

Note di release di *Luna Spettrale*

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

Ultima modifica: venerdì 24 giugno 2016

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

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

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

NOTE GENERALI

Informazioni sull'uscita

L'espansione *Luna Spettrale* contiene 205 carte (74 comuni, 70 non comuni, 47 rare e 14 rare mitiche).

Eventi di Prerelease: 16-17 luglio 2016

Fine settimana di lancio: 22-24 luglio 2016

Game Day: 13-14 agosto 2016

L'espansione *Luna Spettrale* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 22 luglio 2016. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Draghi di Tarkir*, *Magic Origins*, *Battaglia per Zendikar*, *Giuramento dei Guardiani*, *Ombre su Innistrad* e *Luna Spettrale*.

Visita Magic.Wizards.com/Rules per trovare una lista completa dei formati e delle espansioni permesse.

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

Nuova meccanica: carte con combinare

La presenza di Emrakul su Innistrad corrompe i suoi abitanti, deformando mostruosamente tanto gli umani quanto i mannari e i vampiri. In certi casi, l'influenza del titano è arrivata a "fondere" delle creature, *combinandole* con altri esseri o persino con gli oggetti circostanti, a terrificante testimonianza del potere di Emrakul.

Le due carte nella coppia combinata in basso sono *Bruna*, *Luce Morente* e *Gisela*, *Lama Spezzata*. Queste carte si comportano come normali carte di **Magic** nella maggior parte dei casi. Ma se possiedi e controlli sul campo di battaglia entrambe le metà di questa coppia combinata, si uniranno diventando una carta Eldrazi oversize: *Brisela*, *Voce degli Incubi*. La metà superiore di *Brisela* è stampata sul retro della carta di *Gisela*, mentre la metà inferiore è stampata sul retro della carta di *Bruna*.

Bruna, Luce Morente

{5}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

5/7

Quando lanci Bruna, Luce Morente, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura Angelo o Umano bersaglio dal tuo cimitero.

Volare, cautela

(Si combina con Gisela, Lama Spezzata.)

////

Gisela, Lama Spezzata

{2}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

4/3

Volare, attacco improvviso, legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, se possiedi e controlli Gisela, Lama Spezzata e una creatura chiamata Bruna, Luce Morente, esiliare, poi combinala in Brisela, Voce degli Incubi.

////

Brisela, Voce degli Incubi

Creatura Leggendaria — Angelo Eldrazi

9/10

Volare, attacco improvviso, cautela, legame vitale

I tuoi avversari non possono lanciare magie con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

* Quando Bruna, Luce Morente e Gisela, Lama Spezzata vengono combinate, il risultato è una singola creatura: Brisela, Voce degli Incubi, rappresentata da due carte. Se Brisela muore, entrambe le carte vengono messe nel tuo cimitero. Mentre Brisela lascia il campo di battaglia, entrambe le carte vengono di nuovo girate a faccia in su. Se le carte vengono messe in cima o in fondo al tuo grimorio, scegli tu il loro ordine relativo.

* Anche se le carte con combinare hanno un aspetto simile alle carte bifronte, non si considerano carte bifronte. Non si trasformano; i lati posteriori della coppia di carte vengono invece uniti per formare un unico lato di carta oversize.

* Una carta in ogni coppia di carte con combinare ha un'abilità che ti richiede di esiliare le due carte e combinarle. Se controlli più di un oggetto con uno dei nomi menzionati nell'abilità, ne selezioni uno con quel nome da esiliare.

* Quando due carte vengono esiliate e combinate, entrambe lasciano il campo di battaglia, poi tornano insieme come un nuovo oggetto STAppato, senza alcuna relazione con gli oggetti che hanno lasciato il campo di battaglia. Segnalini, Aure, Equipaggiamenti e altri effetti che influenzavano quelle due carte non influenzano il permanente combinato.

* Solo due carte che appartengono alla stessa coppia combinata possono essere combinate. Non è possibile combinare pedine, carte che non hanno combinare o carte con combinare che insieme non formano una coppia combinata. Se un effetto richiede a un giocatore di combinare carte che non possono essere combinate, le carte in questione rimangono in esilio.

* Mentre una carta con combinare è in una zona diversa dal campo di battaglia, o è sul campo di battaglia con il suo lato frontale a faccia in su, ha solo le caratteristiche del suo lato frontale.

* Mentre un permanente combinato è sul campo di battaglia, ha solo le caratteristiche del suo lato posteriore combinato. Qualsiasi effetto che modifichi il modo in cui il nuovo oggetto entra nel campo di battaglia considera solo il lato posteriore combinato.

* Nota che i lati posteriori combinati sono incolori.

* Il costo di mana convertito di un permanente combinato è la somma dei costi di mana convertiti dei suoi lati frontali. Una creatura che diventa una copia di un permanente combinato avrà solo le caratteristiche di quel lato posteriore combinato e il suo costo di mana convertito sarà pari a 0.

* Un giocatore che deve nominare una carta può scegliere di nominare il lato posteriore combinato e ogni giocatore ha il diritto di sapere le caratteristiche di quel lato posteriore combinato in ogni momento.

* Se un effetto sposta un permanente combinato in una nuova zona e poi influenza “quella carta”, influenza in realtà entrambe le carte.

Le regole ufficiali per le carte con combinare sono le seguenti:

701.34. Combinare

701.34a Combinare è un’azione definita da parola chiave che appare nell’abilità di una carta che fa parte di una coppia combinata. (Vedi regola 712, “Carte con combinare”.) Per combinare le due carte in una coppia combinata, mettile sul campo di battaglia unite con il lato posteriore a faccia in su. Il permanente risultante è un singolo oggetto rappresentato da due carte.

701.34b Solo due carte che appartengono alla stessa coppia combinata possono essere combinate. Non è possibile combinare pedine, carte che non hanno combinare o carte con combinare che insieme non formano una coppia combinata.

701.34c Se un effetto richiede a un giocatore di combinare carte che non possono essere combinate, le carte rimangono nella loro zona attuale.

Esempio: un giocatore possiede e controlla gli Sciacalli di Mezzanotte e una pedina che è una copia dei Ratti del Cimitero. All’inizio del combattimento, entrambi vengono esiliati ma non possono essere combinati. Gli Sciacalli di Mezzanotte rimangono esiliati.

712. Carte con combinare

712.1. Una carta con combinare ha un lato simile a quello frontale di una normale carta di **Magic** da una parte e la metà di un lato oversize dall’altra. Non ha il retro di una normale carta di **Magic**.

712.1a Esistono tre coppie combinate specifiche. Ogni coppia combinata consiste di due carte specifiche, il cui retro viene unito per formare il lato oversize di una carta di Magic: gli Sciacalli di Mezzanotte e i Ratti del Cimitero si combinano per formare l’Orda Squittente; il Presidio di Hanweir e i Bastioni di Hanweir si combinano per formare Hanweir, il Villaggio Serpeggiante; Bruna, Luce Morente e Gisela, Lama Spezzata si combinano per formare Brisela, Voce degli Incubi.

712.1b Una carta con combinare non è una carta bifronte. Non si trasforma, né entra nel campo di battaglia trasformata. (Vedi regola 711, “Carte bifronte”.)

712.2. * Una carta in ogni coppia combinata ha un’abilità che esilia sia quell’oggetto che la sua controparte e le combina. Per combinare le due carte in una coppia combinata, mettile sul campo di battaglia unite con il lato posteriore a faccia in su (vedi regola 701.34, “Combinare”). Il permanente risultante è un singolo oggetto rappresentato da due carte.

712.3. Il lato frontale di ogni carta con combinare e il lato formato dall’unione di una coppia combinata hanno caratteristiche distinte.

712.3a Mentre una carta con combinare è fuori dalla partita, in una zona diversa dal campo di battaglia, o è sul campo di battaglia con il suo lato frontale a faccia in su, ha solo le caratteristiche del suo lato frontale.

712.3b Mentre le due carte di una coppia combinata sono sul campo di battaglia sotto forma di permanente combinato, l’oggetto rappresentato da quelle carte ha solo le caratteristiche del lato posteriore combinato,

fatta eccezione per il suo costo di mana convertito, pari alla somma dei costi di mana convertiti dei lati frontali delle carte che lo compongono. Se un permanente copia un permanente combinato, il costo di mana convertito della copia è pari a 0. Vedi regola 202.3c.

712.3c Tutto ciò che deve verificare informazioni su una carta con combinare “vede” solo le informazioni fornite dal lato attualmente a faccia in su.

Esempio: un Clone entra nel campo di battaglia come una copia dell'Orda Squittente (il lato posteriore combinato di una coppia combinata). Avrà le caratteristiche dell'Orda Squittente, anche se l'oggetto che diventa viene rappresentato da una singola carta.

712.4. Se un permanente combinato lascia il campo di battaglia, un solo permanente lascia il campo di battaglia e due carte vengono messe nella zona appropriata.

Esempio: l'Orda Squittente, un permanente combinato, muore. Un'abilità che si innesca “ogniquale volta una creatura muore” si innesca una volta. Un'abilità che si innesca “ogniquale volta una carta viene messa in un cimitero da qualsiasi zona” si innesca due volte.

712.4a Se un permanente combinato viene messo nel cimitero o nel grimorio del suo proprietario, quel giocatore può disporre le due carte che lo rappresentavano nell'ordine che preferisce. Se viene messo nel grimorio del suo proprietario, quel giocatore non rivela l'ordine.

712.4b Se un giocatore esilia un permanente combinato, quel giocatore determina l'ordine cronologico relativo delle due carte in quel momento. Questa è un'eccezione alla procedura descritta nella regola 613.6j.

Esempio: il Replicatore è una carta con le abilità “Quando il Replicatore entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una creatura non pedina bersaglio” e “Fintanto che una carta esiliata con il Replicatore è una carta creatura, il Replicatore ha la forza, la costituzione e i tipi di creatura dell'ultima carta creatura esiliata con il Replicatore. È ancora un Polimorfo”. Mentre la prima abilità del Replicatore esilia l'Orda Squittente, un permanente combinato, il controllore del Replicatore sceglie se sono gli Sciacalli di Mezzanotte o i Ratti del Cimitero l'ultima carta creatura esiliata.

712.4c Se un effetto può trovare il nuovo oggetto che è diventato il permanente combinato mentre ha lasciato il campo di battaglia, trova entrambe le carte. (Vedi regola 400.7.) Se quell'effetto fa sì che vengano compiute delle azioni su quelle carte, tali azioni vengono compiute su entrambe.

Esempio: la Morte Apparente è un'Aura con l'abilità “Quando la creatura incantata muore, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo”. Un'Orda Squittente incantata dalla Morte Apparente muore. L'abilità innescata fa tornare sul campo di battaglia sia gli Sciacalli di Mezzanotte che i Ratti del Cimitero.

Esempio: Il Viaggio Extramondo è un istantaneo che dice “Esilia una creatura bersaglio. All'inizio della prossima sottofase finale, rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1”. Un giocatore lancia il Viaggio Extramondo bersagliando l'Orda Squittente, un permanente combinato. L'Orda Squittente viene esiliata. All'inizio della prossima sottofase finale, sia gli Sciacalli di Mezzanotte che i Ratti del Cimitero vengono rimessi sul campo di battaglia, ciascuno con un segnalino +1/+1.

712.4d Se un permanente combinato viene spostato in un'altra zona, entrambe le carte vengono spostate in quella zona. Se più effetti di sostituzione possono essere applicati al cambio di zona, applicare uno di tali effetti a una delle due carte influenzerà entrambe le carte. Se il permanente combinato è un comandante, tale regola potrebbe non essere valida; vedi regola 903.9a.

Esempio: la Leyline del Nulla è un incantesimo che dice, tra le altre cose: “Se una carta sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esiliala”. La Ruota del Sole e della Luna è un'Aura con incanta giocatore e l'abilità “Se una carta sta per essere messa nel cimitero del giocatore incantato da qualsiasi zona, quella carta viene invece rivelata e messa in fondo al grimorio di

quel giocatore". Se il controllore dell'Orda Squittente viene influenzato dagli effetti di entrambe le carte, quel giocatore sceglie un effetto da applicare all'evento, quindi sia gli Sciacalli di Mezzanotte che i Ratti del Cimitero vengono spostati nella zona appropriata.

