sul campo di battaglia con la terza abilità di Estrid vi entrano contemporaneamente. Se uno o più di essi hanno abilità innescate che si innescano quando un'altra carta entra nel campo di battaglia, ogni abilità prenderà in considerazione ogni carta che entra nel campo di battaglia.
- Le carte Aura rimesse sul campo con la terza abilità di Estrid possono incantare gli incantesimi non Aura messi sul campo con quell'abilità.
- Scegli quale oggetto viene incantato da ciascuna Aura rimessa sul campo subito prima che quell'Aura entri nel campo di battaglia. L'oggetto scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura. Questa azione non bersaglia il giocatore o il permanente che verrebbero incantati, quindi è possibile scegliere in questo modo un permanente con anti-malocchio controllato dall'avversario.
- Se una carta Aura non può incantare nulla, rimane nel tuo cimitero.

Evocazione di Estrid

{2} {U}

Incantesimo

Puoi far entrare l'Evocazione di Estrid nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi incantesimo che controlli, tranne che ha "All'inizio del tuo mantenimento, puoi esiliare questo incantesimo. Se lo fai, rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario".

- Se l'Evocazione di Estrid non copia un incantesimo mentre entra nel campo di battaglia, non avrà l'abilità che ti permette di esiliarla all'inizio del tuo mantenimento. Non puoi farle copiare se stessa per ottenere quell'abilità.
- Dopo che l'Evocazione di Estrid è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Devi scegliere un incantesimo che è attualmente sul campo di battaglia da copiare (o decidere di non copiare nulla). Le Aure che erano assegnate ad essa verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali segnalini su di essa smetteranno di esistere.

- L'Evocazione di Estrid copia esattamente ciò che è stampato sull'incantesimo originale (a meno che quell'incantesimo non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'incantesimo è TAppato o STAppato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o eventuali effetti non di copia che hanno modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'incantesimo copiato ha $\{X\}$ nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se l'incantesimo scelto sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se è un'altra Evocazione di Estrid), allora l'Evocazione di Estrid entra nel campo di battaglia come ciò che l'incantesimo scelto ha copiato.
- Se l'incantesimo scelto è una pedina, l'Evocazione di Estrid copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. In questo caso, l'Evocazione di Estrid non diventa una pedina.
- Se l'incantesimo scelto è un'Aura, scegli cosa incanta subito prima che l'Evocazione di Estrid entri nel campo di battaglia. L'oggetto scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura che diventerà l'Evocazione di Estrid. Questa azione non bersaglia il giocatore o il permanente che verrebbero incantati, quindi è possibile scegliere in questo modo un permanente con anti-malocchio controllato dall'avversario.
- Se l'incantesimo scelto è un'Aura, ma l'Evocazione di Estrid non potrà incantare legalmente nulla, l'Evocazione di Estrid resta nella sua zona attuale e non entra nel campo di battaglia. Se l'Evocazione di Estrid è in pila, viene messa nel cimitero del suo proprietario.
- Eventuali abilità entra-in-campo dell'incantesimo copiato si innescheranno quando l'Evocazione di Estrid entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo incantesimo] entra nel campo di battaglia" o "[questo incantesimo] entra nel campo di battaglia con" dell'incantesimo scelto.
- Se l'Evocazione di Estrid in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro incantesimo, non può diventare una copia di quell'incantesimo. Puoi scegliere solo un incantesimo che è già sul campo di battaglia.

Flagello dell'Incantatore

$\{1\} \{R\}$

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, un incantesimo bersaglio infligge al suo controllore danno pari al suo costo di mana convertito a meno che quel giocatore non lo sacrifichi.

- Se non ci sono altri incantesimi sul campo di battaglia, l'abilità innescata del Flagello dell'Incantatore deve bersagliare il Flagello dell'Incantatore.

Fucina di Eroi

Terra

$\{T\}$: Aggiungi $\{C\}$.

{T}: Scegli un comandante bersaglio che è entrato nel campo di battaglia in questo turno. Metti su di esso un segnalino +1/+1 se è una creatura e un segnalino fedeltà se è un planeswalker.

- Se il comandante bersaglio in qualche modo è sia una creatura che un planeswalker, probabilmente perché è Gideon, riceve entrambi i tipi di segnalini.
- Se il comandante bersaglio in qualche modo non è né una creatura né un planeswalker (come potrebbe succedere, ad esempio, con Arixmetes, Isola Sopita), non riceve alcun segnalino.

Gioiello Ambito

{6}

Artefatto

Quando il Gioiello Ambito entra nel campo di battaglia, pesca tre carte.

{T}: Aggiungi tre mana di un qualsiasi colore.

