

Note di release di *Magic: The Gathering* — *Commander* (edizione 2019)

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

Ultima modifica: 3 luglio 2019

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci alla pagina [Support.Wizards.com](https://support.wizards.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 2019) presenta quattro confezioni diverse. Ognuna contiene un mazzo con 100 carte, oltre a una carta comandante foil oversize. I quattro mazzi sono “Minaccia Senza Volto”, “Furia Spietata”, “Intelletto Mistico” e “Genesi Primordiale”.

Uscita ufficiale: 23 agosto 2019

Visita [Locator.Wizards.com](https://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 2019) 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 o Modern.

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

Per saperne di più sui formati di *Magic*, visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules). Per informazioni sulla legalità di formati per una carta specifica, visita [Gatherer.Wizards.com](https://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 su alcune carte planeswalker non incluse in questo prodotto è indicato 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 leggendarie in altri prodotti 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 addizionale è noto in gergo come “tassa del comandante”.
- Se lanci il tuo comandante dalla zona di comando per un costo alternativo o “senza pagare il suo costo di mana”, la tassa del comandante si applica in aggiunta a quel costo.
- 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. Se sta per morire, non muore: le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura muore non si innescheranno.

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 (probabilmente perché quei permanenti sono entrati nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore che ha lasciato la partita), quei permanenti vengono esiliati.

Comandanti oversized

Tutti i mazzi di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2019)* comprendono una carta Premium oversized 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 oversized.
- 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 oversized.
- Se il tuo comandante è in una zona nascosta, come il tuo grimoire 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. Tra queste, vengono messe in risalto quattro meccaniche, una in ogni mazzo di *Magic: The Gathering — Commander (edizione 2019)*.

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

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: flashback

Il mazzo “Intelletto Mistico” è perfetto per chi ama lanciare magie e non c’è niente di meglio di una magia che si può lanciare più di una volta. Le tue magie con la parola chiave flashback ti saranno utili due volte.

Riduzione di Massa

{1} {U}

Stregoneria

Fino al tuo prossimo turno, le creature controllate da un giocatore bersaglio hanno forza e costituzione base 1/1.

Flashback {3} {U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e permessi temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- 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 flashback), 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 lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: follia

Se vuoi usare le carte che hai in mano come una risorsa anziché lanciarle, dovrai scartarle spesso. Il mazzo “Furia Spietata” è pensato per sfruttare appieno questa strategia e la parola chiave follia ti consente di lanciare alcune di quelle carte dopo averle scartate.

Predatore di Anje

{2} {R}

Creatura — Berserker Vampiro

3/3

Il Predatore di Anje attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Ogniqualevolta il Predatore di Anje attacca, scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

Follia {1} {R} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio.*

Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)

- In una partita di *Magic*, le carte possono essere scartate soltanto dalla mano di un giocatore. Gli effetti che mettono carte dal grimorio di un giocatore nel suo cimitero non fanno scartare quelle carte.
- Una magia lanciata per il suo costo di follia viene messa in pila come qualsiasi altra magia. Può essere neutralizzata, copiata e così via. Mentre si risolve, viene messa sul campo di battaglia se è una carta permanente oppure nel cimitero del suo proprietario se è una carta istantaneo o stregoneria.
- Quando lanci una magia con follia, le regole sulla tempistica basate sul tipo di carta vengono ignorate. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria con follia se la scarti nel turno di un avversario.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di follia), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

- Follia funziona indipendentemente dal motivo per cui stai scartando la carta. Potresti scartarla per pagare un costo, perché te lo impongono una magia o un'abilità oppure perché hai troppe carte in mano durante la tua sottofase di cancellazione. Tuttavia, non puoi scartare una carta con follia solo perché vuoi farlo.
- Una carta lanciata con follia si considera comunque scartata. Se è stata scartata per pagare un costo, quel costo si considera pagato. Le abilità che si innescano quando viene scartata una carta si innescheranno comunque.
- Se scegli di non lanciare una carta con follia quando si risolve l'abilità innescata di follia, la carta viene messa nel tuo cimitero. Non avrai un'altra opportunità di lanciarla in seguito.
- Se scarti una carta con follia per pagare il costo di una magia o di un'abilità attivata, l'abilità innescata di follia di quella carta si risolverà prima della magia o abilità per cui hai pagato scartando; lo stesso vale per la magia che quella carta diventa, se scegli di lanciarla.
- Se scarti una carta con follia mentre si risolve una magia o un'abilità, la carta si sposta immediatamente in esilio. Continua a risolvere quella magia o abilità: in questo momento la carta non è nel tuo cimitero. La sua abilità innescata di follia verrà messa in pila una volta che quella magia o abilità si sarà completamente risolta.

Riproposizione di azione definita da parola chiave: popolare

Forse preferisci vincere con un sacco di creature anziché con molte magie? Il mazzo “Genesi Primordiale” ti consente di riempire il campo di battaglia di pedine e la parola chiave popolare ti fornisce copie delle pedine migliori che hai.

Canto dell'Anima del Mondo
 {4}{W}{W}
 Incantesimo
 Ogniqualvolta lanci una magia, popola. *(Crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.)*

- Dopo che hai iniziato a risolvere una magia o abilità che popola, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono impedirti di copiare la pedina creatura che hai scelto rimuovendo quella pedina creatura.
- Se scegli di copiare una pedina creatura che è a sua volta una copia di un'altra creatura, la nuova pedina creatura copierà le caratteristiche di ciò che la pedina originale sta copiando.
- La nuova pedina creatura copia le caratteristiche della pedina originale come descritte dall'effetto che ha creato la pedina originale. Se l'effetto ha anche creato un'abilità innescata ritardata che influenza la pedina (ad esempio, “Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale”), quell'abilità innescata ritardata non influenzerà la copia che popoli.
- La nuova pedina non copia se la pedina originale è TAPpata o STAPpata, se ha segnalini, Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, il suo colore e così via.
- Se non controlli alcuna pedina creatura quando popoli, non accadrà nulla.

Riproposizione di una meccanica: carte a faccia in giù

Per concludere, abbiamo il mazzo “Minaccia Senza Volto”. Qual è la sua parola chiave? Dovremo attendere finché non verrà girato a faccia in su per scoprirlo, perché è incentrato sulle carte a faccia in giù! Le tue carte finiranno a faccia in giù grazie alle parole chiave metamorfosi, megamorfosi e manifestare.

Dono della Sventura

{4} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha tocco letale e indistruttibile.

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

Mentre il Dono della Sventura viene girato a faccia in su, puoi assegnarlo a una creatura.

Amalgama Ladro

{5} {B} {B}

Creatura — Serpente Scimpanzé

6/7

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, manifesti la prima carta del grimorio di quel giocatore. *(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.)*

Ogniquale volta una creatura che controlli ma non possiedi muore, il suo proprietario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- Megamorfosi è una variante di metamorfosi. Un'abilità di megamorfosi è un'abilità di metamorfosi e un costo di megamorfosi è un costo di metamorfosi. Tutte le regole per metamorfosi si applicano a megamorfosi, con un'eccezione: dopo aver pagato un costo di megamorfosi per girare una creatura a faccia in su, metti un segnalino +1/+1 su di essa mentre viene girata a faccia in su.
- Per lanciare una magia con un'abilità di metamorfosi, la giri a faccia in giù prima di determinare se sia legale lanciarla. La magia a faccia in giù (e il permanente che essa diventa) è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore, ha un costo di mana convertito pari a 0 e il costo per lanciare la magia è {3}. Altri effetti che si applicano alla magia o al permanente possono comunque fornire o cambiare una o più di queste caratteristiche.
- Manifestare una carta consiste semplicemente nel metterla sul campo di battaglia a faccia in giù dalla zona in cui si trova. Mentre lo fai, non la riveli. Diventa 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- In qualsiasi momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su una creatura a faccia in giù rivelando che è una carta creatura manifestata (ignorando qualsiasi effetto di cambio del tipo che le sia stato

applicato) o rivelando il suo costo di metamorfosi. Paghi il costo di mana o il costo di metamorfosi della creatura manifestata. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