712.5. I giocatori che possono guardare una carta con combinare possono guardare la relativa metà del lato posteriore combinato. I giocatori possono accedere al testo Oracle dell'altro membro della coppia combinata e del lato posteriore combinato in qualsiasi momento (vedi regola 108.1).

712.6. Le carte con combinare nel mazzo di un giocatore possono essere rappresentate da carte di verifica. Vedi regola 713, "Carte di verifica".

712.8. Se una carta con combinare viene lanciata come magia, viene messa in pila a faccia in su. Vedi regola 601, "Lanciare magie".

712.9. Una carta con combinare entra nel campo di battaglia a faccia in su a meno che non venga combinata con la sua controparte.

712.10. Se un effetto permette a un giocatore di lanciare una carta con combinare come magia a faccia in giù, o se una carta con combinare entra nel campo di battaglia a faccia in giù, avrà le caratteristiche ad essa assegnate dalla regola o dall'effetto a causa del quale è a faccia in giù. La carta rimane nascosta, utilizzando una carta di verifica a faccia in giù o bustine protettive opache. Vedi regola 707, "Magie e permanenti a faccia in giù".

712.11. Le carte con combinare sul campo di battaglia e i permanenti combinati non possono essere girati a faccia in giù. Se una magia o un'abilità cercano di girare a faccia in giù un permanente di questo genere, non succede nulla.

712.12. Se un effetto richiede a un giocatore di nominare una carta, quel giocatore può nominare il lato frontale di una carta con combinare o il lato posteriore unito di una coppia combinata.

Nuova meccanica: emergere

La meccanica emergere ti permette di evocare i tuoi abomini Eldrazi a un prezzo scontato, ricavandoli dalle tue creature più piccole.

Antico Immondo degli Abissi

{8}

Creatura — Piovra Eldrazi

5/6

Lampo

Emergere {5} {U} {U} (*Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il costo di mana convertito di quella creatura.*)

Quando lanci l'Antico Immondo degli Abissi, TAPpa fino a quattro permanenti bersaglio.

Le regole ufficiali per emergere sono le seguenti:

702.118. Emergere

702.118a Emergere rappresenta due abilità statiche che funzionano mentre la magia con emergere è in pila. "Emergere [costo]" significa "Puoi lanciare questa magia pagando [costo] e sacrificando una creatura invece di pagare il suo costo di mana" e "Se scegli di pagare il costo di emergere di questa magia, il suo costo totale viene ridotto di un ammontare di mana generico pari al costo di mana convertito della creatura

sacrificata”. Il pagamento del costo di emergere di una carta segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f–h.

702.118b Scegli quale creatura sacrificare mentre scegli di pagare il costo di emergere di una magia (vedi regola 601.2b) e sacrifici quella creatura mentre paghi il costo totale (vedi regola 601.2h).

* Ogni carta con emergere è incolore e ha un costo di emergere che include uno o più colori di mana. Tali carte rimangono incolori anche se paghi il costo di emergere.

* Il costo di mana convertito di una creatura viene determinato solo dai simboli di mana stampati nel suo angolo in alto a destra (a meno che quella creatura non sia il lato posteriore di una carta bifronte, un permanente combinato o la copia di qualcos'altro; vedi sotto). Se il suo costo di mana comprende {X}, X viene considerato 0. Se è una carta con un unico lato senza simboli di mana nell'angolo in alto a destra (perché è una terra animata, ad esempio), il suo costo di mana convertito è pari a 0. Ignora qualsiasi costo alternativo o addizionale (come potenziamento) pagato quando la creatura è stata lanciata.

* Le componenti di mana colorato dei costi di emergere non possono essere ridotte in questo modo.

* Puoi sacrificare una creatura con costo di mana convertito pari a 0, come una creatura pedina che non è la copia di un altro permanente, per lanciare una magia per il suo costo di emergere. Semplicemente pagherai il costo completo di emergere, senza riduzioni.

* Puoi sacrificare una creatura con costo di mana convertito maggiore o uguale al costo di emergere. Se lo fai, paghi solo la componente di mana colorato del costo di emergere.

* Se sacrifici una creatura con {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Il costo di mana convertito del lato posteriore di una carta bifronte è il costo di mana convertito del suo lato frontale. Il costo di mana convertito di un permanente combinato è la somma dei costi di mana convertiti dei suoi lati frontali. Una creatura che è una copia di un permanente appartenente a una di queste due categorie avrà un costo di mana convertito pari a 0.

* Che il costo di emergere di una magia creatura venga o meno pagato è irrilevante per determinare il costo di mana convertito di quella magia creatura. Per esempio, se lanci l'Antico Immondo degli Abissi per il suo costo di emergere e sacrifici una creatura il cui costo di mana convertito è pari a 3, il costo di mana convertito dell'Antico Immondo degli Abissi rimane 8.

* La creatura scelta per essere sacrificata è ancora sul campo di battaglia fino a quando non hai terminato di attivare abilità di mana. Le sue abilità possono influenzare il costo della magia, essere attivate per generare mana e così via. Tuttavia, se ha un'abilità innescata dal lancio di una magia, si considera sacrificata prima che l'abilità in questione si possa innescare.

* Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con emergere, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.

Nuova meccanica: incrementare

Le magie modali con l'abilità incrementare ti offrono ancora più opzioni per difendere Innistrad dagli orrori innaturali.

Sfida Collettiva

{1} {R} {R}

Stregoneria

Incrementare {1} *(Paga questo costo per ogni modo scelto oltre il primo.)*

Scegli uno o più —

- Un giocatore bersaglio scarta tutte le carte nella sua mano, poi pesca altrettante carte.
- La Sfida Collettiva infligge 4 danni a una creatura bersaglio.
- La Sfida Collettiva infligge 3 danni a un avversario bersaglio.

Le regole ufficiali per incrementare sono le seguenti:

702.119. Incrementare

702.119a Incrementare è un'abilità statica di magie modali (vedi regola 700.2) che funziona mentre la magia con incrementare è in pila. “Incrementare [costo]” significa “Per ogni modo di questa magia che scegli oltre al primo, paghi [costo] come costo aggiuntivo”. Usare l'abilità incrementare segue le regole per la scelta dei modi e per pagare costi aggiuntivi nelle regole 601.2b e 601.2f–h.

702.119b Se viene scelto più di un modo, segui il testo di ciascuno dei modi scelti nell'ordine scritto sulla carta mentre la magia si risolve.

* Scegli tutti i modi nello stesso momento. Non puoi aspettare di eseguire le azioni di un modo e poi decidere di aggiungere altri modi.

* Non puoi scegliere lo stesso modo più volte.

* Se due dei modi scelti bersagliano una creatura, puoi scegliere la stessa creatura come bersaglio di ogni modo oppure scegliere creature differenti. Lo stesso vale se i modi scelti bersagliano un giocatore (o un avversario).

* Se un bersaglio di una magia con incrementare diventa illegale, gli altri bersagli verranno comunque influenzati. Se tutti i bersagli diventano illegali, la magia viene neutralizzata.

* Gli effetti che riducono il costo delle magie riducono il costo totale, inclusi eventuali costi di incrementare aggiunti.

* Se un effetto ti permette di lanciare una magia con incrementare senza pagare il suo costo di mana, puoi pagare i costi di incrementare per quella magia.

* I costi aggiuntivi non influenzano il costo di mana convertito di una magia. Ad esempio, il costo di mana convertito della Sfida Collettiva è 3 a prescindere da quanti modi hai scelto.

Riproposizione di una tematica Eldrazi: abilità innescate “Quando lanci”

Come in espansioni precedenti, molte carte Eldrazi di *Luna Spettrale* hanno abilità che si innescano quando vengono lanciate.

Gryff Deturpato

{7}

Creatura — Ippogrifo Eldrazi

3/4

Emergere {5} {U} (*Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il costo di mana convertito di quella creatura.*)

Quando lanci il Gryff Deturpato, pesca una carta.

Volare

* Un'abilità innescata “quando lanci” si risolve prima della magia originale.

* Un'abilità innescata “quando lanci” si risolve anche se la magia originale viene neutralizzata e la magia originale si risolve anche se l'abilità innescata viene neutralizzata.

Riproposizione di tematiche e meccaniche di *Ombre su Innistrad*

Luna Spettrale ripropone diverse meccaniche dell'espansione *Ombre su Innistrad*. Per ulteriori informazioni sulle carte bifronte, le carte di verifica, delirio, follia e furtivo, consulta le note di release di *Ombre su Innistrad*.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbandonare la Ragione

{2}{R}

Istantaneo

Fino a due creature bersaglio prendono +1/+0 e hanno attacco improvviso fino alla fine del turno.

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.)*

* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per farle prendere +2/+0.

Accademia di Nephalia

Terra

Se una magia o abilità controllata da un avversario ti fa scartare una carta, puoi rivelare quella carta e metterla in cima al tuo grimorio invece di metterla in qualsiasi altra zona.

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

* 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.

* Quando applichi l'effetto dell'Accademia di Nephalia, la carta viene comunque scartata. Le abilità che si innescano quando viene scartata una carta si innescheranno comunque.

* Se una magia o abilità controllata da un avversario ti richiede una scelta e tu scegli di scartare una carta, l'abilità dell'Accademia di Nephalia viene applicata.

* Se scarti una carta con follia, scegli se esiliarla o metterla in cima al tuo grimorio. Se la metti in cima al tuo grimorio, non puoi lanciarla con follia.

Alacucita in Avanscoperta

{3}{U}{U}

Creatura — Orrore Zombie

3/4

Volare

{2}{U}, Scarta due carte: Rimetti sul campo di battaglia l'Alacucita in Avanscoperta TAPpato dal tuo cimitero.

* L'ultima abilità dell'Alacucita in Avanscoperta può essere attivata solo mentre è nel tuo cimitero.

Albero della Perdizione

{3}{B}

Creatura — Pianta

0/13

Difensore

{T}: Scambia i punti vita di un avversario bersaglio con la costituzione dell'Albero della Perdizione.

* Se l'Albero della Perdizione non è sul campo di battaglia quando si risolve l'abilità, lo scambio non può avvenire e l'abilità non ha effetto. In particolare, attivare l'abilità e fornire all'Albero della Perdizione -13/-13 in risposta non farà perdere la partita al tuo avversario.

* Quando l'abilità si risolve, la costituzione dell'Albero della Perdizione diventa pari al precedente totale dei punti vita dell'avversario bersagliato e quel giocatore guadagna o perde i punti vita necessari perché il totale dei suoi punti vita diventi pari alla precedente costituzione dell'Albero della Perdizione. Gli altri effetti che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

* Qualsiasi effetto, segnalino, Aura o Equipaggiamento che modifichi la costituzione si applicherà dopo che la costituzione diventa pari al precedente totale dei punti vita del giocatore. Per esempio, poniamo che l'Albero della Perdizione sia equipaggiato con il Bastone del Cultista (che lo rende 2/15) e i punti vita del giocatore siano 7. Dopo lo scambio, l'Albero della Perdizione sarebbe una creatura 2/9 (la sua costituzione è diventata 7 ed è poi stata modificata dal Bastone del Cultista) e i punti vita del giocatore sarebbero 15.

Alfa Radunati

{5}{R}

Creatura — Lupo

5/5

Ogniqualevolta gli Alfa Radunati bloccano o vengono bloccati da una creatura, gli Alfa Radunati infliggono 3 danni a quella creatura e 3 danni al controllore di quella creatura.

* L'abilità innescata si innesca una volta per ogni creatura che blocca o viene bloccata dagli Alfa Radunati. L'abilità si risolve e infligge danno a quella creatura prima che venga inflitto il danno da combattimento. Se quel danno distrugge tutte le creature che bloccano gli Alfa Radunati, gli Alfa Radunati non diventano non bloccati.