Ogniqualvolta una o più creature controllate da un avversario ti attaccano e non vengono bloccate, quel giocatore pesca tre carte e prende il controllo del Gioiello Ambito. STAPpalo.

- Una creatura che attacca un planeswalker che controlli non farà innescare l'ultima abilità del Gioiello Ambito.
- L'ultima abilità del Gioiello Ambito si innesca dopo che hai dichiarato le creature bloccanti (o scelto di non dichiararne affatto) se ci sono creature attaccanti non bloccate. Non importa se alcune creature attaccanti sono state bloccate.
- L'ultima abilità del Gioiello Ambito si risolve dopo che sono state scelte le creature bloccanti, ma prima che venga inflitto il danno da combattimento.
- Se più di un avversario ti attacca contemporaneamente, l'ultima abilità del Gioiello Ambito si innesca per ciascuno. Sei tu a scegliere a quale giocatore passare il Gioiello Ambito, ma ognuno di loro pesca tre carte e ha l'opportunità di attivarne l'abilità di mana.

Golem del Geode

{5}

Creatura Artefatto — Golem

5/3

Travolgere

Ogniqualevolta il Golem del Geode infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare il tuo comandante dalla zona di comando senza pagare il suo costo di mana. *(Paghi comunque eventuali costi addizionali.)*

- Se vuoi lanciare il tuo comandante senza pagare il suo costo di mana, devi farlo mentre l'abilità innescata del Golem del Geode si sta risolvendo. Non puoi lanciarlo gratuitamente più tardi nel turno. Può essere lanciato in un momento in cui normalmente non potresti lanciare una magia creatura, ma le altre restrizioni (come "Lancia questa carta solo dal tuo cimitero") devono essere rispettate.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non potrai scegliere di lanciarla per un costo alternativo come, ad esempio, un costo di conferire. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come la tassa del comandante, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- L'abilità innescata del Golem del Geode si innesca anche se il tuo comandante non è nella zona di comando nel momento in cui il Golem del Geode infligge danno da combattimento a un giocatore. Se il tuo comandante riesce a farvi ritorno prima che l'abilità innescata si risolva, puoi lanciarlo.
- L'abilità innescata del Golem del Geode si innesca anche se gli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui infligge danno da combattimento a un giocatore.

Gyrus, Risvegliatore di Cadaveri

{X} {B} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Idra

0/0

Gyrus, Risvegliatore di Cadaveri entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al mana speso per lanciarlo.

Ogniqualevolta Gyrus attacca, puoi esiliare una carta creatura bersaglio con forza inferiore dal tuo cimitero. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quella carta ed è TAPpata e attaccante. Esilia la pedina alla fine del combattimento.

- L'ammontare di mana speso per lanciare Gyrus di norma è pari al suo costo di mana convertito, ovvero 3 più il valore scelto per X. Tuttavia, devi anche aggiungere eventuali costi addizionali pagati, inclusa la tassa del comandante.
- Se Gyrus entra nel campo di battaglia senza essere lanciato, non è stato speso mana per lanciarlo. Entra nel campo di battaglia senza segnalini +1/+1. Se nessun altro effetto ne fa aumentare la costituzione in quel momento, verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.
- Se un'altra creatura entra nel campo di battaglia come una copia di Gyrus, considera il mana speso per lanciare quella creatura per determinare il numero di segnalini +1/+1 con cui entra.

- La pedina di Gyrus copia esattamente ciò che è stampato sulla carta creatura originale e nulla di più. Non copia eventuali effetti che la modificavano prima che fosse messa nel tuo cimitero.
- Se la carta creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene 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 [questa carta creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa carta creatura] entra nel campo di battaglia con” della carta creatura scelta.
- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Gyrus.
- Sebbene la pedina stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

Idolo di Pietra Antico

{10}

Creatura Artefatto — Golem

12/12

Lampo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura attaccante.

Travolgere

Quando l’Idolo di Pietra Antico muore, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 6/12 incolore con travolgere.

- Il costo dell’Idolo di Pietra Antico viene ridotto per ogni creatura attaccante, non solo per le creature che attaccano te. Conta anche le tue creature attaccanti.
- Se ci sono creature attaccanti sufficienti, il costo dell’Idolo di Pietra Antico può essere ridotto a {0}.
- Il costo totale per lanciare una magia viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se controlli cinque creature attaccanti, tra cui una che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, lanciare l’Idolo di Pietra Antico costa {5}. Puoi quindi sacrificare la creatura nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo; il costo di lancio resterà comunque {5}.