- Se una carta con un'abilità di metamorfosi viene manifestata, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi oppure, se si tratta di una carta creatura, pagando il suo costo di mana.
- Se l'abilità di metamorfosi di cui paghi il costo è un'abilità di megamorfosi, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura mentre la giri a faccia in su. Nessun giocatore può compiere azioni dopo che la carta è a faccia in su e prima che abbia un segnalino +1/+1.
- 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.
- Se un permanente a faccia in giù che controlli lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Se una magia a faccia in giù che controlli lascia la pila in modo diverso dalla propria risoluzione, devi rivelarla. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina. Il gioco non li considera come se venissero girati a faccia in su quando li riveli in questo modo.
- Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili l'uno dall'altro. Non è consentito mischiarli sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrati 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.
- In questa espansione non ci sono carte in grado di girare a faccia in su una carta istantaneo o stregoneria manifestata che sia a faccia in giù, 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 l'Intermittenza Momentanea 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.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Altisauro Dominante
{7} {G} {G}
Creatura — Dinosaurio
10/10

Quando l'Altisauro Dominante entra nel campo di battaglia, lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

Infuriare — Ogniquale volta gli viene inflitto danno, l'Altisauro Dominante lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

- Se l'Altisauro Dominante lotta con una creatura mentre una delle sue abilità si sta risolvendo, subire danno in questo modo fa innescare la sua seconda abilità. Può lottare varie volte di seguito in questo modo.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'ultima abilità dell'Altisauro Dominante tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Se è un bersaglio legale, ma l'Altisauro Dominante non è più sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve (magari perché è già morto per aver affrontato troppe lotte), la creatura bersaglio non infliggerà né subirà danno.

Amalgama Ladro
{5} {B} {B}
Creatura — Serpente Scimpanzé
6/7

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, manifesti la prima carta del grimorio di quel giocatore. (*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.*)

Ogniquale volta una creatura che controlli ma non possiedi muore, il suo proprietario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- I tuoi avversari non possono guardare la carta che possiedono che hai manifestato.
 - Se una creatura che controlli ma non possiedi muore nello stesso momento in cui i tuoi punti vita diventano 0 o meno, perderai la partita prima che l'ultima abilità dell'Amalgama Ladro possa salvarti.
 - Se una creatura che controlli ma non possiedi muore nello stesso istante in cui il suo proprietario lascia la partita, l'ultima abilità dell'Amalgama Ladro si innesca. Nessun giocatore perde 2 punti vita, ma tu guadagni 2 punti vita.
 - Nella variante Commander, puoi produrre mana che non è dell'identità di colore del tuo comandante se un effetto ti consente di produrre mana di quel colore o di qualsiasi colore, anche se quei simboli non possono comparire sulle carte nel tuo mazzo. Potresti essere in grado di girare a faccia in su una carta creatura manifestata in questo modo se non ha gli stessi colori del tuo comandante.
 - 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 sei tu a lasciare la partita, le creature che hai manifestato grazie all'abilità innescata dell'Amalgama Ladro vengono esiliate.
-

Anje Falkenrath
{1}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Vampiro
1/3
Rapidità
{T}, Scarta una carta: Pesca una carta.
Ogniqualevolta scarti una carta, se ha follia, STAPpa Anje Falkenrath.

- Se scarti una carta con follia per pagare il costo dell'abilità attivata di Anje, pescherai una carta come ultima azione. Puoi STAPpare Anje prima o dopo aver scelto se lanciare o meno la carta scartata, ma non tra il momento in cui scegli di lanciarla e il momento in cui quella magia si risolve.

Artigiano Condannato
{2}{W}
Creatura — Artefice Umano
1/1
Le Sculture che controlli non possono attaccare o bloccare.
All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura artefatto Scultura incolore con "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di Sculture che controlli".

- Una pedina Scultura conterà se stessa, quindi sarà almeno 1/1.
- Scultura è un tipo di creatura, non un tipo di artefatto.
- Una volta che l'Artigiano Condannato ha lasciato il campo di battaglia, le tue Sculture possono attaccare e bloccare.

Atla Palani, Nutrice dei Nidi
{1}{R}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Sciamano Umano
2/3
{2}, {T}: Crea una pedina creatura Uovo 0/1 verde con difensore.
Ogniqualevolta un Uovo che controlli muore, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se Atla Palani muore contemporaneamente a un Uovo o più Uova che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle Uova.
 - Se nel tuo grimorio non ci sono carte creatura mentre l'ultima abilità di Atla Palani si iorisolve, rivelerai il tuo grimorio, poi lo rimetterai a posto in ordine casuale.
-

Avido d'Ossa

{4} {B}

Creatura — Mago Zombie

4/4

Ogniqualevolta scarti una carta creatura, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

Ogniqualevolta scarti una carta terra, aggiungi {B} {B}.

Ogniqualevolta scarti una carta non creatura, non terra, pesca una carta.

- Le abilità dell'Avido d'Ossa sono abilità innescate, non abilità attivate. Non ti permettono di scartare una carta quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per scartare una carta.
- La seconda abilità dell'Avido d'Ossa non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere. In particolare, questo significa che non puoi pagare un costo di "{2}", "Scarta una carta" scartando una carta terra e usando i {B} {B} prodotti per pagare {2}.
- Se scarti una carta come costo per lanciare una magia o attivare un'abilità, l'abilità innescata dell'Avido d'Ossa si risolve prima di quella magia o abilità, ma dopo che hai scelto gli eventuali bersagli. Se scarti una carta mentre una magia o abilità si sta risolvendo, l'abilità innescata si risolve dopo che hai terminato di risolvere quella magia o abilità.

Belligeranza di Ghired

{X} {R} {R}

Stregoneria

La Belligeranza di Ghired infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio.

Ogniqualevolta una creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo muore in questo turno, popola. *(Crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.)*

- Scegli come suddividere il danno mentre lanci la Belligeranza di Ghired. A ogni creatura bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno.
- Se una creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta alla Belligeranza di Ghired, il danno che sarebbe stato inflitto a quella creatura va perduto. Non può essere inflitto invece a un altro bersaglio legale.
- L'abilità innescata ritardata si innescherà se una creatura a cui viene inflitto danno dalla Belligeranza di Ghired muore per qualsiasi motivo in questo turno, non solo a causa di danno letale.

Canto dell'Anima del Mondo

{4} {W} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia, popola. *(Crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.)*

- L'abilità del Canto dell'Anima del Mondo 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.
-

Chainer, Esperto di Incubi

{2} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Servitore Umano

3/2

Scarta una carta: Puoi lanciare una carta creatura dal tuo cimitero in questo turno. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

Ogniqualvolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se non l'hai lanciata dalla tua mano, ha rapidità fino al tuo prossimo turno.

- Non scegli una carta creatura da lanciare mentre attivi o risolvi la prima abilità di Chainer. L'abilità ti dà un permesso per lanciare una carta creatura dal tuo cimitero più avanti nel turno.
- La prima abilità di Chainer non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta creatura. Normalmente, puoi lanciarla solo durante il tuo turno mentre la pila è vuota, ma se la carta creatura ha lampo, puoi lanciarla in altri momenti.
- Se in qualche modo attivi la prima abilità di Chainer più di una volta durante un turno (magari perché Chainer ha lasciato il campo di battaglia ed è tornato), puoi lanciare una carta creatura per ogni abilità. Analogamente, se un altro effetto ti consente di lanciare una carta creatura dal tuo cimitero, puoi usare quel permesso e più tardi usare il permesso di Chainer per lanciare un'altra carta creatura.
- L'ultima abilità di Chainer si innesca se la creatura che entra in campo è stata lanciata da una zona diversa dalla tua mano oppure se non è stata lanciata e sta entrando nel campo di battaglia da una zona qualsiasi (inclusa la tua mano).
- L'ultima abilità di Chainer si innesca se Chainer entra nel campo di battaglia senza essere lanciato dalla tua mano.