* L'abilità innescata infligge danno al controllore della creatura anche se alla creatura non viene inflitto danno, per esempio nel caso abbia lasciato il campo di battaglia o il danno sia stato prevenuto.

Alleanza Benedetta

{1}{W}

Istantaneo

Incrementare {2} *(Paga questo costo per ogni modo scelto oltre il primo.)*

Scegli uno o più —

- Un giocatore bersaglio guadagna 4 punti vita.
- STAPpa fino a due creature bersaglio.
- Un avversario bersaglio sacrifica una creatura attaccante.

* Sarà l'avversario bersaglio, non tu, a decidere quale delle sue creature attaccanti sacrificare.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

Alleanza Selvaggia

{2}{R}

Istantaneo

Incrementare {1} *(Paga questo costo per ogni modo scelto oltre il primo.)*

Scegli uno o più —

- Le creature controllate da un giocatore bersaglio hanno travolgere fino alla fine del turno.
- L'Alleanza Selvaggia infligge 2 danni a una creatura bersaglio.
- L'Alleanza Selvaggia infligge 1 danno a ogni creatura controllata da un avversario bersaglio.

* Quando determini quanti danni può assegnare una creatura con travolgere al giocatore o al planeswalker che sta attaccando, prendi in considerazione il danno che è già stato inflitto alle creature bloccanti. Per esempio, una

creatura 4/4 con travolgere bloccata da una creatura 4/4 che ha 2 danni su di sé può assegnare 2 danni a quella creatura e 2 danni al giocatore in difesa.

* Se scegli il secondo e il terzo modo e la creatura bersagliata è controllata dall'avversario bersagliato, quella creatura subirà 2 danni più 1, per un totale di 3 danni. Le abilità che si innescano ogniqualvolta quella creatura subisce danno si innescheranno due volte.

Araldo della Nebelgast

{2}{U}

Creatura — Spirito

2/1

Lampo *(Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.)*

Volare

Ogniqualvolta l'Araldo della Nebelgast o un altro Spirito entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

* Se l'Araldo della Nebelgast e un altro spirito entrano nel campo di battaglia simultaneamente, l'ultima abilità dell'Araldo della Nebelgast si innesca una volta per ciascuna delle due creature.

Ascia della Sete

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+0.

All'inizio della tua sottofase finale, se la creatura equipaggiata non ha inflitto danno da combattimento a una creatura in questo turno, sacrificala.

Equipaggiare {2}

* Se la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento solo a un giocatore o a un planeswalker, l'abilità innescata dell'Ascia della Sete si innesca. Lo stesso vale se la creatura non ha inflitto alcun danno da combattimento.

* L'abilità innescata dell'Ascia della Sete verifica se la creatura a cui è assegnata nel momento in cui inizia la tua sottofase finale ha inflitto danno da combattimento a una creatura in precedenza nel turno. È irrilevante se l'Ascia della Sete fosse o meno assegnata ad essa (o a qualsiasi creatura) mentre veniva inflitto il danno da combattimento.

Banchetto di Stensia

{2}{R}

Stregoneria

Il Banchetto di Stensia infligge a un avversario bersaglio danno pari al numero di Vampiri che controlli.

Pesca una carta.

* Puoi lanciare il Banchetto di Stensia bersagliando un avversario anche se non controlli alcun Vampiro. Pescherai comunque una carta.

* Il numero di Vampiri che controlli viene calcolato solo mentre il Banchetto di Stensia si risolve.

Behemoth della Relittopoli

{9}

Creatura — Granchio Eldrazi

5/7

Lampo *(Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.)*

Emergere {7}{U} *(Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il costo di mana convertito di quella creatura.)*

Il Behemoth della Relittopoli ha anti-malocchio se è entrato nel campo di battaglia in questo turno.

* Il Behemoth della Relittopoli ha anti-malocchio in ogni momento del turno in cui entra nel campo di battaglia. Un avversario potrà iniziare a bersagliarlo durante la sottofase di mantenimento del turno successivo.

Bersaglio Facile

{2}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+1 fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

* Mentre il Bersaglio Facile tenta di risolversi, se una delle due creature diventa un bersaglio illegale, la creatura che controlli non infliggerà danno. Se la creatura che controlli è un bersaglio legale ma l'altra creatura non lo è, la tua creatura prenderà comunque +1/+1.

Bombardamento Galvanico

{R}

Istantaneo

Il Bombardamento Galvanico infligge X danni a una creatura bersaglio, dove X è pari a 2 più il numero di carte chiamate Bombardamento Galvanico nel tuo cimitero.

* Poiché il Bombardamento Galvanico è ancora in pila mentre determini il valore di X, non è nel tuo cimitero e non aumenta il valore di X.

Brandelli di Ragione

{2}{R}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a una carta istantaneo bersaglio e fino a una carta stregoneria bersaglio dal tuo cimitero, poi scarta una carta. Esilia i Brandelli di Ragione.

* Puoi scartare una delle carte che hai ripreso in mano. Se non hai altre carte in mano, dovrai scartare una delle carte che hai ripreso in mano.

* Puoi lanciare i Brandelli di Ragione con un solo bersaglio. Puoi anche lanciarlo senza bersagli se vuoi solo scartare una carta.

* Se bersagli due carte e una delle carte bersagliate diventa illegale, riprenderai comunque l'altra, scarterai una carta ed esilierai i Brandelli di Ragione. Se entrambe le carte bersagliate diventano bersagli illegali, i Brandelli di Ragione vengono neutralizzati e non scarterai alcuna carta, né esilierai i Brandelli di Ragione.

Bruna, Luce Morente

{5}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

5/7

Quando lanci Bruna, Luce Morente, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura Angelo o Umano bersaglio dal tuo cimitero.

Volare, cautela

(Si combina con Gisela, Lama Spezzata.)

////

Gisela, Lama Spezzata

{2}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Orrore Angelo

4/3

Volare, attacco improvviso, legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, se possiedi e controlli Gisela, Lama Spezzata e una creatura chiamata Bruna, Luce Morente, esiliare, poi combinala in Brisela, Voce degli Incubi.

////

Brisela, Voce degli Incubi

Creatura Leggendaria — Angelo Eldrazi

9/10

Volare, attacco improvviso, cautela, legame vitale

I tuoi avversari non possono lanciare magie con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

* Gli effetti che aumentano o riducono il costo di lancio di una magia (come incrementare ed emergere) non influenzano il costo di mana convertito della magia stessa, perciò sono irrilevanti al momento di determinare se l'ultima abilità di Brisela impedisce o meno il lancio di quella magia.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare se il costo di mana convertito della magia è pari o inferiore a 3. Per esempio, il tuo avversario potrebbe lanciare Bruciare dall'Interno (una magia con costo di mana {X}{R}) con X pari a 3, ma non con X pari a 2.

* In una partita Commander, il tuo comandante può essere Bruna, Luce Morente o Gisela, Lama Spezzata e la controparte può essere inclusa nel mazzo. Se si combinano formando Brisela, Voce degli Incubi, Brisela sarà considerata il tuo comandante, ma se Brisela lascia il campo di battaglia, puoi mettere nella zona di comando solo la carta che hai scelto come comandante all'inizio della partita.

Brusco Congedo

{2}{U}{U}

Istantaneo

Esilia tutte le altre magie e neutralizza tutte le abilità.

* Le magie che non possono essere neutralizzate vengono comunque esiliate dal Brusco Congedo. Non si risolveranno.

* Vengono neutralizzate solo le abilità attivate e innescate in pila. Le abilità statiche degli oggetti non vengono influenzate e le abilità attivate e innescate degli oggetti possono essere attivate o innescate di nuovo più tardi nel turno. Le magie e le abilità già risolte non vengono influenzate.

Cadavere Perseguitato

{3}{B}

Creatura — Zombie

2/2

Quando il Cadavere Perseguitato entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

{1}{B}, Scarta due carte: Rimetti sul campo di battaglia il Cadavere Perseguitato TAPPato dal tuo cimitero.

* L'ultima abilità del Cadavere Perseguitato può essere attivata solo mentre è nel tuo cimitero.

Calpestare col Cavallo

{R}{W}

Istantaneo

Distruggi una creatura bloccante bersaglio. Le creature che erano bloccate da quella creatura in questo combattimento hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Le creature attaccanti che la creatura distrutta stava bloccando rimangono bloccate (anche se nessun'altra creatura le stava bloccando). Una creatura attaccante con travolgere che non viene bloccata da nessuna creatura infligge il suo danno da combattimento al giocatore o al planeswalker in difesa.

* In alcuni rari casi, la creatura bloccante non è stata dichiarata come tale durante quel combattimento (ad esempio, se è entrata nel campo di battaglia come bloccante). In questi casi, le creature attaccanti che essa stava bloccando non avranno travolgere anche se la creatura bloccante viene distrutta.

Campagna di Vendetta

{3}{W}{B}

Incantesimo

Ogniquale una creatura che controlli attacca, il giocatore in difesa perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* Se una creatura attacca un planeswalker, il giocatore in difesa è il giocatore che controlla quel planeswalker.

* In una partita multiplayer, ogni istanza dell'abilità influenza solo un giocatore in difesa. Per esempio, se attacchi il giocatore A con due creature e il giocatore B con due creature, ognuno di quei giocatori perde 2 punti vita, non 4.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità innescata della Campagna di Vendetta fa in modo che un giocatore in difesa a tua scelta perda 1 punto vita. La squadra non perde 2 punti vita.

Cavaliere Solitario

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

1/1

Attacco improvviso, legame vitale

All'inizio della sottofase finale, se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno, trasforma il Cavaliere Solitario.

////

La Cosa a Cavallo

Creatura — Orrore Eldrazi

4/4

Attacco improvviso, travolgere, legame vitale

* L'ultima abilità del Cavaliere Solitario si innesca anche se non era sul campo di battaglia quando hai guadagnato i punti vita in questo turno.

* L'abilità del Cavaliere Solitario verifica quanti punti vita hai guadagnato durante il turno, non i tuoi punti vita attuali messi a confronto con i punti vita che avevi all'inizio del turno. Ad esempio, se hai guadagnato 4 punti vita e poi hai perso 7 punti vita nell'ultimo turno, l'abilità si innesca.

* Devi aver guadagnato punti vita prima dell'inizio della tua sottofase finale. In caso contrario l'ultima abilità del Cavaliere Solitario non si innesca, anche se un'abilità che si innesca allo stesso tempo ti fa guadagnare punti vita.

* In una partita Two-Headed Giant, gli eventi che fanno guadagnare punti vita a un giocatore influenzano ciascun giocatore separatamente, anche se il risultato modifica i punti vita totali della squadra. Per esempio, se le creature con legame vitale del tuo compagno di squadra infliggono 5 danni, il tuo compagno di squadra guadagna punti vita, non tu, e di conseguenza l'ultima abilità del Cavaliere Solitario non si innesca.

Cervo di Somberwald

{3}{G}{G}

Creatura — Alce

4/3

Quando il Cervo di Sombrawald entra nel campo di battaglia, puoi farlo lottare con una creatura bersaglio che non controlli.

* Scegli il bersaglio dell'abilità innescata mentre viene messa in pila, ma scegli se lottare o meno mentre quell'abilità si risolve.

* Se la creatura bersagliata è un bersaglio illegale quando l'abilità del Cervo di Sombrawald tenta di risolversi, quest'ultima sarà neutralizzata. Se il Cervo di Sombrawald non è più sul campo di battaglia, la creatura bersagliata non infligge né subisce danno.

Condannata di Stromkirk

{B} {B}

Creatura — Orrore Vampiro

2/2

Scarta una carta: I Vampiri che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

* Se scarti una carta Vampiro con follia e la lanci, entrerà nel campo di battaglia prima che si risolva l'abilità della Condannata di Stromkirk.

* L'insieme di creature influenzate dall'abilità della Condannata di Stromkirk viene determinato mentre l'abilità si risolve. I Vampiri che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+1.