Idra Linguafrusta

{5} {G}

Creatura — Idra Lucertola

4/4

Raggiungere

Quando l'Idra Linguafrusta entra nel campo di battaglia, distruggi tutte le creature con volare. Metti un segnalino +1/+1 sull'Idra Linguafrusta per ogni creatura distrutta in questo modo.

- Una creatura con indistruttibile o una creatura che si rigenera non saranno considerate come “distrutte in questo modo”.
- Se una creatura con volare sta per essere distrutta, ma invece viene distrutta un'Aura con l'abilità armatura totem, l'Idra Linguafrusta non considererà quella creatura o quell'Aura come una “creatura distrutta in questo modo”.

Kestia, la Coltivatrice

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

Creatura Incantesimo Leggendaria — Ninfa

4/4

Conferire {3} {G} {W} {U} *(Se lanci questa carta per il suo costo di conferire, è una magia Aura con incanta creatura. Diventa una creatura se non è assegnata a una creatura.)*

La creatura incantata prende +4/+4.

Ogniqualvolta una creatura incantata o una creatura incantesimo che controlli attaccano, pesca una carta.

- Se più creature incantate o incantesimo che controlli attaccano, peschi altrettante carte.
- Se una creatura incantesimo incantata attacca, peschi solo una carta.
- L'espressione “che controlli” si applica sia a “una creatura incantata”, sia a “una creatura incantesimo”. Questo significa che l'abilità di Kestia si innesca quando ad attaccare è una creatura incantata che controlli, non una creatura incantata di qualsiasi giocatore.

Leggenda Senza Confini

{2} {G}

Incantesimo

Il tuo comandante costa {1} in meno per essere lanciato per ogni volta che è stato lanciato dalla zona di comando in questa partita.

Ogniqualvolta il tuo comandante viene messo nella zona di comando da qualsiasi zona, pesca una carta.

- La riduzione di costo della Leggenda Senza Confini si applica dopo che hai applicato la tassa del comandante. In pratica, questo riduce la tassa del comandante a {1}.
- La riduzione di costo della Leggenda Senza Confini si applica anche se stai lanciando il tuo comandante da una zona diversa dalla zona di comando.

Lord Windgrace

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

Planeswalker Leggendario — Windgrace

5

+2: Scarta una carta, poi pesca una carta. Se una carta terra viene scartata in questo modo, pesca una carta aggiuntiva.

-3: Rimetti sul campo di battaglia fino a due carte terra bersaglio dal tuo cimitero.

-11: Distruggi fino a sei permanenti non terra bersaglio, poi crea sei pedine creatura Guerriero Felino 2/2 verdi con passa-Foreste.

Lord Windgrace può essere il tuo comandante.

- Se non hai carte in mano quando la prima abilità di Lord Windgrace si risolve, non scarterai nulla e poi pescherai una carta.
- Mentre risolvi l'ultima abilità di Lord Windgrace, crei sei pedine Guerriero Felino anche se vengono distrutti meno di sei permanenti non terra. Tuttavia, se scegli un qualsiasi numero di bersagli per l'abilità e ciascuno diventa un bersaglio illegale, l'abilità non si risolve e non creerai alcuna pedina.

Maestra di Spada Celestiale

{5} {W}

Creatura — Angelo

3/6

Volare, doppio attacco

Quando la Maestra di Spada Celestiale entra nel campo di battaglia, puoi assegnarle un qualsiasi numero di Aure ed Equipaggiamenti che controlli.

Le altre creature che controlli prendono +1/+1 per ogni Aura ed Equipaggiamento assegnati alla Maestra di Spada Celestiale.

- Le Aura o gli Equipaggiamenti si spostano nel momento in cui si risolve l'abilità innescata della Maestra di Spada Celestiale. Se la Maestra di Spada Celestiale non è più sul campo di battaglia, le Aure e gli Equipaggiamenti che volevi assegnarle non si spostano.
- Non puoi cercare di assegnare un'Aura o un Equipaggiamento alla Maestra di Spada Celestiale se quell'Aura o quell'Equipaggiamento non possono essere legalmente assegnati ad essa.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura che controlli potrebbe diventare letale se la Maestra di Spada Celestiale lascia il campo di battaglia durante quel turno o se un'Aura o un Equipaggiamento vengono rimossi da essa.

Magus dell'Equilibrio

{1} {W}

Creatura — Mago Umano

2/2

{4} {W}, {T}, Sacrifica il Magus dell'Equilibrio: Ogni giocatore sceglie un numero di terre che controlla pari al numero di terre controllate dal giocatore che ne controlla di meno, poi sacrifica quelle rimanenti. I giocatori scartano le carte e sacrificano le creature allo stesso modo.