Diavoli dell'Incendio Indomabile

{3} {R}

Creatura — Diavolo

4/2

Quando i Diavoli dell'Incendio Indomabile entrano nel campo di battaglia e all'inizio del tuo mantenimento, scegli un giocatore a caso. Quel giocatore esilia una carta istantaneo o stregoneria dal suo cimitero. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- Scegli un giocatore a caso, che esilierà una carta mentre l'abilità innescata si risolve. Nessun giocatore può compiere azioni tra i due momenti o tra il momento in cui viene esiliata la carta e quello in cui tu la copi e la lanci.
- Il giocatore scelto sceglie quale carta esiliare dal suo cimitero.
- Se il giocatore scelto non ha carte istantaneo o stregoneria nel suo cimitero, l'abilità dei Diavoli dell'Incendio Indomabile non ha alcun effetto. Non sceglierai un altro giocatore.
- La copia della carta viene creata in esilio e lanciata dall'esilio, non da un cimitero.
- Puoi lanciare la copia solo mentre l'abilità innescata si risolve. Se non vuoi lanciarla in quel momento (o non puoi lanciarla, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili), la copia smette di esistere. Non puoi lanciarla in un secondo momento.

- Puoi lanciare la copia durante la risoluzione dell'abilità innescata se è una stregoneria; non ha importanza di chi sia il turno o quale fase sia.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori (ad esempio quello della Grave Sconfitta), devi pagarli per lanciarla.

Dissoluzione da Incubo

{3} {B} {B}

Stregoneria

Scegli uno —

- Esilia ogni creatura con forza superiore al numero di carte che hai in mano.
 - Esilia ogni creatura con forza inferiore al numero di carte che hai in mano.
- Poiché la Dissoluzione da Incubo è in pila mentre si sta risolvendo, non verrà conteggiata tra le carte nella tua mano.
 - La forza delle creature e il numero di carte che hai in mano vengono verificati solo mentre la Dissoluzione da Incubo si risolve. I giocatori possono rispondere alla magia conoscendo il modo scelto per cercare di salvare o condannare una creatura.

Dono della Sventura

{4} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha tocco letale e indistruttibile.

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

Mentre il Dono della Sventura viene girato a faccia in su, puoi assegnarlo a una creatura.

- Non puoi pagare il costo di metamorfosi del Dono della Sventura più di una volta.
- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui dichiari che girerai il Dono della Sventura a faccia in su e il momento in cui viene assegnato alla creatura scelta.
- Se non ci sono creature a cui puoi assegnare legalmente il Dono della Sventura mentre lo giri a faccia in su o se scegli di non assegnarlo a una creatura, viene messo nel cimitero del suo proprietario.
- Questa azione non bersaglia la creatura che il Dono della Sventura incanterà, quindi è possibile scegliere in questo modo una creatura dell'avversario con anti-malocchio o una creatura con velo. Il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi una creatura con protezione dal nero non può essere scelta in questo modo.

Elogiatrice di Selesnya

{2} {G}

Creatura — Druido Centauro

3/3

{2} {G}: Esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero, poi popola. (*Crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.*)

- Non puoi attivare l'abilità dell'Elogiatrice di Selesnya senza una carta creatura bersaglio in un cimitero.
- Se la carta bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità dell'Elogiatrice di Selesnya tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non popolerai.

Elsha dell'Infinito

{2} {U} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Monaco Genio

3/3

Prodezza (*Ogniquale volta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

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

Puoi lanciare la prima carta del tuo grimorio se è una carta non creatura, non terra e puoi lanciarla come se avesse lampo.

- Elsha ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniquale volta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata dal tuo grimorio, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi.
- Se un altro effetto ti consente di lanciare la prima carta del tuo grimorio, puoi lanciarla come se avesse lampo anche se è una carta creatura.

Emblema del Comandante

{2} {W} {W}

Incantesimo

Le creature che controlli prendono +1/+1 per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita.

- L'Emblema del Comandante considera ogni volta che hai lanciato il tuo comandante, anche le volte in cui è stato neutralizzato o quando la tua magia comandante è ancora in pila.

- Alcune carte in altre espansioni con la parola chiave partner potrebbero consentirti di avere più di un comandante. Se ne hai più di uno, l'Emblema del Comandante conta il numero totale di volte che hai lanciato ognuno dei tuoi comandanti.

Estorsore del Porto

{1} {R}

Creatura — Pirata Goblin

1/2

Quando l'Estorsore del Porto entra nel campo di battaglia, crea X pedine Tesoro, dove X è il numero di artefatti e incantesimi controllati dai tuoi avversari. *(Le pedine Tesoro sono artefatti con: "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- Se un avversario controlla un artefatto che è anche un incantesimo, quel permanente viene contato solo una volta per l'abilità dell'Estorsore del Porto.

Evocageist di Thalia

{2} {W}

Creatura — Chierico Umano

3/1

Legame vitale

Ogniquale volta lanci una magia dal tuo cimitero, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

Sacrifica uno Spirito: L'Evocageist di Thalia ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata dell'Evocageist di Thalia si risolverà 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.
- Puoi sacrificare qualsiasi Spirito che controlli per attivare l'ultima abilità dell'Evocageist di Thalia, non solo una pedina Spirito creata da essa.

Fenice Bruciacielo

{2} {R} {R}

Creatura — Fenice

3/3

Volare, rapidità

Quando lanci il tuo comandante, rimetti sul campo di battaglia la Fenice Bruciacielo dal tuo cimitero.

- L'abilità innescata della Fenice Bruciacielo si risolve prima della magia comandante che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolve anche se quella magia comandante viene neutralizzata.
-

Generatore Autoalimentato

{4}

Artefatto

Il Generatore Autoalimentato entra nel campo di battaglia TAppato.

{T}: Metti un segnalino carica sul Generatore Autoalimentato. Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è il numero di segnalini carica sul Generatore Autoalimentato.

- L'abilità attivata del Generatore Autoalimentato è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Gerrard, Eroe della Cavalcavento

{2} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

Attacco improvviso

Quando Gerrard, Eroe della Cavalcavento muore, esilialo e rimetti sul campo di battaglia tutte le carte artefatto e creatura nel tuo cimitero che vi sono state messe dal campo di battaglia in questo turno.

- L'abilità innescata di Gerrard rimette sul campo di battaglia le carte artefatto e creatura anche se Gerrard lascia il tuo cimitero prima che tu possa esiliarlo.
- L'abilità innescata di Gerrard rimette sul campo di battaglia le carte artefatto e creatura anche se sono state messe nel tuo cimitero mentre Gerrard non era sul campo di battaglia, a condizione che vi siano state messe in questo turno.
- Se Gerrard è il tuo comandante, puoi esiliarlo nella zona di comando dal tuo cimitero. Rimetterai comunque sul campo di battaglia le tue carte artefatto e creatura.
- Le magie permanente che sono state neutralizzate in precedenza nel turno non sono mai entrate nel campo di battaglia, quindi non vi saranno rimesse dall'abilità di Gerrard.

Ghired, Esule del Conclave

{2} {R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

2/5

Quando Ghired, Esule del Conclave entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Rinoceronte 4/4 verde con travolgere.

Ogniqualevolta Ghired attacca, popola. La pedina entra nel campo di battaglia TAppata e attaccante. *(Per popolare, crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.)*

- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina creata. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Ghired.