Crociato Markov

{4} {B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

4/3

Legame Vitale

Il Crociato Markov ha rapidità fintanto che controlli un altro Vampiro.

* Se il Crociato Markov perde rapidità prima della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti nel turno in cui entra nel campo di battaglia, non potrà attaccare. Una volta attaccato con il Crociato Markov, fargli perdere rapidità non servirà a rimuoverlo dal combattimento.

Decimatore delle Province

{10}

Creatura — Cinghiale Eldrazi

7/7

Emergere {6} {G} {G} {G} *(Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il costo di mana convertito di quella creatura.)*

Quando lanci il Decimatore delle Province, le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

Travolgere, rapidità

* L'insieme di creature influenzate dall'abilità innescata viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +2/+2 e non avranno travolgere.

* L'abilità innescata si risolve prima che il Decimatore delle Province entri nel campo di battaglia, perciò non prenderà +2/+2 dalla sua stessa abilità innescata.

Devozione Incrollabile

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura che controlli

Quando la Devozione Incrollabile entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché la Devozione Incrollabile non lascia il campo di battaglia.

La creatura incantata prende +2/+2.

* Se la Devozione Incrollabile lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersagliata non verrà esiliata.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato cesseranno di esistere.

* Se una pedina viene esiliata, cessa di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

* La carta esiliata ritorna sul campo di battaglia subito dopo che la Devozione Incrollabile l'ha lasciato. Tra i due eventi non avviene niente, neanche le azioni di stato. Tuttavia, se la creatura incantata dalla Devozione Incrollabile lascia il campo di battaglia, la Devozione Incrollabile non lo lascerà finché non vengono verificate le azioni di stato.

* In una partita multiplayer, se il proprietario della Devozione Incrollabile lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non cessa di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Diavoli Impetuosi

{2}{R}{R}

Creatura — Diavolo

6/1

Travolgere, rapidità

Quando i Diavoli Impetuosi attaccano, fino a una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa li blocca in questo combattimento, se può farlo.

All'inizio della sottofase finale, sacrifica i Diavoli Impetuosi.

* Se una creatura influenzata dalla prima abilità innescata dei Diavoli Impetuosi è TAPPata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza neanche in questo caso.

Dilatazione della Mente

{5}{U}{U}

Incantesimo

Ogniqualevolta un avversario lancia la sua prima magia in ogni turno, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimoire. Se è una carta non terra, puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana.

* Se lanci la carta esiliata, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità della Dilatazione della Mente. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati, ma altre restrizioni (come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento") restano valide.

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

* Se la carta 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 lanci la carta in questo modo, si risolverà prima della magia che ha fatto innescare l'abilità della Dilatazione della Mente.

* Se lanci una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, verrà messa come sempre nel cimitero del suo proprietario. Non ritornerà nell'esilio.

* Se non lanci la carta, per esempio perché decidi di non farlo o perché è una carta terra, rimane esiliata.

Disgregare

{1} {U}

Istantaneo

Fai tornare una magia o una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

* Con Disgregare puoi far riprendere in mano ai rispettivi proprietari le magie che non possono essere neutralizzate. Non si risolveranno.

* Una magia che è una copia smette di esistere come azione di stato dopo che è stata ripresa in mano dal suo proprietario. Non può essere lanciata e non conta mai come "carta" in mano al giocatore.

Dislocare

{2} {U}

Istantaneo

Esilia fino a due creature bersaglio che controlli, poi rimetti quelle carte sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

* Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, cesserà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

* Dopo che ogni creatura è tornata sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la creatura che è stata esiliata. Non sarà in combattimento, né avrà alcuna abilità aggiuntiva che eventualmente aveva nel momento in cui è stata esiliata. Eventuali segnalini su di essa smetteranno di esistere; le Aure ad essa assegnate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari ed eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati.

Divoratore del Pandemonio

{6} {R} {R}

Creatura — Orrore Diavolo

3/4

Il Divoratore del Pandemonio costa {1} in meno per essere lanciato per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

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

Quando il Divoratore del Pandemonio entra nel campo di battaglia, scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

* La prima abilità del Divoratore del Pandemonio può ridurre solo il costo di mana generico, non il costo di mana rosso.

* Se non hai carte in mano quando l'ultima abilità del Divoratore del Pandemonio si risolve, semplicemente peschi tre carte.

Divoratori Insaziabili

{2} {R} {R}

Creatura — Berserker Vampiro

5/3

I Divoratori Insaziabili attaccano in ogni combattimento, se possono farlo.

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

* Se i Divoratori Insaziabili non sono sotto il tuo controllo dall'inizio del turno, sono TAPpati o sono influenzati da una magia o abilità che impedisce loro di attaccare, allora non attaccano. Se è necessario pagare un costo per farli attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non devono attaccare per forza neanche in questo caso.

Docente di Perfezionamento

{3}{U}{U}

Creatura — Orrore Insetto

5/4

Volare

Ogniqualelta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Mago Umano 1/1 blu. Poi, se controlli tre o più Maghi, trasforma il Docente di Perfezionamento.

////

Ultima Ripetizione

Creatura — Insetto Eldrazi

6/5

Volare

I Maghi che controlli prendono +2/+1 e hanno volare.

Ogniqualelta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Mago Umano 1/1 blu.

* Controllare tre o più Maghi mentre controlli il Docente di Perfezionamento non è condizione sufficiente per la sua trasformazione. Si trasforma solo mentre si risolve la sua abilità innescata, dopo che hai lanciato una magia istantaneo o stregoneria.

* L'abilità innescata del Docente di Perfezionamento si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Lo stesso vale per l'abilità innescata dell'Ultima Ripetizione.

* Quando il Docente di Perfezionamento si trasforma nell'Ultima Ripetizione, la magia istantaneo o stregoneria in pila non fa innescare l'abilità innescata dell'Ultima Ripetizione.

* Tutti i Maghi che controlli prendono +2/+1 e hanno volare, non solo quelli creati dal Docente di Perfezionamento o dall'Ultima Ripetizione.

Domande Indiscrete

{2}{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio perde 3 punti vita e mette una carta della sua mano in cima al suo grimorio.

* Le Domande Indiscrete possono bersagliare un avversario che non ha carte in mano. Il giocatore perderà solo 3 punti vita.

Drago Alaspecchio

{3}{R}{R}

Creatura — Drago

4/5

Volare

Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo il Drago Alaspecchio, quel giocatore copia quella magia per ogni altra creatura che controlla e che la magia potrebbe bersagliare. Ogni copia bersaglia una creatura diversa fra queste.

* Le copie vengono create solo bersagliando creature controllate dal controllore della magia. Non vengono create copie per tutte le creature sul campo di battaglia e le creature influenzate possono essere controllate da un giocatore diverso dal controllore del Drago Alaspecchio. In particolare, se lanci l'Omicidio bersagliando il Drago Alaspecchio del tuo avversario, le tue creature e non quelle del tuo avversario verranno colpite dalle copie dell'Omicidio.

* L'abilità si innesca ogniqualvolta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo il Drago Alaspecchio e nessun altro oggetto o giocatore.

* Se un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria con più bersagli, ma sceglie solo il Drago Alaspecchio per ciascuno di essi, l'abilità del Drago Alaspecchio si innesca. Ciascuna copia analogamente bersaglierà solo una delle altre creature del giocatore.

* Qualsiasi creatura controllata dal giocatore che non può essere bersagliata dalla magia originale (a causa di velo, abilità di protezione, restrizioni ai bersagli o altri fattori) viene semplicemente ignorata dall'abilità del Drago Alaspecchio. Se la magia ha più bersagli, una determinata creatura deve essere un bersaglio legale per tutti quei bersagli o non verrà creata una copia per quella creatura.

* Il giocatore che ha lanciato la magia originale controlla tutte le copie. Quel giocatore decide l'ordine con cui le copie vengono messe in pila. La magia originale viene messa in pila sotto quelle copie e si risolverà per ultima.

* Le copie create dall'abilità vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa del Drago Alaspecchio) non si innescheranno.

* Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie avranno 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 Bruciare dall'Interno), le copie hanno lo stesso valore di X.

* 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.

Dragone di Olivia

{1}{B}

Creatura — Berserker Vampiro

2/2

Scarta una carta: Il Dragone di Olivia ha volare fino alla fine del turno.

* Puoi attivare l'abilità più di una volta a turno, anche se il Dragone di Olivia ha già volare.

Eliminazione Spietata

{4}{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare l'Eliminazione Spietata, scarta una carta e sacrifica una creatura.

Due creature bersaglio prendono -13/-13 fino alla fine del turno.

* Scartare una carta e sacrificare una creatura sono entrambi parte del costo dell'Eliminazione Spietata. Non puoi scartare più carte o sacrificare più creature per bersagliare altre creature e non puoi lanciare l'Eliminazione Spietata se non hai altre carte in mano o se non controlli creature.

* Non c'è modo di scartare una carta creatura con follia, lanciarla e sacrificarla per pagare entrambi i costi aggiuntivi dell'Eliminazione Spietata.

* Dopo che hai iniziato a lanciare l'Eliminazione Spietata, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.

* Devi bersagliare esattamente due creature per lanciare l'Eliminazione Spietata. Tuttavia, uno dei bersagli può essere la creatura che intendi sacrificare per pagare il costo dell'Eliminazione Spietata.

* Se una creatura bersagliata diventa un bersaglio illegale, l'altra prenderà comunque -13/-13 fino alla fine del turno.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per farle prendere -26/-26.

Emissario Ripugnante

{2} {G}

Creatura — Orrore Umano

1/1

Quando l'Emissario Ripugnante entra nel campo di battaglia, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

Quando sacrifichi l'Emissario Ripugnante mentre lanci una magia con emergere, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore Eldrazi 3/2 incolore.

* L'ultima abilità dell'Emissario Ripugnante si innesca se viene sacrificato per qualsiasi motivo mentre lanci una magia con emergere, che tu stia lanciando o meno quella magia per il suo costo di emergere. Per esempio, se lo sacrifichi per attivare l'abilità dell'Altare di Ashnod mentre lanci il Decimatore delle Province per {10}, la sua abilità si innescherà.

Emrakul, la Fine Promessa

{13}

Creatura Leggendaria — Eldrazi

13/13

Emrakul, la Fine Promessa costa {1} in meno per essere lanciata per ogni tipo di carta tra le carte nel tuo cimitero.

Quando lanci Emrakul, prendi il controllo di un avversario bersaglio durante il prossimo turno di quel giocatore.

Dopo quel turno, quel giocatore gioca un turno extra.

Volare, travolgere, protezione dagli istantanei

* I tipi di carta che possono trovarsi nel tuo cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, terra, planeswalker, stregoneria e tribale (un tipo di carta presente su carte meno recenti). I supertipi (come leggendario e base) e i sottotipi (come Umano ed Equipaggiamento) non vengono considerati. Lo sconto massimo che l'abilità di Emrakul può offrire è pari a {8}.

* Protezione dagli istantanei significa che Emrakul non può essere bersaglio di magie istantaneo né di abilità attivate o innescate di magie istantaneo. Inoltre il danno che le verrebbe inflitto da magie o carte istantaneo viene prevenuto. Le magie istantaneo possono comunque influenzarla in altro modo; per esempio, riceverà comunque il bonus della Grazia in Prestito.

* Le abilità di protezione si applicano solo mentre l'oggetto con l'abilità è sul campo di battaglia. In particolare, Emrakul può essere bersaglio di una magia che la bersaglia mentre è in pila, come Contorcere.

* Mentre controlli un altro giocatore, puoi vedere tutte le carte nel gioco che può vedere quel giocatore. Questo include le carte nella mano di quel giocatore, quelle a faccia in giù controllate da quel giocatore e ogni carta che quel giocatore può vedere nel suo grimorio.