- Quando l'abilità del Magus dell'Equilibrio si risolve, innanzitutto il giocatore di turno sceglie un numero appropriato di terre che controlla (che potrebbe essere zero, se quel giocatore non controlla più terre del giocatore che ne controlla meno di tutti). Poi ogni altro giocatore in ordine di turno farà lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Infine, tutte le terre scelte vengono sacrificate contemporaneamente. I giocatori ripetono questo procedimento per le carte in mano e per le creature che controllano, tranne che, mentre scelgono le carte in mano, i giocatori non conosceranno l'identità delle carte scelte dai giocatori precedenti.
- I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui l'abilità del Magus dell'Equilibrio comincia a risolversi e quello in cui ha terminato di risolversi. Se un'abilità si innesca durante questo processo, viene messa in pila dopo il termine della risoluzione.
- Se un giocatore ha in mano zero carte, non controlla alcuna terra o non controlla alcuna creatura, gli altri giocatori dovranno rispettivamente scartare la propria intera mano, sacrificare tutte le proprie terre o sacrificare tutte le proprie creature.

Melma Famelica

{2} {G}

Creatura — Melma

La Melma Famelica non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.

Se una creatura controllata da un avversario sta per morire, invece esiliala e metti sulla Melma Famelica un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di quella creatura.

- Dopo che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.
- Una pedina creatura può morire esattamente come una creatura non pedina prima di smettere di esistere. La Melma Famelica può sostituire questo evento esiliando la pedina.
- Viene considerata la forza che aveva la creatura esiliata quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la Melma Famelica muore contemporaneamente alle creature di un avversario, le creature dell'avversario saranno esiliate.
- Se più di un effetto di sostituzione cerca di cambiare la destinazione di una creatura che sta per morire, il controllore di quella creatura decide quale effetto si applica. Ad esempio, se due giocatori controllano una Melma Famelica, una creatura controllata da un terzo giocatore sarà esiliata dalla Melma Famelica scelta da quel terzo giocatore, mentre l'altra Melma Famelica non riceverà segnalini +1/+1.
- Se il comandante di un avversario sta per morire, quel giocatore può scegliere di salvarlo e spostarlo nella zona di comando prima che la Melma Famelica possa divorarlo; altrimenti, quel giocatore può decidere di lasciare che la Melma Famelica esili il suo comandante e poi salvarlo dall'esilio e spostarlo nella zona di comando. La Melma Famelica riceve segnalini +1/+1 solo in questo secondo caso.

Nebbia Primordiale

{4} {U}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, puoi manifestare la prima carta del tuo grimorio. *(Mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

Esilia a faccia in su un permanente a faccia in giù che controlli: Puoi giocare quella carta in questo turno. *(Paghi comunque i suoi costi. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.)*

- L'attivazione dell'ultima abilità della Nebbia Primordiale non fa innescare le abilità che si innescano "quando [qualcosa] viene girato a faccia in su".
- Se attivi l'ultima abilità della Nebbia Primordiale ma non giochi la carta esiliata in questo turno, resta esiliata.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali di ogni carta che giochi.
- Puoi giocare una terra esiliata in questo modo solo se hai ancora la possibilità di giocare terre in questo turno.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi, come i costi di apparire.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.
- Se in qualche modo controlli una pedina a faccia in giù, puoi esiliarla per attivare l'ultima abilità della Nebbia Primordiale, ma non potrai lanciare quella pedina.

Rimescolamento della Realtà

{2} {R} {R}

Stregoneria

Metti un permanente bersaglio che possiedi in fondo al tuo grimorio. Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta che condivide un tipo di carta con quel permanente. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Rievocare (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta terra oltre a pagare gli altri suoi costi.)

- Vengono considerati i tipi che aveva il permanente bersaglio quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Il Rimescolamento della Realtà può bersagliare qualsiasi permanente che possiedi, compresi quelli controllati da un altro giocatore. Il proprietario di una pedina è il giocatore che l'ha creata.
- Ti fermerai non appena rivelerai una carta che condivide un qualsiasi tipo di carta con il permanente bersaglio. Ad esempio, se il permanente bersaglio è una creatura artefatto, ti fermerai non appena riveli una carta che è un artefatto o una creatura.
- Nella maggior parte dei casi, almeno una carta nel tuo grimorio (ovvero quella che hai messo in fondo al tuo grimorio) condividerà un tipo di carta con il permanente bersaglio. Tuttavia, in alcuni casi insoliti, nessuna carta nel tuo grimorio condividerà un tipo di carta con il permanente (ad esempio, perché il permanente era una pedina o perché i suoi tipi erano stati modificati). In tali casi, rivelerai tutto il tuo grimorio, non metterai nulla sul campo di battaglia e rimetterai le carte al loro posto in ordine casuale.