- Sebbene la pedina sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Qualsiasi effetto che dice che la pedina non può attaccare (ad esempio quello dell'Artigiano Condannato o se copi una pedina con difensore) influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà alla pedina che popoli di entrare nel campo di battaglia attaccante.
- In alcuni rari casi, potresti copiare una pedina creatura che normalmente non è una creatura. Questa pedina entra nel campo di battaglia come un permanente non creatura. Verrà TAPpata, ma non sarà attaccante.

Greven, Capitano della Predatrice

{3}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

5/5

Minacciare

Greven, Capitano della Predatrice prende +X/+0, dove X è pari ai punti vita che hai perso in questo turno.

Ogniqualvolta Greven attacca, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, peschi carte pari alla forza di quella creatura e perdi punti vita pari alla costituzione di quella creatura.

- Un giocatore perde punti vita se gli viene inflitto danno o se paga punti vita.
- Greven verifica quanti punti vita hai perso, non di quanto sono cambiati i tuoi punti vita. Se hai perso 4 punti vita, ma ne hai anche guadagnati 6, hai comunque perso 4 punti vita e Greven prenderà +4/+0.
- La forza e la costituzione della creatura sacrificata vengono determinate dalle sue ultime informazioni conosciute prima che lasciasse il campo di battaglia.
- Sacrifichi una creatura (o scegli di non farlo), peschi carte e perdi punti vita mentre l'abilità innescata di Greven si sta risolvendo. Tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione.

Grismold, il Seminaterrore

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Sciamano Troll

3/3

Travolgere

All'inizio della tua sottofase finale, ogni giocatore crea una pedina creatura Pianta 1/1 verde.

Ogniqualvolta una pedina creatura muore, metti un segnalino +1/+1 su Grismold, il Seminaterrore.

- Ogni pedina Pianta appartiene al giocatore che l'ha creata. Non appartengono tutte a te.
- Se a Grismold viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui viene inflitto a una pedina creatura, Grismold non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
- In una partita multiplayer, se una pedina creatura muore nello stesso istante in cui il suo controllore perde la partita, l'ultima abilità di Grismold si innesca.

Idolo dell'Oblio

{2}

Artefatto

{T}: Pesca una carta. Attiva questa abilità solo se hai creato una pedina in questo turno.

{8}, {T}, Sacrifica l'Idolo dell'Oblio: Crea una pedina creatura Eldrazi 10/10 incolore.

- Puoi attivare la prima abilità dell'Idolo dell'Oblio anche se la pedina che hai creato è stata creata prima che l'Idolo dell'Oblio entrasse nel campo di battaglia o se la pedina ha lasciato il campo di battaglia.

Infernale Tettonico

{5} {R} {R}

Creatura — Infernale

8/5

Rapidità

Ogniqualevolta l'Infernale Tettonico attacca, ogni giocatore che controlla il maggior numero di terre sacrifica due terre.

- Il giocatore o i giocatori che sacrificheranno terre vengono determinati solo mentre l'abilità innescata dell'Infernale Tettonico inizia a risolversi.
- Se più di un giocatore controlla il maggior numero di terre, ognuno di quei giocatori sacrifica due terre. Se tutti controllano lo stesso numero di terre, tutti sacrificano due terre.
- Se più di un giocatore sacrificherà terre mentre si risolve l'abilità innescata dell'Infernale Tettonico, prima il giocatore attivo sceglie due terre che controlla (se controlla il maggior numero di terre), poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso se controlla il maggior numero di terre, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte le terre scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Infiammare il Futuro

{3} {R}

Stregoneria

Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, puoi giocare carte in questo modo senza pagare il loro costo di mana.

Flashback {7} {R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Se non giochi tutte o alcune delle carte esiliate, quelle carte rimangono in esilio.
- Infiammare il Futuro non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Se lanci Infiammare il Futuro da una zona diversa dal cimitero, devi pagare il costo di mana o un costo alternativo per ogni magia lanciata in questo modo. Se lanci Infiammare il Futuro da un cimitero, puoi scegliere di lanciare ogni magia pagando il suo costo di mana, un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana.

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di lanciarla per un costo alternativo e non pagare quel costo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori (ad esempio quello della Grave Sconfitta), devi pagarli per lanciarla.

K’rrik, Figlio di Yawgmoth

{4} {b/p} {b/p} {b/p}

Creatura Leggendaria — Servitore Orrore

2/2

({b/p} può essere pagato con {B} o con 2 punti vita.)

Legame vitale

Per ogni {B} in un costo, puoi pagare 2 punti vita invece di pagare quel mana.

Ogniquale volta lanci una magia nera, metti un segnalino

+1/+1 su K’rrik, Figlio di Yawgmoth.

- L’abilità di K’rrik non modifica né riduce i costi che paghi. Cambia solo il modo in cui puoi pagare quei costi.
- Non puoi pagare 2 punti vita per pagare mana generico nei costi che paghi, anche se un effetto dice che devi spendere mana nero per pagare quel mana generico.
- Se un costo contiene un simbolo di mana che può essere pagato in più modi, come {b/r}, {b/p} o {2/b}, scegli come lo pagherai prima di farlo. Se scegli di pagare {B} in questo modo, l’abilità di K’rrik ti consente di pagare punti vita invece di pagare quel mana.
- L’abilità di K’rrik ti permette di pagare 2 punti vita per {B} in qualsiasi costo che paghi, inclusi i costi di lancio, di attivazione e anche i costi per azioni speciali (ad esempio metamorfosi). Ogni volta che paghi mana, quello è un costo.
- L’ultima abilità di K’rrik si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Lama Assetata di Sangue

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0 ed è spronata.

(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)

{1}: Assegna la Lama Assetata di Sangue a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

- La Lama Assetata di Sangue non ha abilità equipaggiare. Normalmente, non esiste alcun modo per assegnarla alla tua creatura, sebbene determinate combinazioni di altre carte lo rendano possibile.
- Sei comunque tu a controllare la Lama Assetata di Sangue mentre equipaggia una creatura di un avversario. Puoi spostarla in ogni momento in cui potresti lanciare una stregoneria; il controllore della creatura equipaggiata non può farlo.

- Se la creatura equipaggiata non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPATA o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della Lama Assetata di Sangue, se può farlo. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker avversario (controllato da qualsiasi avversario) o il giocatore che controlla la Lama Assetata di Sangue.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Rimane spronata fintanto che è equipaggiata con la Lama Assetata di Sangue.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

Macchina degli Eoni

{5}

Artefatto

La Macchina degli Eoni entra nel campo di battaglia

TAPPATA.

{T}, Esilia la Macchina degli Eoni: Inverti l'ordine di turno della partita. *(Ad esempio, se il gioco procedeva in senso orario intorno al tavolo, ora procede in senso antiorario.)*

- Questo effetto inverte l'ordine di turno dei giocatori stabilito all'inizio della partita. Mentre l'ordine è invertito, tutto ciò che si basa su questo ordine (ad esempio la determinazione dell'ordine in cui vengono fatte delle scelte) si baserà sul nuovo ordine.
- Se l'ordine di turno della partita viene nuovamente invertito, tornerà all'ordine predefinito utilizzato all'inizio della partita.
- Se l'ordine di turno viene invertito durante un turno extra, il seguente turno non extra verrà giocato dal giocatore successivo in ordine di turno a partire dall'ultimo giocatore che ha giocato un turno non extra. L'ordine di eventuali turni extra in sospenso non viene influenzato.
- Se l'ordine di turno viene invertito durante una partita a due giocatori o durante una partita multiplayer in cui restano solo due giocatori, non si ha alcun effetto significativo sulla partita.