* Quando controlli un giocatore, non ti è consentito vedere il suo sideboard. Se un effetto impone a quel giocatore di scegliere una carta al di fuori della partita, non potrai fargli scegliere alcuna carta. Questa è una variazione al precedente regolamento.

* Il giocatore che controlli è comunque il giocatore attivo durante quel turno.

* Mentre controlli un altro giocatore, continui anche a effettuare le tue scelte e decisioni.

* Mentre controlli un altro giocatore, effettuerai tutte le scelte e decisioni che avrebbe potuto o dovuto effettuare quel giocatore durante quel turno. Questo include scelte su quali magie lanciare o quali abilità attivare, oltre a qualsiasi decisione causata da abilità innescate o da qualunque altro fattore.

* Non puoi far concedere la partita al giocatore influenzato. Quel giocatore può scegliere di concedere la partita in qualsiasi momento, anche mentre lo stai controllando.

* Non puoi effettuare scelte o decisioni illegali, non puoi fare nulla che quel giocatore non potrebbe fare. Non puoi effettuare scelte o decisioni per quel giocatore che non siano previste dalle regole di gioco o da carte, permanenti, magie, abilità e così via. Se un effetto permette a un altro giocatore di prendere decisioni che avrebbe dovuto prendere il giocatore influenzato (come nel caso del Maestro di Tattiche), quell'effetto ha la precedenza. In altre parole, se il giocatore influenzato non può prendere una determinata decisione, tu non puoi prenderla al posto suo.

* Non puoi nemmeno effettuare scelte o decisioni per quel giocatore che riguardano le regole di torneo (come chiamare un arbitro o decidere per un pareggio intenzionale).

* Puoi utilizzare soltanto le risorse del giocatore influenzato (carte, mana e così via) per pagare i costi di quel giocatore; non puoi utilizzare le tue risorse. Allo stesso modo, puoi utilizzare le risorse del giocatore influenzato solo per pagare i suoi costi; non puoi utilizzare le sue risorse per i tuoi costi.

* Controlli solo il giocatore. Non controlli nessuno dei suoi permanenti, magie o abilità.

* Se il giocatore bersagliato salta il suo prossimo turno, controllerai il prossimo turno che il giocatore influenzato effettivamente giocherà e il turno extra del giocatore si svolgerà dopo quel turno.

* Molteplici effetti di controllo del giocatore che influenzano lo stesso giocatore si sostituiranno l'un l'altro. L'ultimo a essere creato sarà l'unico a funzionare. Se più giocatori hanno lanciato Emrakul e hanno bersagliato lo stesso giocatore, l'effetto di ogni abilità creerà un turno extra.

* Se il giocatore bersagliato perde la partita mentre controlli il suo turno durante una partita multiplayer, non viene creato alcun turno extra.

* In una partita Two-Headed Giant, prendere il controllo di un giocatore fa sì che tu prenda il controllo di ogni giocatore di quella squadra.

Estirpatore del Peccato

{2}{W}

Creatura — Chierico Umano

0/3

Quando l'Estirpatore del Peccato entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un altro permanente. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore Eldrazi 3/2 incolore.

Delirio — All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, trasforma l'Estirpatore del Peccato.

////

Estirpatore di Carne
Creatura — Orrore Eldrazi

3/5

Gli Eldrazi che controllli hanno cautela.

{2}, {T}, Sacrifica una creatura non Eldrazi: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore Eldrazi 3/2 incolore.

* Mentre si risolve la prima abilità dell'Estirpatore del Peccato, non puoi sacrificare più permanenti per ottenere più pedine Orrore Eldrazi.

Evangelista di Emrakul
{2} {G}
Creatura — Orrore Umano

3/2

{T}, Sacrifica l'Evangelista di Emrakul e un qualsiasi numero di altre creature non Eldrazi: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore Eldrazi 3/2 incolore per ogni creatura sacrificata in questo modo.

* Puoi scegliere di non sacrificare altre creature non Eldrazi in questo modo. L'abilità considera l'Evangelista di Emrakul stesso, quindi otterrai una pedina Orrore Eldrazi.

Evoluzione Inquietante
{1} {G} {G}
Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare l'Evoluzione Inquietante, sacrifica una creatura.

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a X, dove X è pari a 2 più il costo di mana convertito della creatura sacrificata. Metti quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio. Esilia l'Evoluzione Inquietante.

* Sacrificare una creatura è parte del costo dell'Evoluzione Inquietante. Non puoi sacrificare più creature per cercare più carte creatura e non puoi lanciare l'Evoluzione Inquietante se non controllli creature.

* Dopo che hai iniziato a lanciare l'Evoluzione Inquietante, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.

* Il costo di mana convertito di una creatura viene determinato solo dai simboli di mana stampati nel suo angolo in alto a destra (a meno che quella creatura non sia il lato posteriore di una carta bifronte, un permanente combinato o la copia di qualcos'altro; vedi sotto). Se il suo costo di mana comprende {X}, X viene considerato 0. Se è una carta con un unico lato senza simboli di mana nell'angolo in alto a destra (perché è una terra animata, ad esempio), il suo costo di mana convertito è pari a 0. Ignora qualsiasi costo alternativo o addizionale (come potenziamento) pagato quando la creatura è stata lanciata.

* Una pedina che non è una copia di un altro permanente avrà un costo di mana convertito pari a 0. Una pedina che sia una copia o che sia una creatura diventata copia di un altro permanente avrà il costo di mana convertito di ciò che sta copiando.

* Il costo di mana convertito di un permanente costituito da una carta bifronte con il lato posteriore a faccia in su corrisponde al costo di mana convertito del suo lato frontale. Il costo di mana convertito di un permanente combinato è la somma dei costi di mana convertiti dei suoi lati frontali. Una creatura che copia un permanente appartenente a una di queste due categorie avrà un costo di mana convertito pari a 0.

* Se una carta in un grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0. Se trovi una carta del genere in questo modo, non avrai la possibilità di spendere mana per {X}.

Favore della Fortuna

{3}{U}

Istantaneo

Un avversario bersaglio guarda le prime quattro carte del tuo grimorio e le separa in una pila a faccia in giù e una pila a faccia in su. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero.

* Scegli tu quale pila aggiungere alla tua mano e quale mettere nel tuo cimitero. Non puoi guardare la pila a faccia in giù finché non viene spostata nella sua nuova zona.

* Una pila può avere zero carte. In questo caso, sceglierai se aggiungere tutte le carte alla tua mano o se metterle tutte nel tuo cimitero.

* In una partita multiplayer, l'avversario bersagliato può scegliere quali informazioni condividere con altri se quel giocatore vuole consigli su come dividere la carte, ma non è tenuto a condividere alcuna informazione.

Fiamme Dilaganti

{6}{R}

Istantaneo

Le Fiamme Dilaganti infliggono 6 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature bersaglio.

* Dichiarai la divisione del danno come parte del lancio delle Fiamme Dilaganti. Ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.

* Se le Fiamme Dilaganti hanno più bersagli e alcuni, ma non tutti, sono bersagli illegali quando le Fiamme Dilaganti tentano di risolversi, le Fiamme Dilaganti infliggeranno comunque danno ai bersagli legali rimanenti seguendo la divisione originale del danno. Se tutti i bersagli sono illegali, la magia viene neutralizzata.

Flagello Eterno

{3}

Creatura — Orrore Eldrazi

3/3

Puoi lanciare il Flagello Eterno dall'esilio.

Quando il Flagello Eterno diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, esilia il Flagello Eterno.

* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali e pagare il suo costo per lanciare il Flagello Eterno dall'esilio.

* L'abilità innescata del Flagello Eterno si innesca solo mentre è sul campo di battaglia. Per esempio, lanciare Contorcere con il Flagello Eterno come bersaglio non farà innescare l'abilità.

* Esilierai il Flagello Eterno anche se la magia o l'abilità che lo bersaglia viene neutralizzata.

Flusso Incendiario

{1}{R}

Stregoneria

Il Flusso Incendiario infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. Se una creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo sta per morire in questo turno, invece esiliala.

* La creatura danneggiata verrà esiliata se sta per morire in quel turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno inflitto dal Flusso Incendiario.

Forza Lunare

{2}{U}

Incantesimo

Quando un avversario lancia una magia, sacrifica la Forza Lunare e neutralizza quella magia.

* Non puoi scegliere di non sacrificare la Forza Lunare.

* Sacrifichi la Forza Lunare anche se la magia è già stata neutralizzata, per esempio dall'abilità di un'altra Forza Lunare, o se la magia non può essere neutralizzata.

* La magia verrà neutralizzata anche se la Forza Lunare non può essere sacrificata, probabilmente perché ha già lasciato il campo di battaglia. Lanciare una magia in risposta all'abilità innescata della Forza Lunare di un avversario è generalmente una cattiva idea.

Frammento di Criptolito

{3}

Artefatto

Il Frammento di Criptolito entra nel campo di battaglia TAPpato.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana. Ogni giocatore perde 1 punto vita.

All'inizio del tuo mantenimento, se ogni giocatore ha 10 o meno punti vita, trasforma il Frammento di Criptolito.

////

Aurora di Emrakul

Creatura — Riflesso Eldrazi

1/4

Volare, tocco letale

Ogniquale volta l'Aurora di Emrakul attacca, ogni avversario perde 3 punti vita.

* La seconda abilità del Frammento di Criptolito è un'abilità di mana. I giocatori non possono rispondere ad essa o alla perdita di punti vita che causa.

* Se un giocatore ha 11 o più punti vita mentre inizia il tuo mantenimento, l'ultima abilità del Frammento di Criptolito non si innesca. Se un giocatore ha 11 o più punti vita mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non ha effetto.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità di mana del Frammento di Criptolito fa perdere 1 punto vita a ogni giocatore, perciò ogni squadra perde 2 punti vita. L'ultima abilità dell'Aurora di Emrakul fa perdere 3 punti vita a ogni avversario, perciò ogni squadra perde 6 punti vita in totale.

* In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità del Frammento di Criptolito verifica se i punti vita di ogni squadra sono pari o inferiori a 10.

Geist della Veglia Solitaria

{1}{W}

Creatura — Chierico Spirito

2/3

Difensore, volare

Delirio — La Geist della Veglia Solitaria può attaccare come se non avesse difensore fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* Una volta attaccato con la Geist della Veglia Solitaria, diminuire il numero di tipi di carte nel tuo cimitero non la rimuoverà dal combattimento.

Gisa e GeraIf

{2}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

4/4

Quando Gisa e GeraIf entrano nel campo di battaglia, metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio. Durante ogni tuo turno, puoi lanciare una carta creatura Zombie dal tuo cimitero.

* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della carta Zombie che lanci dal tuo cimitero.

* Devi pagare i costi per lanciare quella carta Zombie. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.

* Dopo che hai iniziato a lanciare la carta Zombie, perdere il controllo di Gisa e GeraIf non influenza la magia.

* Se lanci una carta creatura Zombie dal tuo cimitero, quindi prendi il controllo di una nuova carta Gisa e GeraIf nello stesso turno, puoi lanciare un'altra carta creatura Zombie dal tuo cimitero in quel turno.

* Se una carta Zombie viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.

* Se più effetti ti permettono di lanciare una carta creatura Zombie dal tuo cimitero, come quelli di Gisa e GeraIf e Karador, Capitano Fantasma, devi annunciare quale effetto stai utilizzando quando inizi a lanciare la magia.

* Anche se le carte ritraggono gli stessi personaggi, Gisa e GeraIf hanno un nome diverso rispetto a Gisa l'Evocaghoul e Cucitore GeraIf. Controllare Gisa e GeraIf assieme a Gisa l'Evocaghoul o Cucitore GeraIf non chiama in causa la "regola delle leggende".

Giuramento di Liliana

{2}{B}

Incantesimo Leggendaria

Quando il Giuramento di Liliana entra nel campo di battaglia, ogni avversario sacrifica una creatura.