Saheeli, la Talentuosa

{2} {U} {R}

Planeswalker Leggendaro — Saheeli

+1: Crea una pedina creatura artefatto Servomeccanismo
1/1 incolore.

+1: La prossima magia che lanci in questo turno costa
{1} in meno per essere lanciata per ogni artefatto che
controlli mentre la lanci.

-7: Per ogni artefatto che controlli, crea una pedina che è
una copia di quel permanente. Quelle pedine hanno
rapidità. Esilia quelle pedine all'inizio della prossima
sottofase finale.

Saheeli, la Talentuosa può essere il tuo comandante.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della seconda abilità di Saheeli). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Il costo totale per lanciare una magia viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se controlli tre artefatti, compreso uno che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, la seconda abilità di Saheeli ridurrà il costo di una magia che lanci di {3}. Puoi quindi sacrificare l'artefatto nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo; il costo di lancio sarà comunque ridotto di {3}.
- La seconda abilità di Saheeli riduce solo il mana generico nel costo della prossima magia che lanci.
- Mentre risolvi la terza abilità di Saheeli, ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o eventuali effetti non di copia che hanno modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se un artefatto copiato ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se un artefatto copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se un artefatto copiato sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se l'artefatto copiato è un Acciaio da Scolpire), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che l'artefatto ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo di un artefatto copiato 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" dell'artefatto.

Seminatore di Discordia

{4} {B} {B}

Creatura — Demone

6/6

Volare

Mentre il Seminatore di Discordia entra nel campo di battaglia, scegli due giocatori.

Ogniquale volta viene inflitto danno a uno dei giocatori scelti, anche l'altro giocatore scelto perde altrettanti punti vita.

- Devi scegliere due giocatori differenti, uno dei quali puoi essere tu.
- È l'abilità innescata del Seminatore di Discordia a far perdere punti vita al secondo giocatore. Tale perdita non è danno e non viene causata dalla fonte che ha inflitto danno al primo giocatore.
- Se al Seminatore di Discordia viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui a uno dei giocatori scelti viene inflitto danno, la sua abilità farà perdere punti vita al secondo giocatore.
- Se al controllore del Seminatore di Discordia viene inflitto danno sufficiente a fargli perdere la partita nello stesso momento in cui viene inflitto danno a uno dei due giocatori scelti, l'abilità innescata del Seminatore di Discordia non si risolverà e l'altro giocatore scelto non perderà punti vita.

Seminatore di Legnotorto

{2} {G}

Creatura — Druido Elfo

3/3

Ogniquale volta una o più carte terra vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona, crea una pedina creatura Pianta 0/1 verde.

{G}, Sacrifica tre creature: Riprendi in mano una carta terra bersaglio dal tuo cimitero.

- Se più carte terra vengono messe nel tuo cimitero contemporaneamente, la prima abilità del Seminatore di Legnotorto si innesca solo una volta. Questo può accadere perché un effetto le ha messe nel cimitero dal tuo grimorio tutte insieme o perché sono state distrutte simultaneamente (ad esempio, nel caso di due creature terra a cui è stato inflitto danno da combattimento letale).

Soglia Sempre Vigile

{2} {U}

Incantesimo

Ogniquale volta un avversario attacca te e/o un planeswalker che controlli con una o più creature, pesca una carta.

- Pescherai solo una carta per ogni avversario che attacca te o i tuoi planeswalker, a prescindere dal numero di creature con cui ti stanno attaccando. Se più avversari attaccano te o i tuoi planeswalker contemporaneamente, pescherai una carta per ciascuno di quegli avversari.

Tawnos, Apprendista di Urza

{U} {R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

1/3

Rapidità

{U} {R}, {T}: Copia un'abilità attivata o innescata bersaglio che controlli da una fonte artefatto. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Le abilità di mana non possono essere bersagliate.)*

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
- L'abilità di Tawnos bersaglia un'abilità che si trova in pila e crea un'altra istanza di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare un'abilità ad alcun oggetto.
- Una “fonte artefatto” è un permanente, una magia o una carta in qualsiasi zona con il tipo di carta “artefatto”. Ad esempio, l'abilità di Tawnos può bersagliare un'abilità ciclo che hai attivato se la carta scartata è una carta artefatto.
- La fonte della copia è la stessa dell'abilità originale.
- Se l'abilità è modale (cioè, se dice “Scegli uno —” o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l'abilità divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli (ad esempio, l'abilità del Meccatitano Rigoglioso), la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se il costo dell'abilità attivata contiene una scelta, ad esempio, una creatura da sacrificare o un numero di segnalini da rimuovere, la copia usa quella stessa informazione. Non puoi pagare di nuovo il costo, neanche se vuoi farlo.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. Se un'abilità innescata ti chiede di pagare un costo (come nel caso del Congegno Specchiante), paghi quel costo separatamente per la copia.
- Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell'abilità sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate

dall'abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l'abilità entra-in-campo del Rematore di Mareacava e vengono esiliate due carte, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando il Rematore di Mareacava lascia il campo di battaglia.

- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un'abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l'abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se viene copiata l'abilità entra-in-campo della Forgia dell'Anima, vengono esiliate due carte. Il valore della X nel costo di attivazione dell'altra abilità della Forgia dell'Anima è la somma dei costi di mana convertiti delle due carte. Mentre l'abilità si risolve, per ogni carta crei una pedina che è una copia.

Tempesta della Genesi

{4} {G} {G}

Stregoneria

Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita.

Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta permanente non terra. Puoi mettere quella carta sul campo di battaglia. Poi metti in fondo al tuo grimorio in ordine casuale tutte le carte rivelate in questo modo che non sono state messe sul campo di battaglia.

- Se scegli di non mettere sul campo di battaglia la carta permanente non terra rivelata, la metterai in fondo al tuo grimorio insieme alle altre.
- Se nel tuo grimorio non ci sono più carte permanente non terra, rivelerai il tuo grimorio e poi lo rimetterai al suo posto in ordine casuale.
- Ogni copia si risolve separatamente. Qualsiasi abilità che si innesca quando il permanente entra nel campo di battaglia si risolve prima della risoluzione della copia successiva. La magia originale è l'ultima a risolversi.

Tempesta di Echi

{3} {U} {U}

Stregoneria

Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

Crea una pedina che è una copia di un artefatto bersaglio.

- Ogni copia si risolve separatamente. Tutte le abilità che si innescano quando la pedina artefatto entra nel campo di battaglia si risolvono prima della risoluzione della copia successiva. La magia originale è l'ultima a risolversi.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o eventuali effetti non di copia che hanno modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'artefatto copiato ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se l'artefatto copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se l'artefatto copiato è un Acciaio da Scolpire), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che l'artefatto ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo dell'artefatto copiato 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” dell'artefatto scelto.

Tempesta di Furia

{2} {R} {R}

Istantaneo

Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- La Tempesta di Furia può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Questo significa, ad esempio, che le copie della Tempesta di Furia possono bersagliare la Tempesta di Furia stessa, ma questo non farà innescare l'abilità “quando lanci questa magia” della copia e il numero di copie di altre magie che otterrai non aumenterà.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi, ma non la quantità di bersagli. 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 copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come nel caso della Lavalanga), la copia ha lo stesso valore di X.

- Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso della Piroelica di Chandra), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Tempesta di Teschi

{7} {B} {B}

Stregoneria

Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita.

Ogni avversario sacrifica una creatura. Ogni avversario che non può farlo perde metà dei propri punti vita, arrotondati per eccesso.

- L'ammontare di punti vita che vengono persi viene determinato solo mentre la Tempesta di Teschi si risolve. Ad esempio, se un avversario non controlla alcuna creatura e ha 30 punti vita quando lanci la Tempesta di Teschi creandone due copie, la copia che si risolve per prima fa perdere 15 punti vita a quell'avversario (lasciandogliene 15); la seconda gliene fa perdere 8 (lasciandogliene 7); infine, la magia originale fa perdere a quel giocatore 4 punti vita, lasciandolo con 3 punti vita rimanenti.

Thantis, la Tessitrice di Guerra

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

Creatura Leggendaria — Ragno

5/5

Cautela, raggiungere

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

Ogniquale volta una creatura attacca te o un planeswalker che controlli, metti un segnalino +1/+1 su Thantis, la Tessitrice di Guerra.

- Se una creatura non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAppata o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

- Il controllore di ogni creatura sceglie comunque quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla creatura.
- Non puoi attaccare te stesso o i tuoi planeswalker per fornire segnalini +1/+1 a Thantis, ma Thantis apprezza questo tipo di strategia.

Torre di Guardia Isolata

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}: Profetizza 1, poi puoi rivelare la prima carta del tuo grimorio. Se una carta terra base viene rivelata in questo modo, mettila sul campo di battaglia TAppata. Attiva questa abilità solo se un avversario controlla almeno due terre in più di te.

- Puoi attivare l'abilità della Torre di Guardia Isolata se controlli più terre di un avversario, a patto che allo stesso tempo uno o più avversari controllino almeno due terre in più di te.