Maledizione della Saggezza dello Stolto

{4} {B} {B}

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta il giocatore incantato pesca una carta, perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

Follia {3} {B} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- Se vieni incantato dalla tua stessa Maledizione della Saggezza dello Stolto, perderai 2 punti vita e guadagnerai 2 punti vita ogniqualvolta peschi una carta. Non perderai la partita se i tuoi punti vita sono 0 o meno tra quegli eventi.
- Dopo che il giocatore incantato ha pescato una o più carte, perderà comunque punti vita (e tu guadagnerai comunque punti vita), anche se la Maledizione della Saggezza dello Stolto lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva.

Mandato di Pace

{1}{W}

Istantaneo

Lancia questa magia solo durante il combattimento.

I tuoi avversari non possono lanciare magie in questo turno.

Termina la fase di combattimento. *(Rimuovi tutte le creature attaccanti e bloccanti dal combattimento. Esilia tutte le magie e le abilità dalla pila, compresa questa magia.)*

- Se un effetto ti consente o ti impone di lanciare il Mandato di Pace al di fuori di una fase di combattimento, non puoi farlo. La sua restrizione ha la precedenza su quel permesso. Analogamente, una volta che il Mandato di Pace si è risolto, i tuoi avversari non possono lanciare magie anche se un altro effetto consente o impone a uno di loro di lanciare una magia.
 - Il Mandato di Pace non impedisce ad alcun giocatore di lanciare magie in risposta al Mandato di Pace stesso prima che si risolva.
 - Gli avversari possono comunque attivare abilità, incluse quelle delle carte che hanno in mano (come le abilità di ciclo), e possono giocare terre.
 - Terminare la fase di combattimento in questo modo significa che si verificano le seguenti azioni in questo ordine: 1) Tutte le magie e abilità in pila vengono esiliate. Questo include le magie e abilità che non possono essere neutralizzate. 2) Vengono verificate le azioni di stato. Nessun giocatore riceve la priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila. 3) La fase e la sottofase in corso terminano. La partita procede alla fase principale post-combattimento. Mentre ciò accade, tutte le creature attaccanti e bloccanti vengono rimosse dal combattimento e gli effetti che durano “fino alla fine del combattimento” si esauriscono.
 - Nei rari casi in cui la fase principale post-combattimento viene saltata, la partita procede alla sottofase finale della fase finale. Se anche quella sottofase viene saltata, la partita procede direttamente alla sottofase di cancellazione del turno. La sottofase di cancellazione non può essere saltata.
 - Se un’abilità innescata si innesca durante questo processo, viene messa in pila dopo che la partita è passata alla fase o alla sottofase appropriata.
 - Eventuali abilità innescate “alla fine del combattimento” non avranno la possibilità di innescarsi in quel combattimento perché la sottofase di fine combattimento viene saltata.
 - Nonostante altre magie e abilità che sono state esiliate non abbiano la possibilità di risolversi, non sono considerate neutralizzate.
-

Marisi, Distruttore dell'Intreccio
{1} {R} {G} {W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Felino
5/4

I tuoi avversari non possono lanciare magie durante il combattimento.

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, sprona ogni creatura controllata da quel giocatore. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

- Se un effetto consente o impone a un avversario di lanciare una magia durante una fase di combattimento, l'avversario non potrà farlo. La restrizione di Marisi ha la precedenza su quel permesso.
- Gli avversari possono comunque attivare abilità durante il combattimento.
- Le creature che entrano nel campo di battaglia dopo che la seconda abilità di Marisi si è risolta non verranno spronate.
- Le creature spronate rimangono tali anche se Marisi lascia il campo di battaglia prima del tuo prossimo turno.
- Se una creatura spronata non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAppata o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Se alla creatura non si applica nessuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore dell'abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker avversario (controllato da qualsiasi avversario) o il giocatore che l'ha spronata.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo, e continuare a seguire eventuali restrizioni.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.
- In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che la seconda abilità di Marisi si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.

Medaglione della Prosperità
{3}
Artefatto

Il Medaglione della Prosperità entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario a tua scelta.
{2}, {T}: Pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano. Il proprietario del Medaglione della Prosperità pesca una carta, poi quel giocatore può mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla sua mano.

- L'effetto del Medaglione della Prosperità non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato la tua terra per il turno e anche se non è il tuo turno.
- Se controlli il tuo Medaglione della Prosperità e attivi la sua ultima abilità, pescherai una carta, poi potrai mettere una carta terra sul campo di battaglia, poi pescherai una seconda carta, poi potrai di nuovo mettere una carta terra sul campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se il proprietario del Medaglione della Prosperità lascia la partita, il Medaglione della Prosperità fa altrettanto. Se il controllore del Medaglione della Prosperità lascia la partita, il Medaglione della Prosperità viene esiliato (a meno che quel giocatore non ne fosse anche il proprietario).

Miraggio d'Odio

{3} {R}

Stregoneria

Scegli fino a due creature bersaglio che non controlli. Per ognuna di quelle creature, crea una pedina che è una copia di quella creatura. Quelle pedine hanno rapidità. Esiliale all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se una delle due creature bersaglio diventa illegale, crei una pedina che è una copia di quella che è ancora un bersaglio legale. Non crei due pedine.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Ogni pedina ha rapidità dopo che è stata creata. Se qualcosa copia una di queste pedine, la copia non avrà rapidità e non la esilierai all'inizio della prossima sottofase finale.
- Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro (per esempio, se a Volrath, il Rubaforma viene rubata la sua stessa forma dal Miraggio d'Odio), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche qualsiasi abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura.

Muro dell'Identità Rubata

{3} {U}

Creatura — Muro Polimorfo

0/0

Puoi far entrare il Muro dell'Identità Rubata nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che è un Muro in aggiunta ai suoi altri tipi e ha difensore. Quando lo fai, TAPpa la creatura copiata ed essa non STAPpa durante lo STAP del suo controllore fintanto che controlli il Muro dell'Identità Rubata.

- Il Muro dell'Identità Rubata copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il Muro dell'Identità Rubata copia una creatura che normalmente non è una creatura (ad esempio la Grotta Mutevole), il permanente copiato verrà TAPPato e rimarrà TAPPato anche quando non sarà più una creatura fintanto che controllerai il Muro dell'Identità Rubata.
- Se la creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura scelta è un altro Muro dell'Identità Rubata), allora il Muro dell'Identità Rubata entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.
- Se la creatura scelta è una pedina, il Muro dell'Identità Rubata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. In questo caso, il Muro dell'Identità Rubata non diventa una pedina.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando il Muro dell'Identità Rubata entrerà nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.
- Se il Muro dell'Identità Rubata in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.
- Una volta che il Muro dell'Identità Rubata è entrato nel campo di battaglia e ha rubato l'identità di una creatura, i giocatori possono compiere azioni prima che la creatura venga TAPPata.
- Se un altro giocatore prende il controllo del Muro dell'Identità Rubata, il suo effetto di mantenere la creatura TAPPata termina. Non impedirà più alla creatura di STAPPare, neppure se in seguito riprendi il controllo del Muro dell'Identità Rubata.
- Il Muro dell'Identità Rubata può copiare una creatura TAPPata. Quella creatura rimane TAPPata e non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore fintanto che controlli il Muro dell'Identità Rubata.
- Se il Muro dell'Identità Rubata lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la creatura copiata verrà TAPPata, ma potrà STAPPare come di consueto.

Nibbio Infernale della Controfiammata

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniquale volta il Nibbio Infernale della Controfiammata attacca, ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana.

- Solo le carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero quando l'abilità innescata del Nibbio Infernale della Controfiammata si risolve avranno flashback. Le carte istantaneo e stregoneria che verranno messe nel tuo cimitero più tardi nel turno non avranno flashback.