All'inizio di ogni sottofase finale, se un planeswalker è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

* L'ultima abilità del Giuramento di Liliana si innesca anche se il planeswalker che è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo non è più sul campo di battaglia, non è più sotto il tuo controllo o non è più un planeswalker. Questo vale anche se il Giuramento di Liliana non era sul campo di battaglia quando il planeswalker è entrato.

* L'ultima abilità si innesca solo una volta per turno, anche se più di un planeswalker è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* Il Giuramento di Liliana è leggendario, come gli altri Giuramenti di *Giuramento dei Guardiani*. * Se controlli già un Giuramento di Liliana, puoi comunque lanciarne un altro per sfruttare la sua abilità entra-in-campo. Entrerà nel campo di battaglia e la sua prima abilità si innescherà. Ne sceglierai poi uno da tenere, mentre l'altro verrà messo nel tuo cimitero.

Guardia Scelta di Liliana

{2}{B}

Creatura — Zombie

1/1

La Guardia Scelta di Liliana prende +1/+1 per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

* L'abilità si applica solo mentre la Guardia Scelta di Liliana è sul campo di battaglia.

Imprigionare nella Luna

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura, terra o planeswalker

Il permanente incantato è una terra incolore con “{oT}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana” e perde tutti gli altri tipi di carta e le altre abilità.

* Nel momento in cui il permanente diventa incantato, Imprigionare nella Luna gli fa perdere tutte le abilità eccetto l’abilità di mana specificata. Eventuali abilità che il permanente guadagna dopo quel momento funzioneranno normalmente.

* Il permanente manterrà tutti i supertipi che possedeva precedentemente. In particolare, se Imprigionare nella Luna incanta un permanente leggendario, quel permanente continuerà a essere leggendario.

* Se il permanente incantato è una terra e ha dei tipi di terra, mantiene quei tipi anche se perde eventuali abilità di mana normalmente associate a quei tipi. Per esempio, una Pianura incantata da Imprigionare nella Luna è ancora una Pianura, ma non può essere TAPPata per attingere {W}, solo per attingere {C}.

* Se rimuovi Imprigionare nella Luna da un planeswalker dopo averlo TAPPato per attingere mana, puoi ancora attivare un’abilità di fedeltà del planeswalker, anche se è TAPPato.

* Diventare una terra può far sì che l’assegnazione di altre Aure diventi illegale. In questo caso le Aure vengono messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari ed eventuali Equipaggiamenti assegnati alla terra diventano non assegnati e rimangono sul campo di battaglia. I segnalini rimangono sulla terra, anche se non hanno alcun effetto.

Impurosangue di Thraben

{2}{B}

Creatura — Segugio Zombie

3/2

Delirio — Gli Impurosangue di Thraben prendono +1/+1 e hanno minacciare fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero. *(Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

* Minacciare è rilevante solo mentre vengono scelte le creature bloccanti. Fare in modo che gli Impurosangue di Thraben guadagnino minacciare dopo che le creature bloccanti sono state scelte non li farà diventare non bloccati.

Inabissare

{2}{U}

Stregoneria

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

* Se la creatura bersagliata diventa un bersaglio illegale prima che Inabissare si risolva, non pescherai una carta.

Infiltrata dei Pontili

{1}{U}

Creatura — Orrore Umano

1/1

Furtivo (Questa creatura non può essere bloccata da creature con forza superiore.)

Ogniqualevolta l’Infiltrata dei Pontili infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

Ogniqualevolta scarti una carta creatura, puoi pagare {2}. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore Eldrazi 3/2 incolore.

* L'ultima abilità dell'Infiltrata dei Pontili si innesca ogni volta che scarti una carta creatura, non solo quando scarti una carta per l'altra abilità innescata dell'Infiltrata dei Pontili.

* Mentre si risolve l'ultima abilità dell'Infiltrata dei Pontili, non puoi pagare {2} più volte per ottenere più pedine Orrore Eldrazi.

Influenza di Emrakul

{2}{G}{G}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia creatura Eldrazi con costo di mana convertito pari o superiore a 7, pesca due carte.

* L'Influenza di Emrakul non considera quanto mana hai pagato per una magia creatura Eldrazi, ma solo il suo costo di mana convertito. Riduzioni di costo, come quella prodotta da emergere, sono irrilevanti per il suo innesco.

Innesto del Cucitore

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+3.

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca, non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

Ogniqualevolta l'Innesto del Cucitore diventa non assegnato a un permanente, sacrifica quel permanente.

Equipaggiare {2}

* Se più effetti stabiliscono che una creatura non STAPpa durante la tua prossima sottofase di STAP, quegli effetti si applicano tutti durante un'unica sottofase di STAP. Per esempio, una creatura che attacca mentre è equipaggiata con due Innesti del Cucitore passerà una sola sottofase di STAP senza STAPparsi.

* L'Innesto del Cucitore diventa non assegnato alla creatura che sta equipaggiando, se lo equipaggi su una nuova creatura, se l'Innesto del Cucitore lascia il campo di battaglia, se la creatura equipaggiata smette di essere una creatura o se l'Innesto del Cucitore smette di essere un Equipaggiamento. (Inoltre diventa non assegnato, se la creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia, ma in quel caso l'abilità innescata non farà nulla.)

* Se si innesca l'ultima abilità innescata dell'Innesto del Cucitore, ma non controlli il permanente da cui è stato tolto nel momento in cui si risolve quell'abilità (per esempio perché un altro giocatore ne ha in qualche modo preso il controllo), non sarai in grado di sacrificarlo.

Inventariare

{1}{U}

Stregoneria

Pesca una carta, poi pesca carte pari al numero di carte chiamate Inventariare nel tuo cimitero.

* Poiché Inventariare è ancora in pila mentre si risolve, quella carta magia non è nel tuo cimitero e non influisce sul numero di carte che peschi.

Invocare dalla Cieca Eternità

{2}{U}

Stregoneria

Puoi scegliere una carta Eldrazi che possiedi al di fuori della partita o in esilio, rivelare quella carta e aggiungerla alla tua mano.

* In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un evento di torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard.

* Una carta esiliata a faccia in giù non ha caratteristiche. Non puoi sceglierla, anche se ti è permesso guardarla.

* Una carta Eldrazi è una carta con il sottotipo Eldrazi. Le carte non creatura con vacuità dal blocco di *Battaglia per Zendikar* sono legate alle tematiche Eldrazi, ma non sono di per sé carte Eldrazi.

Ira di Nahiri

{2}{R}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare l'Ira di Nahiri, scarta X carte.

Scegli fino a X creature e/o planeswalker bersaglio. L'Ira di Nahiri infligge danno pari al costo di mana convertito totale delle carte scartate a ciascun bersaglio.

* L'Ira di Nahiri somma il costo di mana convertito delle carte scartate a prescindere dalla zona in cui sono state messe in seguito all'azione di scartare, anche se non sono state messe in un cimitero (per esempio a causa di follia) o non si trovano più in quella zona.

* Il danno non viene diviso. L'Ira di Nahiri infligge lo stesso danno a ciascun bersaglio.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura o planeswalker più volte per infliggergli più danni.

* Se scarti una carta con {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Se lanci l'Ira di Nahiri senza pagare il suo costo di mana, sceglierai comunque un valore per X e scarterai X carte.

* Se copi l'Ira di Nahiri, la copia avrà lo stesso numero di bersagli e infliggerà gli stessi danni della magia originale.

Ishkanah, Vedova del Cimitero

{4}{G}

Creatura Leggendaria — Ragno

3/5

Raggiungere

Delirio — Quando Ishkanah, Vedova del Cimitero entra nel campo di battaglia, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, metti sul campo di battaglia tre pedine creatura Ragno 1/2 verdi con raggiungere.

{6}{B}: Un avversario bersaglio perde 1 punto vita per ogni Ragno che controlli.

* Il numero di Ragni che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'ultima abilità di Ishkanah. L'abilità considera Ishkanah stessa se è ancora sul campo di battaglia.

La Lunga Strada Verso Casa

{1}{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. All'inizio della prossima sottofase finale, rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1.

* Se quella creatura viene esiliata durante una sottofase finale, non tornerà fino alla sottofase finale del turno successivo.

* Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

* Le Aure assegnate alla creatura nel momento in cui viene esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini presenti su di essa in quel momento smetteranno di esistere.

* Se una carta bifronte viene esiliata in questo modo, tornerà a faccia in su. Otterrà un segnalino +1/+1 anche se non è una creatura.

* Se un permanente combinato viene esiliato in questo modo, entrambe le carte torneranno a faccia in su. Ognuna otterrà un segnalino +1/+1.

Ladro di Identità

{2} {U} {U}

Creatura — Polimorfo

0/3

Ogniqualevolta il Ladro di Identità attacca, puoi esiliare un'altra creatura non pedina bersaglio. Se lo fai, il Ladro di Identità diventa una copia di quella creatura fino alla fine del turno. Rimetti sul campo di battaglia la carta esiliata sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

* Se la creatura bersagliata ha un'abilità che si innesca quando attacca, sarà troppo tardi per farla innescare una volta che il Ladro di Identità ottiene quell'abilità. Lo stesso vale se un altro oggetto ha un'abilità che si innesca quando una creatura con certe caratteristiche attacca e il Ladro di Identità non ha quelle caratteristiche finché non è diventato una copia.

* Il Ladro di Identità copia i valori stampati della creatura bersagliata, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad essa. Non copierà altri effetti che hanno cambiato la forza della creatura bersagliata, la sua costituzione, il suo tipo, il suo colore ecc. Inoltre non copia i segnalini sulla creatura bersagliata.

* Se la creatura bersagliata è un permanente bifronte o combinato, il Ladro di Identità copia il lato visibile. Poiché il Ladro di Identità non è una carta bifronte né una carta con combinare, non potrà trasformarsi né combinarsi. Se copia un permanente combinato o il lato posteriore di una carta bifronte, il suo costo di mana convertito diventa pari a 0. Se carte bifronte o combinate vengono esiliate, torneranno a faccia in su.

* Se la creatura bersagliata è a sua volta la copia di un permanente, il Ladro di Identità diventerà ciò che sta copiando, modificato da quell'effetto di copia. Per esempio, se bersagli un Capitano del Borgo che è diventato una copia della Massa Pervasiva, il Ladro di Identità diventerà una Massa Pervasiva.

* Questo effetto può far sì che il Ladro di Identità smetta di essere una creatura. Per esempio, se bersagli un Gideon Jura animato (un planeswalker con un'abilità di fedeltà che lo rende una creatura), solo il testo stampato verrà copiato; l'effetto "diventa una creatura" non verrà copiato. Il Ladro di Identità diventerà un Gideon non creatura senza fedeltà, verrà rimosso dal combattimento, quindi verrà messo nel cimitero del suo proprietario.

* Questo effetto può far sì che il Ladro di Identità diventi la copia di una creatura che di norma non può attaccare, come il Prototipo Lupino o una creatura con difensore. In questi casi, resta sempre una creatura attaccante.

* Gli effetti non di copia che sono già stati applicati al Ladro di Identità continueranno ad essere applicati. Per esempio, se la Grinta del Taglialegna ha dato +3/+3 e anti-malocchio al Ladro di Identità in precedenza nel turno, il Ladro di Identità avrà ancora questi bonus dopo aver copiato una creatura.

* Il Ladro di Identità sarà ancora una copia della creatura durante la prossima sottofase finale, quando ritornerà la carta esiliata. Se ha un'abilità che si innesca all'inizio della sottofase finale, quell'abilità si innescherà per il Ladro di Identità e non per la creatura che ritorna.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato cesseranno di esistere.

Latrice di Tempeste

{2}{R}

Creatura — Orrore Mannaro

2/3

Ogniqualevolta la Latrice di Tempeste attacca, aggiungi {R} alla tua riserva di mana all'inizio della tua prossima fase principale in questo turno.

{3}{R}{R}: Trasforma la Latrice di Tempeste.

////

Latrice di Emrakul

Creatura — Mannaro Eldrazi

5/4

Ogniqualevolta la Latrice di Emrakul attacca, aggiungi {C}{C} alla tua riserva di mana all'inizio della tua prossima fase principale in questo turno.