Tuvasa, Illuminata dal Sole

{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Sciamano Tritone

1/1

Tuvasa, Illuminata dal Sole prende +1/+1 per ogni incantesimo che controlli.

Ogniqualevolta lanci la tua prima magia incantesimo in ogni turno, pesca una carta.

- L'abilità innescata di Tuvasa si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a Tuvasa potrebbe diventare letale se alcuni dei tuoi incantesimi lasciano il campo di battaglia in quel turno.

Umiliatore Vedalken

{3}{U}

Creatura — Mago Vedalken

Metallurgia — Ogniqualvolta l'Umiliatore Vedalken attacca, se controlli tre o più artefatti, le creature controllate dai tuoi avversari perdono tutte le abilità e hanno forza e costituzione base 1/1 fino alla fine del turno.

- L'abilità dell'Umiliatore Vedalken influenza tutte le creature controllate dai tuoi avversari, non solo quelle controllate dal giocatore che sta attaccando.
- L'abilità dell'Umiliatore Vedalken sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base di una creatura influenzata. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato a una creatura dopo che l'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.
- Eventuali effetti che modificano la forza o la costituzione (ad esempio quelli che fanno prendere +N/+N) e i segnalini si applicheranno ai nuovi valori di forza e costituzione base della creatura, anche se hanno cominciato ad applicarsi prima che l'abilità dell'Umiliatore Vedalken si risolvesse.
- Se non controlli tre artefatti mentre l'abilità dell'Umiliatore Vedalken si risolve, non ha effetto. Se ne controlli almeno tre, l'effetto continua ad applicarsi anche se perdi il controllo dell'Umiliatore Vedalken o dei tuoi artefatti più avanti nel turno.
- L'abilità dell'Umiliatore Vedalken influenza solo le creature che i tuoi avversari controllano quando si risolve. Le creature che entrano sotto il loro controllo o di cui prendono il controllo più avanti nel turno non perderanno forza, costituzione o abilità.

Unicorno Fedele

{3} {W}

Creatura — Unicorno

3/4

Cautela

Tenente — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli il tuo comandante, previeni tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto alle creature che controlli in questo turno. Le altre creature che controlli hanno cautela fino alla fine del turno.

- Dopo che l'abilità tenente dell'Unicorno Fedele si è risolta mentre controlli il tuo comandante, i suoi effetti continuano per questo turno anche se perdi il controllo del tuo comandante o dell'Unicorno Fedele.
- L'effetto dell'Unicorno Fedele previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto alle creature che controlli, anche se quelle creature non erano sul campo di battaglia o non erano creature quando l'effetto si è risolto.

Varchild, Traditrice di Kjeldor

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

3/3

Ogniqualvolta Varchild, Traditrice di Kjeldor infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore crea altrettante pedine creatura Superstite 1/1 rosse.

I Superstiti controllati dai tuoi avversari non possono bloccare e non possono attaccare te o un planeswalker che controlli.

Quando Varchild lascia il campo di battaglia, prendi il controllo di tutti i Superstiti.

- Il proprietario delle pedine Superstite è il giocatore che le crea, non il controllore di Varchild.
- La seconda abilità di Varchild non vincola le pedine Superstite mentre queste vengono create. Ad esempio, se un giocatore prende il controllo di Varchild, le pedine Superstite di quel giocatore possono attaccare il precedente controllore di Varchild.
- Superstite è un tipo di creatura. La seconda abilità di Varchild influenza qualsiasi creatura controllata dall'avversario che abbia il tipo Superstite, non solo le pedine Superstite che crea. Allo stesso modo, la sua terza abilità influenza tutte le creature con il tipo Superstite. Una creatura che ha tutti i tipi di creatura è un Superstite.

Varina, Regina Lich

{1} {W} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Zombie

4/4

Ogniqualvolta attacchi con uno o più Zombie, pesca altrettante carte, poi scarta altrettante carte. Guadagni altrettanti punti vita.

{2}, Esilia due carte dal tuo cimitero: Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPpata.

- La prima abilità di Varina considera il numero di Zombie con cui hai attaccato, anche se alcuni di essi lasciano il combattimento prima che l'abilità innescata si risolva.
- Il numero di carte che scarti e l'ammontare di punti vita che guadagni sono entrambi pari al numero di Zombie con cui attacchi, anche se in qualche modo peschi un numero diverso di carte.

Vaticinio di Aminatou

{6} {U} {U}

Stregoneria

Esilia le prime otto carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra scelta tra esse. Fino alla fine del turno, per ogni tipo di carta non terra, puoi lanciare una carta di quel tipo scelta tra quelle esiliate senza pagare il suo costo di mana.