- Una volta che il Nibbio Infernale della Controfiammata ha attaccato, la sua abilità si risolverà e fornirà flashback alle carte appropriate anche se il Nibbio Infernale della Controfiammata lascia il campo di battaglia prima che l'abilità si risolva o tra il momento in cui si è risolta e il momento in cui lanci le magie.
- Se lanci un istantaneo o una stregoneria con {X} nel suo costo di mana in questo modo, scegli comunque il valore di X come parte del lancio della magia e paghi quel costo.
- Se una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero ha già flashback, puoi utilizzare una qualsiasi delle abilità flashback per lanciarla dal tuo cimitero.
- Puoi pagare gli eventuali costi aggiuntivi facoltativi della magia, come i costi di potenziamento. Devi pagare gli eventuali costi aggiuntivi obbligatori della magia, come quello della Grave Sconfitta.
- Per le carte split, il costo di flashback che paghi è determinato dalla metà che lanci.

Piena Fioritura
 {X} {X} {G}
 Stregoneria
 Popola X volte. *(Per popolare, crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli. Fallo X volte.)*

- Le pedine entrano nel campo di battaglia una alla volta.
- Ogni volta che popoli, puoi scegliere qualsiasi pedina creatura che controlli da copiare. Non devi necessariamente creare X pedine che siano tutte copie della stessa pedina creatura.
- Qualsiasi abilità che si innesca mentre stai popolando non verrà messa in pila finché non avrai finito di popolare X volte.
- Se X è pari a 0, non popolerai.

Pramikon, Baluardo Celeste
 {U} {R} {W}
 Creatura Leggendaria — Muro
 1/5
 Volare, difensore
 Mentre Pramikon, Baluardo Celeste entra nel campo di battaglia, scegli sinistra o destra.
 Ogni giocatore può attaccare solo l'avversario più vicino nella direzione scelta e i planeswalker controllati da quell'avversario.

- Se due Pramikon sul campo di battaglia sono in disaccordo sulla direzione in cui i giocatori devono attaccare, i giocatori non possono attaccare.
- Se non è stata fatta una scelta per Pramikon (magari perché si tratta in realtà di Volrath, il Rubaforma con un travestimento incredibilmente astuto), la sua ultima abilità non ha effetto.
- In una partita multiplayer, i giocatori possono utilizzare qualsiasi metodo che risulti chiaro e accettato da tutti per determinare l'ordine dopo che hanno scelto i mazzi, ma prima che inizi la partita. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo (magari perché Pramikon li ha fatti preoccupare su chi sarà il loro avversario più vicino), dovranno sedersi in ordine casuale.

Predatore di Anje

{2} {R}

Creatura — Berserker Vampiro

3/3

Il Predatore di Anje attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Ogniqualevolta il Predatore di Anje attacca, scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

Follia {1} {R} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- Se il Predatore di Anje non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpato o è entrato sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Peschi tre carte mentre si risolve l'abilità innescata, anche se hai scartato zero carte.
- Se una o più delle carte che scarti hanno follia, sceglierai se lancialle dopo aver pescato tre carte.

Rayami, Primo dei Caduti

{1} {B} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Vampiro

5/4

Se una creatura non pedina sta per morire, esilia invece quella carta con un segnalino sangue.

Fintanto che una carta creatura esiliata con un segnalino sangue ha volare, Rayami, Primo dei Caduti ha volare.

Lo stesso vale per attacco improvviso, doppio attacco, anti-malocchio, cautela, indistruttibile, legame vitale, minacciare, protezione, raggiungere, rapidità, travolgere e tocco letale.

- Rayami considera tutte le carte creatura esiliate con segnalini sangue, non solo quelle esiliate con la sua abilità. Considera anche quelle esiliate da un'abilità del Rayami, Primo dei Caduti di un altro giocatore.
- Se una creatura non pedina che normalmente non è una creatura (ad esempio un Veicolo) sta per morire, Rayami la esilia con un segnalino sangue, anche se non ottiene nessuna delle sue abilità.
- Se una carta creatura esiliata ha una o più varianti delle parole chiave elencate (ad esempio protezione dal nero o anti-malocchio dal bianco), Rayami ottiene quelle varianti specifiche.
- Se una carta creatura esiliata ha una delle parole chiave elencate solo se vengono soddisfatte determinate condizioni, l'abilità che conferisce quella parola chiave non si applica mentre la carta è in esilio. Rayami non otterrà quell'abilità da quella carta.
- Le creature non pedina che morirebbero nello stesso istante in cui Rayami lascia il campo di battaglia vengono esiliate con segnalini sangue.
- Se più effetti di sostituzione cercano di cambiare la destinazione di una creatura che sta per morire, il controllore della creatura decide quale effetto si applica. Se l'effetto di Rayami non esilia la creatura, essa

non avrà un segnalino sangue, anche se un altro effetto la esilia. Ricorda che l'effetto che consente a un giocatore di risparmiare il proprio comandante dalla morte è un effetto di sostituzione.

Riduzione di Massa

{1} {U}

Stregoneria

Fino al tuo prossimo turno, le creature controllate da un giocatore bersaglio hanno forza e costituzione base 1/1.

Flashback {3} {U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- La Riduzione di Massa sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base di una creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che quell'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.
 - Gli effetti che aumentano o diminuiscono la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno a quella creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione.
 - La Riduzione di Massa bersaglia il giocatore, non le sue creature. Una creatura con anti-malocchio o protezione dal blu può essere ridotta in questo modo.
 - La Riduzione di Massa influenza solo le creature che il giocatore bersaglio controlla quando si risolve. Le creature che entrano sotto il suo controllo più tardi prima del tuo prossimo turno non saranno 1/1.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura controllata dal giocatore bersaglio potrebbe diventare letale quando la sua costituzione base diventa 1.
 - In una partita multiplayer, se lasci la partita dopo che la Riduzione di Massa si è risolta, ma prima che inizi il tuo prossimo turno, il suo effetto dura fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non termina immediatamente, né dura a tempo indeterminato.
-

Rivendicazione di Sevinne

{2} {W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta permanente bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, puoi copiarla e puoi scegliere un nuovo bersaglio per la copia.

Flashback {4} {W} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)*

- Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la carta bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Rivendicazione di Sevinne tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non la copierai se la lanci da un cimitero.
- La copia creata dalla Rivendicazione di Sevinne viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia non è stata lanciata da un cimitero, quindi non creerà un'altra copia di se stessa.

- Se lanci la Rivendicazione di Sevinne dal tuo cimitero, tutte le abilità che si innescano mentre la carta permanente torna sul campo di battaglia si risolveranno prima che si risolva la copia della Rivendicazione di Sevinne, ma dopo che sono stati scelti nuovi bersagli per la copia.

Santuario dell'Eternità

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}: Riprendi in mano un comandante bersaglio che possiedi dal campo di battaglia. Attiva questa abilità solo durante il tuo turno.

- La “tassa del comandante” aumenta in base a quante volte un comandante è stato lanciato dalla zona di comando. Lanciare un comandante dalla tua mano non richiede quel costo addizionale e non farà aumentare il costo la prossima volta che lancerai quel comandante dalla zona di comando.
- Se il tuo comandante non è sul campo di battaglia (o se non stai giocando nella variante Commander), la seconda abilità del Santuario dell'Eternità non ha alcun effetto.

Sevinne, il Cronoclasma

{2} {U} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a Sevinne, il Cronoclasma.

Ogniquale volta lanci la tua prima magia istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero in ogni turno, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Se lanci una magia istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero prima che Sevinne entri nel campo di battaglia durante lo stesso turno, la sua ultima abilità non può innescarsi in quel turno.
- L'abilità di Sevinne copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- Verrà creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l'abilità di Sevinne è stata neutralizzata prima che quell'abilità si sia risolta. La copia si risolve 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. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- La copia creata dall'abilità di Sevinne viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innesceranno. Tutti gli effetti di quella magia che si applicano solo se è stata lanciata da un cimitero non si applicheranno.