* Aggiungi comunque mana alla tua riserva di mana all'inizio della tua prossima fase principale, che la Latrice di Tempeste o la Latrice di Emrakul si trovino o meno ancora sul campo di battaglia.

* Se la Latrice di Tempeste attacca e la trasformi nella Latrice di Emrakul più tardi durante il combattimento, aggiungerai {R} alla tua riserva di mana, non {C}{C} e non {C}{C}{R}.

Legame Lupesco

{4}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando il Legame Lupesco entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

La creatura incantata prende +2/+2.

* Se il bersaglio diventa illegale mentre il Legame Lupesco è in pila, la magia viene neutralizzata. Non entrerà nel campo di battaglia e tu non otterrai una pedina Lupo.

Liliana, l'Ultima Speranza

{1}{B}{B}

Planeswalker — Liliana

3

+1: Fino a una creatura bersaglio prende -2/-1 fino al tuo prossimo turno.

-2: Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio, poi puoi riprendere in mano una carta creatura dal tuo cimitero.

-7: Ottieni un emblema con "All'inizio della tua sottofase finale, metti sul campo di battaglia X pedine creatura Zombie 2/2 nere, dove X è pari a due più il numero di Zombie che controlli".

* Puoi attivare la prima abilità di Liliana senza bersagli solo per mettere un segnalino fedeltà su di essa.

* La seconda abilità di Liliana non bersaglia la carta che riprendi in mano. Dopo aver messo nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio, puoi scegliere qualsiasi carta creatura dal tuo cimitero.

* Mentre risolvi l'abilità innescata dell'emblema di Liliana, se non controlli Zombie, otterrai due pedine Zombie.

Logorasenno Rigonfio

{8}

Creatura — Insetto Eldrazi

5/5

Emergere {5}{B}{B} (Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il costo di mana convertito di quella creatura.)

Quando lanci il Logorasenno Rigonfio, un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli da essa una carta non terra con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 e una carta con costo di mana convertito pari o superiore a 4. Quel giocatore scarta quelle carte.

* L'ultima abilità del Logorasenno Rigonfio si innesca dopo che hai eseguito tutte le azioni necessarie a lanciare la magia.

* Se una carta nella mano di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* Devi scegliere due carte appropriate, se possibile.

* Se non ci sono due carte appropriate da scegliere, scegli quella che puoi e quel giocatore la scarterà.

Lottare con il Passato

{1}{G}

Istantaneo

Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio, poi puoi riprendere in mano una carta creatura o terra dal tuo cimitero.

* Lottare con il Passato non bersaglia la carta che riprendi in mano. Dopo aver messo nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio, puoi scegliere qualsiasi carta creatura o terra dal tuo cimitero.

Luna Crescente

{1}{G}

Istantaneo

Trasforma fino a un Mannaro bersaglio che controlli. Le creature che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno.

* Puoi lanciare la Luna Crescente senza bersagliare un Mannaro. Se scegli un bersaglio e quel bersaglio diventa illegale, la Luna Crescente viene neutralizzata e le tue creature non guadagneranno travolgere.

Lupo Mannaro Rovente

{2}{R}{R}

Creatura — Orrore Mannaro

3/2

Scegli fino a due creature bersaglio. Quando il Lupo Mannaro Rovente entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a ciascuna di esse.

{4}{R}{R}: Trasforma il Lupo Mannaro Rovente.

////

Terrore Mannaro in Escandescenza

Creatura — Mannaro Eldrazi

6/4

Ogniqualevolta il Terrore Mannaro in Escandescenza attacca, infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* L'abilità innescata del Terrore Mannaro in Escandescenza si risolve prima che vengano scelte le creature bloccanti. Una creatura a cui sia stato inflitto danno letale in questo modo non sarà sul campo di battaglia per bloccare.

* Se trasformi il Lupo Mannaro Rovente nel Terrore Mannaro in Escandescenza dopo che ha attaccato, l'abilità innescata del Terrore Mannaro in Escandescenza non si innescherà per quel combattimento.

Magnifica Rivendicazione

{3}{G}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia TAPpate tutte le carte terra dal tuo cimitero.

* Se un effetto stabilisce che una terra entra nel campo di battaglia TAPpata a meno che non venga soddisfatta una condizione, l'effetto della Magnifica Rivendicazione mette quella terra sul campo di battaglia TAPpata anche se la condizione viene soddisfatta. Per esempio, puoi rivelare una Pianura mentre la Città Portuale (dall'espansione *Ombre su Innistrad*) viene rimessa sul campo di battaglia, ma la Città Portuale entrerà comunque TAPpata.

Manicomio delle Altire Geier

Terra Leggendaria

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

{2}, {T}: Ogni giocatore pesca una carta, poi scarta una carta.

* Quando attivi l'ultima abilità del Manicomio delle Altire Geier, per prima cosa ogni giocatore pesca una carta. Quindi il giocatore attivo seleziona una carta dalla sua mano e la mette da parte senza rivelarla; procedendo in ordine di turno, ogni giocatore fa lo stesso. Poi le carte che sono state messe da parte vengono scartate tutte insieme.

* Se più giocatori scartano simultaneamente carte con follia, prima il giocatore attivo mette in pila le sue abilità di follia, quindi gli altri giocatori fanno lo stesso in ordine di turno. L'ultima abilità messa in pila si risolve per prima e una magia lanciata in questo modo si risolve prima della risoluzione dell'abilità di follia successiva.

Mannaia dello Sterminatore

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+1 e deve essere bloccata da un Eldrazi, se possibile.

Equipaggiare {4}

* È sufficiente un Eldrazi per bloccare la creatura equipaggiata. Altri Eldrazi e creature non Eldrazi possono a loro volta bloccare quella creatura e sono liberi di bloccare altre creature o non bloccare.

* Il giocatore in difesa, non il giocatore attaccante, decide quale Eldrazi blocca la creatura equipaggiata.

* Se ogni Eldrazi che potrebbe bloccare la creatura equipaggiata è TAPpato o influenzato da una magia o abilità che gli impedisce di bloccare, nessuno di loro bloccherà. Se è necessario pagare un costo per far bloccare ognuna di quelle creature, il loro controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non devono bloccare per forza neanche in questo caso.

* Una creatura equipaggiata con più di una Mannaia dello Sterminatore richiede comunque un singolo Eldrazi per essere bloccata.

Mannara Grovartiglio

{2}{G}{G}

Creatura — Orrore Mannaro

2/4

La Mannara Grovartiglio può bloccare una creatura addizionale in ogni combattimento.

{6}{G}: Trasforma la Mannara Grovartiglio.

////

Intrappolatrice Fibrosa

Creatura — Mannaro Eldrazi

4/6

Cautela

L’Intrappolatrice Fibrosa deve essere bloccata, se possibile.

L’Intrappolatrice Fibrosa può bloccare una creatura addizionale in ogni combattimento.

* È sufficiente una creatura per bloccare l’Intrappolatrice Fibrosa. Altre creature possono a loro volta bloccarla e sono libere di bloccare altre creature o non bloccare.

* Il giocatore in difesa, non tu, decide quale creatura blocca l’Intrappolatrice Fibrosa.

* Se ogni creatura che potrebbe bloccare l’Intrappolatrice Fibrosa è TAPPata o influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare, la creatura non verrà bloccata. Se è necessario pagare un costo per far bloccare ognuna di quelle creature, il loro controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non devono bloccare per forza neanche in questo caso.

* Se la Mannara Grovartiglio si trasforma nell’Intrappolatrice Fibrosa mentre attacca, avere cautela non la farà diventare STAPPata.

Manto del Lunarca

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha “{1}, Sacrifica un permanente: Questa creatura ha volare fino alla fine del turno”.

* Solo il controllore della creatura incantata può attivare l’abilità del Manto del Lunarca.

* Puoi attivare l’abilità che il Manto del Lunarca fornisce alla tua creatura incantata sacrificando qualsiasi permanente, incluso il Manto del Lunarca o la creatura incantata stessa.

Massa Pervasiva

{G}

Creatura — Spirito

1/3

Ogniqualevolta la Massa Pervasiva infligge danno da combattimento a una creatura, quella creatura diventa una copia della Massa Pervasiva.

* Una creatura a cui è stato inflitto danno letale in combattimento non sopravvive abbastanza a lungo da diventare una copia della Massa Pervasiva. Se alla Massa Pervasiva viene inflitto danno letale durante il combattimento, la creatura a cui la Massa Pervasiva ha inflitto danno ne diviene comunque una copia.

* Una creatura con 3 o più danni su di sé che diventa una copia della Massa Pervasiva verrà distrutta immediatamente dopo essere diventata una copia.

* La creatura danneggiata copia i valori stampati della Massa Pervasiva. Non copia i segnalini sulla Massa Pervasiva, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, questo significa che la creatura che diventa una copia della Massa Pervasiva ha l’abilità di “pervadere” a sua volta altre creature.

* Se la Massa Pervasiva diventa la copia di un’altra creatura prima che si risolva la sua abilità innescata, la creatura danneggiata diventerà una copia di quella creatura.

* Gli effetti che sono già stati applicati alla creatura danneggiata continueranno ad applicarsi. Per esempio, se la Crescita Gigante le ha conferito +3/+3 in precedenza nel turno, diventerà 4/6.

Morte Certa

{5}{B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

* La creatura bersagliata avrà già lasciato il campo di battaglia prima che il suo controllore perda 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita. Se ha abilità che verificano il guadagno o la perdita di punti vita, non si applicano.

* Se la creatura diventa un bersaglio illegale per la Morte Certa, nessun giocatore guadagna o perde punti vita. Se è un bersaglio legale ma non viene distrutta, probabilmente perché ha indistruttibile, il suo controllore perde comunque 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

Mutazione Spontanea

{U}

Incantesimo — Aura

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Incanta creatura

La creatura incantata prende -X/-0, dove X è il numero di carte nel tuo cimitero.

* Il valore di X si aggiorna costantemente man mano che cambia il numero di carte nel tuo cimitero.

Niblis del Gelo

{2}{U}{U}

Creatura — Spirito

3/3

Volare

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

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* Se più effetti stabiliscono che una creatura non STAPpa durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore, quegli effetti si applicano tutti durante un'unica sottofase di STAP. Per esempio, se lanci due istantanei in un turno e bersagli la stessa creatura due volte con l'abilità del Niblis del Gelo, quella creatura passerà una sola sottofase di STAP senza STAPParsi.

Occultista di Stromkirk

{2}{R}

Creatura — Orrore Vampiro

3/2

Travolgere

Ogniquale volta l'Occultista di Stromkirk infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta.

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.*)

* La carta esiliata dalla seconda abilità dell'Occultista di Stromkirk viene esiliata a faccia in su.

* Puoi giocare quella carta in quel turno anche se l'Occultista di Stromkirk non è più sul campo di battaglia o sotto il tuo controllo.

* Giocare la carta esiliata con la seconda abilità dell'Occultista di Stromkirk segue tutte le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

* Puoi pagare costi alternativi e costi addizionali per quella carta, come i costi di emergere e incrementare. Se ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.

* A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre addizionali in quel turno, puoi giocare una carta terra esiliata con la seconda abilità dell'Occultista di Stromkirk solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

* Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.

Offerta Innocua

{2}{R}

Stregoneria

Un avversario bersaglio prende il controllo di un permanente bersaglio che controlli.

* Il tuo avversario non può rifiutare il tuo generoso dono.

Omuncolo Curioso

{1}{U}

Creatura — Omuncolo

1/1

{T}: Aggiungi {C} alla tua riserva di mana. Spendi questo mana solo per lanciare una magia istantaneo o stregoneria.

All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono tre o più carte istantaneo e/o stregoneria nel tuo cimitero, trasforma l'Omuncolo Curioso.