- Se vuoi mettere sul campo di battaglia una carta terra, lo fai mentre il Vaticinio di Aminatou si risolve, prima di poter lanciare una qualsiasi delle altre carte. Puoi farlo anche se hai già giocato una terra in questo turno.
- Se una carta non terra ha più di un tipo, ad esempio una creatura artefatto, puoi lanciarla come uno qualsiasi di quei tipi. Ad esempio, puoi lanciare una creatura artefatto come carta artefatto e lanciare un'altra creatura artefatto come carta creatura.
- Se esili una terra con un altro tipo di carta, non puoi giocarla più avanti nel turno. Puoi solo metterla sul campo di battaglia nel momento in cui il Vaticinio di Aminatou ti dice di farlo.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali di ogni magia che lanci.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di lanciarla per un costo alternativo come, ad esempio, un costo di apparire. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Lanciare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi lanciarla più volte.

Xantcha, Agente Dormiente

{1} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Servitore

5/5

Mentre Xantcha, Agente Dormiente entra nel campo di battaglia, un avversario a tua scelta ne prende il controllo.

Xantcha attacca in ogni combattimento, se può farlo, e non può attaccare il suo proprietario o i planeswalker controllati dal suo proprietario.

{3}: Il controllore di Xantcha perde 2 punti vita e tu peschi una carta. Qualsiasi giocatore può attivare questa abilità.

- La prima abilità di Xantcha è un effetto di sostituzione che modifica il modo in cui entra nel campo di battaglia; non è un'abilità innescata. I giocatori non possono compiere azioni (ad esempio, attivare la sua ultima abilità) mentre Xantcha è sul campo di battaglia prima che sia controllata da un altro giocatore.
- Se Xantcha non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Il giocatore che pesca una carta quando l'ultima abilità di Xantcha si risolve è quello che ha attivato l'abilità.
- Il controllore di Xantcha può attivare la sua ultima abilità. In questo caso, lo stesso giocatore perde 2 punti vita e pesca una carta.
- Se un giocatore crea una pedina che è una copia di Xantcha, il suo proprietario è il giocatore che crea la pedina, non il giocatore sotto il cui controllo entra nel campo di battaglia. Questa è una variazione al precedente regolamento.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se il giocatore sotto il cui controllo Xantcha è entrata nel campo di battaglia lascia la partita, l'effetto che cambia il controllo di Xantcha termina.

Yennett, Sovrana Criptica

{2} {W} {U} {B}

Creatura Leggendaria — Sfinge

3/5

Volare, cautela, minacciare

Ogniqualevolta Yennett, Sovrana Criptica attacca, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se il costo di mana convertito di quella carta è dispari, puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Altrimenti, pesca una carta.

- Se la carta rivelata non ha un costo di mana convertito dispari o se ce l'ha, ma hai scelto di non lanciarla, peschi una carta. Ricorda che rivelare una carta non le fa cambiare zona. Questo significa che la carta che peschi sarà quella che hai rivelato.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di lanciarla per un costo alternativo come, ad esempio, un costo di apparire. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se vuoi lanciare la carta rivelata senza pagare il suo costo di mana, devi farlo mentre l'abilità innescata di Yennett si risolve; non puoi lanciarla gratuitamente più avanti nel turno.
- Poiché tutte le creature attaccanti vengono scelte contemporaneamente, una magia lanciata in questo modo non può influenzare la tua scelta delle creature attaccanti, ma può influenzare la capacità di bloccare delle altre creature.

Yuriko, l'Ombra della Tigre

{1}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Ninja Umano

1/3

Ninjutsu del comandante {U}{B} (*{U}{B}*, *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano o dalla zona di comando TAPpata e attaccante.*)

Ogniqualvolta un Ninja che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Ogni avversario perde punti vita pari al costo di mana convertito di quella carta.

- Ninjutsu del comandante è una variante di ninjutsu che può essere attivata dalla zona di comando oltre che dalla tua mano. Proprio come accade per la versione normale di ninjutsu, il Ninja entra in campo attaccando lo stesso giocatore o planeswalker che la creatura ripresa in mano stava attaccando.
- Sebbene l'abilità ninjutsu faccia entrare la creatura nel campo di battaglia come attaccante, questa non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- Attivare l'abilità ninjutsu del comandante di Yuriko non equivale a lanciare Yuriko come magia. Non dovrai pagare la tassa del comandante per attivare l'abilità e farlo non aumenterà la tassa che dovrai pagare in seguito.
- Se una carta nel tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering — Commander, Magic, Battlebond, Theros, Lorwyn, Rivolta dell'Etere, Riforgiare il Destino, Ritorno di Avacyn, Vespro e Ascesa degli Eldrazi sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2018 Wizards.