Silenziatore di Kadena

{1} {U}

Creatura — Mago Naga

2/1

Quando il Silenziatore di Kadena viene girato a faccia in su, neutralizza tutte le abilità controllate dai tuoi avversari.

Megamorfosi {1} {U} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di megamorfosi e metti un segnalino +1/+1 su di essa.)*

- Il Silenziatore di Kadena neutralizza solo le abilità attivate e innescate già in pila. Non impedisce alle abilità di essere attivate o di innescarsi più avanti nel turno e non ha alcun effetto sulle abilità statiche.
- Il Silenziatore di Kadena non può neutralizzare un'abilità di mana attivata o innescata. Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che aggiunge mana alla riserva di mana di un giocatore e si innesca alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.
- Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Da notare che girare una creatura a faccia in su non è un'abilità 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 (ad esempio l'abilità di follia che lancia la carta esiliata) sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere neutralizzate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere neutralizzate.
- Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si è innescata all'inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.

Soccorritrice dei Dirupi

{1} {W}

Creatura — Soldato Kor

2/2

Cautela

{T}, Sacrifica la Soccorritrice dei Dirupi: Un permanente bersaglio che controlli ha protezione da ognuno dei tuoi avversari fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccato, bersagliato, non gli può essere inflitto danno, né può essere incantato o equipaggiato da nulla che sia controllato da quei giocatori.)*

- I giocatori da cui il permanente bersaglio ha protezione vengono determinati mentre si risolve l'abilità della Soccorritrice dei Dirupi. Se un avversario in qualche modo prende il controllo di quel permanente più avanti nel turno, esso ha comunque protezione dai tuoi avversari, incluso il suo nuovo controllore.

- Protezione da un giocatore significa che il permanente ha protezione da ogni oggetto controllato da quel giocatore. Se un oggetto non ha un controllore (ad esempio una carta in un cimitero), il suo proprietario è considerato il suo controllore a questo scopo.

Sostituzione Improvvisa

{2} {U} {U}

Istantaneo

Battibaleno (*Fintanto che questa magia è in pila, i giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità che non siano abilità di mana.*)

Scambia il controllo di una magia non creatura bersaglio con una creatura bersaglio. Poi il controllore della magia può scegliere nuovi bersagli per essa.

- Mentre una magia con battibaleno è in pila, i giocatori possono compiere azioni speciali, come girare a faccia in su un permanente a faccia in giù.
- Un'abilità di mana è un'abilità che produce mana, non un'abilità che prevede un costo di mana.
- Se la magia bersaglio o la creatura bersaglio sono bersagli illegali mentre la Sostituzione Improvvisa si risolve, lo scambio non avviene. Se entrambi i bersagli sono legali, ma sono entrambi controllati dallo stesso giocatore, lo scambio non avviene.
- Se lo scambio non avviene, ma la magia è ancora un bersaglio legale, il suo controllore può scegliere nuovi bersagli per la magia.
- La magia non creatura è ancora in pila dopo aver scambiato il controllo e la creatura è ancora sul campo di battaglia.
- Se una magia permanente viene scambiata in questo modo, il suo nuovo controllore controllerà il permanente che essa diventa.
- Lo scambio dura a tempo indeterminato. Non termina se la magia o la creatura cambiano zona o lasciano la partita.
- In una partita multiplayer, se il controllore di uno degli oggetti lascia la partita dopo che la Sostituzione Improvvisa si è risolta, l'effetto che gli ha fornito il controllo della magia o del permanente termina. Se la magia è ancora in pila, il giocatore che ne ottiene il controllo in questo modo non può scegliere nuovi bersagli per la magia.

Spaventaratro

{4}

Creatura Artefatto — Spaventapasseri

1/4

Ogniqualevolta lo Spaventaratro viene TAPPato, scegli uno —

- Puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dalla tua mano.
- Rimetti sul campo di battaglia TAPPata una carta terra bersaglio dal tuo cimitero.

- L'abilità dello Spaventaratro è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di TAPParlo ogniqualevolta vuoi; dovrai invece trovare altri modi per TAPParlo, come attaccare.

- Se lo Spaventatro viene TAPPato mentre lanci una magia o attivi un'abilità, quella magia o abilità si risolve dopo che l'abilità innescata dello Spaventatro si è risolta.
- Nessuno dei modi dell'abilità dello Spaventatro conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato la tua terra per il turno e anche se non è il tuo turno.

Sprofondare nel Supplizio

{1} {B}

Stregoneria

Ogni avversario sacrifica una creatura o un incantesimo.

- Mentre Sprofondare nel Supplizio si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, l'avversario di turno) sceglie una creatura o un incantesimo che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutti i permanenti scelti vengono sacrificati contemporaneamente.
- Gli avversari scelgono cosa sacrificare tra le creature e gli incantesimi che controllano. Questo significa che non sei tu a decidere che tipo di permanente viene sacrificato da un giocatore e che un giocatore non può scegliere di sacrificare un incantesimo se non ne controlla nessuno.

Spugna di Pensieri

{3} {U}

Creatura — Spugna

1/1

Lampo

La Spugna di Pensieri entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al maggior numero di carte che un avversario ha pescato in questo turno.

Quando la Spugna di Pensieri muore, pesca carte pari alla sua forza.

- La Spugna di Pensieri verifica quante carte sono state pescate dagli avversari in questo turno, anche da quelli che hanno lasciato la partita. Il numero maggiore pescato da un singolo avversario corrisponde alla quantità di segnalini +1/+1 con cui essa entra nel campo di battaglia.
- La Spugna di Pensieri verifica il numero totale di carte pescate da ogni avversario, non quante sono state pescate a causa di una singola istruzione.
- Usa la forza della Spugna di Pensieri quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante carte pescare per la sua ultima abilità. Se quel numero è negativo, non peschi né scarti carte.
- La Spugna di Pensieri ottiene i suoi segnalini +1/+1 nell'istante in cui entra nel campo di battaglia. Non esiste un momento in cui è sul campo di battaglia prima che il suo effetto di sostituzione venga applicato.

Strada del Ritorno

{G} {G}

Stregoneria

Scegli uno —

- Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.
- Aggiungi il tuo comandante alla tua mano dalla zona di comando.

Intrecciare {2} (*Scegli entrambi se paghi il costo di intrecciare.*)

- La “tassa del comandante” aumenta in base a quante volte un comandante è stato lanciato dalla zona di comando. Lanciare un comandante dalla tua mano non richiede quel costo addizionale e non farà aumentare il costo la prossima volta che lancerai quel comandante dalla zona di comando.
- Se il tuo comandante non è nella zona di comando (o se non stai giocando nella variante Commander), il secondo modo della Strada del Ritorno non ha alcun effetto.
- Alcune carte in altre espansioni con la parola chiave partner potrebbero consentirti di avere più di un comandante. Se hai due comandanti nella zona di comando, il secondo modo della Strada del Ritorno ne aggiunge uno a tua scelta alla tua mano, non entrambi.

Supremo Demone dell’Astio

{5} {B} {B}

Creatura — Demone

6/6

Volare

Ogniquale volta una fonte controllata da un avversario infligge danno al Supremo Demone dell’Astio, il controllore di quella fonte perde altrettanti punti vita a meno che non sacrifichi altrettanti permanenti.

Follia {3} {B} {B} (*Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.*)

- L’abilità innescata del Supremo Demone dell’Astio si innescherà anche se gli viene inflitto danno letale. Ad esempio, se il Supremo Demone dell’Astio blocca una creatura 7/7, la sua abilità si innescherà quando viene inflitto il danno da combattimento e il giocatore attaccante sacrificherà sette permanenti o perderà 7 punti vita.
- Il controllore della fonte deve sacrificare permanenti oppure perdere punti vita. Non può scegliere di sacrificare alcuni permanenti e perdere alcuni punti vita.
- Se il giocatore non controlla permanenti sufficienti da poter sacrificare, deve necessariamente perdere punti vita.
- Il giocatore può sempre scegliere di non sacrificare permanenti, anche se finirà per perdere più punti vita di quelli che ha o se un effetto (ad esempio quello dell’Imperion di Platino) dice che non può perdere punti vita.
- Il giocatore che perde punti vita o permanenti è il giocatore che controlla la fonte mentre l’abilità innescata del Supremo Demone dell’Astio si risolve. In alcuni rari casi, questo potrebbe non essere lo stesso giocatore che controllava la fonte mentre essa infliggeva il danno. Se la fonte non è più nella zona in cui si trovava quando ha inflitto danno, vengono utilizzate le sue ultime informazioni conosciute per determinare chi la controllava.

Tahngarth, Primo Ufficiale

{2} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Minotauro

5/5

Tahngarth, Primo Ufficiale non può essere bloccato da più di una creatura.

Ogniqualevolta un avversario attacca con una o più creature, se Tahngarth è TAppato, puoi far prendere il controllo di Tahngarth a quell'avversario fino alla fine del combattimento. Se lo fai, scegli un giocatore o un planeswalker che quell'avversario sta attaccando. Tahngarth attacca quel giocatore o planeswalker.

- Se Tahngarth ha minacciare, non può essere bloccato.
- Fornire il controllo di Tahngarth a un avversario non lo fa diventare STAppato. Questo significa che Tahngarth potrebbe finire per attaccare varie volte tra i tuoi turni.
- Se un avversario sta attaccando un planeswalker, ma non il controllore di quel planeswalker, Tahngarth non può attaccare quel giocatore.
- Se un avversario attacca un giocatore o un planeswalker, ma ogni creatura che attacca quel giocatore o planeswalker non lo sta più attaccando quando l'abilità di Tahngarth si risolve (probabilmente perché hanno tutte lasciato il campo di battaglia), quel giocatore o planeswalker non può essere scelto come bersaglio dell'attacco di Tahngarth. Se non ci sono giocatori o planeswalker da scegliere in questo modo, ma scegli comunque di fornire all'avversario il controllo di Tahngarth, Tahngarth non sta attaccando.
- I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui scegli di fornire il controllo di Tahngarth al giocatore attaccante e il momento in cui diventa una creatura attaccante.
- Sebbene Tahngarth sia una creatura attaccante se usa la sua abilità innescata, non è mai stato dichiarato come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno quando Tahngarth cambia controllo e diventa attaccante.
- Gli effetti che dicono che Tahngarth non può attaccare o non può attaccare un determinato giocatore (ad esempio quello della Propaganda o se Tahngarth ottiene difensore) influenzano solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impediranno a Tahngarth di diventare una creatura attaccante tramite la sua abilità innescata.
- Tahngarth potrebbe finire per attaccare il suo proprietario in questo modo.
- Ai fini della regola del danno del comandante, si considera ogni comandante separatamente. Non ha importanza chi controlla il comandante mentre esso infligge danno. Se Tahngarth infligge 10 danni a un giocatore mentre è sotto il tuo controllo e altri 11 danni a quello stesso giocatore mentre è sotto il controllo di un terzo giocatore, il giocatore che subisce 21 danni perde la partita.

Voce di Molti

{2} {G} {G}

Creatura — Druido Elfo

3/3

Quando la Voce di Molti entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni avversario che controlla meno creature di te.

- Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati.
- Confronti quante creature controllano gli avversari solo mentre l'abilità innescata della Voce di Molti si risolve. Se è ancora sul campo di battaglia, verrà considerata tra le creature che controlli.

Volrath, il Rubaforma

{2} {B} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Polimorfo

7/5

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli fino a una creatura bersaglio e metti un segnalino -1/-1 su quella creatura.

{1}: Fino al tuo prossimo turno, Volrath, il Rubaforma diventa una copia di una creatura bersaglio con un segnalino, tranne che è 7/5 e ha questa abilità.

- L'attivazione dell'ultima abilità di Volrath gli fa perdere la sua prima abilità fino al tuo prossimo turno, quindi se la attivi prima che inizi la sottofase di inizio combattimento, non si innescerà durante quel turno. I giocatori possono lanciare magie istantanee e attivare abilità (ad esempio la seconda abilità) durante la sottofase di inizio combattimento dopo che quella prima abilità si è innescata o risolta, ma prima che vengano scelti gli attaccanti nella sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.
- Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. Questo potrebbe far sì che la creatura non abbia più segnalini su di essa.
- Volrath copia i valori stampati della creatura bersaglio, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad essa. Non copierà i segnalini su quella creatura. Inoltre, non copierà eventuali effetti che abbiano cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copierà eventuali effetti che hanno fatto diventare il bersaglio una creatura, se normalmente non è una creatura.
- Se Volrath diventa una copia di una carta manifestata, Volrath diventa una creatura 7/5 senza alcun colore, costo o tipo di creatura. Volrath è ancora a faccia in su.
- Se Volrath copia una creatura che sta copiando qualcos'altro, diventerà ciò che il bersaglio sta copiando.
- Se la creatura bersaglio è una pedina, Volrath copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. In questo caso, Volrath non diventa una pedina.
- Se un effetto inizia ad applicarsi a Volrath prima che esso diventi una copia di un'altra creatura, quell'effetto continuerà ad applicarsi.
- Se Volrath copia una creatura nello stesso turno in cui è entrato nel campo di battaglia, non puoi usarlo per attaccare, né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato, a meno che la creatura copiata non abbia rapidità.
- Se Volrath diventa una copia di una creatura leggendaria che controlli, metterai uno dei due nel tuo cimitero.
- Se un altro oggetto diventa una copia di Volrath, ha l'abilità di diventare una copia di qualcos'altro ed è 7/5.
- Se Volrath diventa una copia di una creatura la cui forza e costituzione sono definite da un'abilità (in genere stampate come */* o simili), Volrath non copia l'abilità che definisce la sua forza e costituzione. Volrath rimane una creatura 7/5.

- Se Volrath copia una creatura con un'abilità che può essere attivata solo una volta in ogni turno (ad esempio Chainer, Esperto di Incubi), puoi attivare quell'abilità una volta. Se Volrath poi diventa una copia di quella stessa creatura, puoi attivare quell'abilità un'altra volta e così via.

Vuoto di Autorità

{2} {U}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio rimette ogni comandante che controlla dal campo di battaglia nella zona di comando.

Pesca una carta.

- Il Vuoto di Autorità bersaglia il giocatore, non le sue creature. Un comandante con anti-malocchio o protezione dal blu può essere rimesso nella zona di comando in questo modo.
- Pescherai una carta anche se il giocatore bersaglio non controlla comandanti mentre il Vuoto di Autorità si risolve.
- La “tassa del comandante” aumenta in base a quante volte un comandante è stato lanciato dalla zona di comando, non in base a quante volte è stato messo in questa zona anziché in un'altra. Il comandante rimesso nella zona di comando costerà di più per essere nuovamente lanciato anche se è stato messo direttamente nella zona di comando.

Zannabrina di Ohran

{3} {G} {G}

Creatura Neve — Serpente

2/6

Le creature attaccanti che controlli hanno tocco letale.

Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- Neve è un supertipo, non un tipo di carta. Non influisce sulle regole, né ha una funzione di per sé, ma altre carte e abilità possono far riferimento a esso.
- Se una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento ai giocatori nello stesso istante in cui viene inflitto danno letale allo Zannabrina di Ohran, la sua abilità si innesca per ognuna di quelle creature.