////

Lettore Vorace

Creatura — Omuncolo Eldrazi

3/4

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

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

* Se non hai abbastanza carte istantaneo e/o stregoneria nel tuo cimitero all'inizio del tuo mantenimento, l'ultima abilità dell'Omuncolo Curioso non si innesca. Se non ne hai abbastanza mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non avrà effetto.

* Il mana della prima abilità dell'Omuncolo Curioso può essere speso per lanciare una magia con mana generico nel suo costo addizionale, come Malvagità in Prestito con entrambi i modi selezionati. Non può essere speso per pagare costi durante la risoluzione di una magia, come quello richiesto al giocatore da Contorcere.

* Le abilità che riducono il costo di una magia si applicano dopo le abilità che lo aumentano. Per esempio, la Malvagità in Prestito con entrambi i modi selezionati costa {1}{B} se la lanci mentre controlli il Lettore Vorace.

* Se una magia istantaneo o stregoneria ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X per prima cosa, quindi riduci il costo di {1}. Per esempio, la Salvezza Oscura con X pari a 2 costa {3}{B} per essere lanciata se controlli il Lettore Vorace.

* Se attivi l'abilità di mana dell'Omuncolo Curioso in risposta alla sua abilità innescata, puoi spendere quel mana per lanciare una magia istantaneo durante il tuo mantenimento dopo la trasformazione nel Lettore Vorace. Se non

spendi il mana, lascerà la tua riserva di mana prima che inizi la tua sottofase di acquisizione; non potrai usarlo per lanciare la carta che peschi o una stregoneria.

Orda del Cimitero dei Cappi

{4}{B}{B}

Creatura — Zombie

0/0

L'Orda del Cimitero dei Cappi entra nel campo di battaglia con cinque segnalini +1/+1.

Ogniquale volta un giocatore lancia una magia, rimuovi un segnalino +1/+1 dall'Orda del Cimitero dei Cappi. Se lo fai, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

* Se l'Orda del Cimitero dei Cappi non è più sul campo di battaglia o non ha più segnalini +1/+1 mentre si risolve la sua abilità innescata, non puoi rimuovere da essa un segnalino e non otterrai una pedina Zombie.

* Non puoi rimuovere più di un segnalino +1/+1 alla volta dall'Orda del Cimitero dei Cappi per ottenere più pedine Zombie e non puoi scegliere di non rimuovere un segnalino.

* L'abilità innescata dell'Orda del Cimitero dei Cappi si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

Osservatore di Ulvenwald

{4}{G}{G}

Creatura — Silvanthropo

6/6

Ogniquale volta una creatura che controlli con costituzione pari o superiore a 4 muore, pesca una carta.

* Se L'Osservatore di Ulvenwald muore nello stesso momento di altre creature con costituzione pari o superiore a 4, la sua abilità si innescherà per ognuna di quelle creature.

* Se la costituzione dell'Osservatore di Ulvenwald è ancora pari o superiore a 4 nel momento in cui muore, la sua abilità si innesca.

Pescatore Veterano

{2}{U}

Creatura — Umano

2/3

{T}: Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio. Poi, se nel tuo cimitero c'è una carta creatura incolore, trasforma il Pescatore Veterano.

////

Rana Pescatrice Raccapricciante

Creatura — Pesce Eldrazi

4/5

{6}: Le creature controllate dai tuoi avversari attaccano in questo turno, se possono farlo.

* Avere una carta creatura incolore nel tuo cimitero mentre controlli il Pescatore Veterano non è una condizione sufficiente per farlo trasformare. Si trasforma solo mentre si risolve la sua abilità attivata.

* Se una creatura influenzata dall'effetto della Rana Pescatrice Raccapricciante non è sotto il controllo del suo controllore dall'inizio del turno, è TAPpata o è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare, allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare quella creatura, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Predare

{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

* Se uno o entrambi i bersagli sono illegali quando Predare tenta di risolversi, nessuna creatura infligge o subisce danno.

Predatrice di Kessig

{G}

Creatura — Orrore Mannaro

2/1

{4} {G}: Trasforma la Predatrice di Kessig.

////

Predatrice Contorta

Creatura — Mannaro Eldrazi

4/4

La Predatrice Contorta non può essere bloccata da più di una creatura.

* Se la Predatrice Contorta guadagna minacciare, non può essere bloccata da una sola creatura e non può essere bloccata da più di una creatura, quindi semplicemente non può essere bloccata.

Presidio di Hanweir

{2} {R}

Creatura — Soldato Umano

2/3

Ogniqualevolta il Presidio di Hanweir attacca, metti sul campo di battaglia due pedine creatura Umano 1/1 rosse TAPpate e attaccanti.

(Si combina con i Bastioni di Hanweir.)

////

Bastioni di Hanweir

Terra

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

{R}, {T}: Una creatura bersaglio ha rapidità fino alla fine del turno.

{3} {R} {R}, {T}: Se possiedi e controlli i Bastioni di Hanweir e una creatura chiamata Presidio di Hanweir, esiliali, poi combinali in Hanweir, il Villaggio Serpeggiante.

////

Hanweir, il Villaggio Serpeggiante

Creatura Leggendaria — Melma Eldrazi

7/4

Travolgere, rapidità

Ogniqualevolta Hanweir, il Villaggio Serpeggiante attacca, metti sul campo di battaglia due pedine creatura Orrore Eldrazi 3/2 incolori TAPpate e attaccanti.

* Scegli quale avversario o planeswalker controllato da un avversario viene attaccato da ogni pedina mentre questa entra nel campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso avversario o planeswalker attaccato dalla fonte dell'abilità innescata e le pedine non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker.

* Nel turno in cui entrano nel campo di battaglia, le pedine non sono mai dichiarate come creature attaccanti. Semplicemente, entrano nel campo di battaglia come attaccanti. Questo non fa innescare abilità che si innescano "ogniqualevolta una creatura attacca".

* Se un'altra abilità di una fonte che controlli si innesca quando vengono dichiarate le creature attaccanti (come quella del Capitano del Borgo), puoi risolverla prima o dopo quelle del Presidio di Hanweir o di Hanweir, il Villaggio Serpeggiante. Se quell'abilità ha dei bersagli, non potrà bersagliare le pedine.

Prototipo Lupino

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto Lupo

5/5

Il Prototipo Lupino può attaccare o bloccare solo se un giocatore non ha carte in mano.

* Le restrizioni del Prototipo Lupino si applicano solo al momento in cui vengono scelte le creature attaccanti e bloccanti. Se un giocatore aggiunge una carta alla sua mano dopo che il Prototipo Lupino ha attaccato o bloccato, quest'ultimo non verrà rimosso dal combattimento.

* Se una creatura non può attaccare o bloccare a meno che tu non riprenda in mano un permanente, e la tua mano è vuota, puoi attaccare o bloccare con quella creatura e il Prototipo Lupino, poiché la legalità delle creature attaccanti e bloccanti viene verificata prima che i costi vengano pagati.

Provvidenza

{5}{W}{W}

Stregoneria

Puoi rivelare questa carta dalla tua mano iniziale. Se lo fai, all'inizio del primo mantenimento, i tuoi punti vita diventano 26.

I tuoi punti vita diventano 26.

* Affinché i punti vita di un giocatore diventino 26, quel giocatore guadagna o perde l'ammontare appropriato di punti vita. Per esempio, se i tuoi punti vita quando la Provvidenza si risolve sono 4, guadagnerai 22 punti vita; d'altro canto, se i tuoi punti vita quando si risolve sono 40, perderai 14 punti vita. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.

* La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan e “profetizzato”, se applicabile. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.

* Rivelare più copie della Provvidenza dalla tua mano iniziale non farà sì che i tuoi punti vita iniziali diventino 32 o un qualsiasi numero diverso da 26.

* In una partita Two-Headed Giant, la Provvidenza fa diventare 26 i punti vita della squadra, ma solo tu guadagni o perdi punti vita. (I punti vita iniziali di ogni squadra in una partita Two-Headed Giant di norma sono 30.)

Reclutamento nel Cimitero

{1}{B}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se è una carta Zombie, pesca una carta.

* Se bersagli una carta Zombie nel tuo cimitero, pescare una carta è un bonus addizionale. Non sostituisce l'azione di riprendere in mano la carta Zombie scelta.

Reietta Voldaren

{3}{B}{B}

Creatura — Orrore Vampiro

3/3

Volare

Sacrifica altre tre creature: Trasforma la Reietta Voldaren.

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

////

Mietitrice di Stirpi

Creatura — Vampiro Eldrazi

6/5

Volare

Quando questa creatura si trasforma nella Mietitrice di Stirpi, un avversario bersaglio sacrifica tre creature.

* Se l'avversario bersagliato controlla meno di tre creature mentre l'abilità innescata della Mietitrice di Stirpi si risolve, quel giocatore sacrifica il maggior numero di creature possibile.

Respingere l'Abominevole

{1} {W}

Istantaneo

Previeni tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno da fonti non Umano.

* Le fonti che non hanno alcun tipo di creatura sono fonti non Umano e così pure le fonti con tipi di creatura che non includono Umano. Una creatura con Umano e tipi addizionali, come un Mannaro Umano, è comunque una fonte Umano.

* Se una magia o abilità fa sì che venga inflitto danno, indicherà qual è l'oggetto fonte di quel danno. L'oggetto che infligge danno può essere diverso dalla magia stessa.

Rigurgito Soprannaturale

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno. Quando quella creatura muore in questo turno, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore Eldrazi 3/2 incolore.

* Se la creatura bersagliata non muore in questo turno, l'abilità innescata ritardata semplicemente non si innescherà.

* Se la creatura bersagliata muore prima che si risolva il Rigurgito Soprannaturale, la magia viene neutralizzata. Non otterrai una pedina Orrore Eldrazi.

Risuscitare

{4} {B}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero. Quella creatura è uno Zombie nero in aggiunta ai suoi altri tipi e colori.

* Se la carta creatura bersagliata è normalmente incolore, diventerà semplicemente nera. Non sarà sia nera che incolore.

Rituale del Saggio della Primavera

{3} {G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Guadagni 4 punti vita.

* Se l'artefatto o l'incantesimo diventano un bersaglio illegale, il Rituale del Saggio della Primavera viene neutralizzato. Non guadagnerai 4 punti vita.

Rovosangue

{2}{G}

Creatura — Elementale Pianta

2/3

Ogniqualevolta sacrifichi un altro permanente, metti un segnalino +1/+1 sul Rovosangue.

* L'abilità del Rovosangue non ti permette di sacrificare permanenti. Ti servirà un altro effetto che ti richieda o ti permetta di sacrificarli.

* Se sacrifichi un permanente per pagare parte del costo di una magia o abilità attivata, l'abilità del Rovosangue si risolverà prima di quella magia o abilità.

Sacerdotessa della Sala del Sangue

{2}{B}{R}

Creatura — Chierico Vampiro

4/4

Ogniqualevolta la Sacerdotessa della Sala del Sangue entra nel campo di battaglia o attacca, se non hai carte in mano, la Sacerdotessa della Sala del Sangue infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

Follia {1}{B}{R} *(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 si innesca sia quando la Sacerdotessa della Sala del Sangue entra nel campo di battaglia, sia quando attacca. Non devi scegliere l'uno o l'altro evento.

* Se hai una carta in mano nel momento in cui si verifica la condizione di innesco, l'abilità della Sacerdotessa della Sala del Sangue non si innesca, anche se riesci a rimuovere quella carta dalla tua mano subito dopo. Se hai una carta in mano mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non ha effetto. Non viene inflitto alcun danno.

Sacerdotessa di Sigarda

{1}{W}

Creatura — Chierico Umano

1/2

{1}, {T}: TAPpa una creatura non Umano bersaglio.

* Una creatura con Umano e tipi addizionali, come un Mannaro Umano, non è una creatura non Umano.

Sacrilega di Gavony

{3}{B}

Creatura — Zombie

2/4

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 sulla Sacrilega di Gavony.

* Se la Sacrilega di Gavony e un'altra creatura che controlli muoiono simultaneamente (ad esempio perché entrambe attaccano o bloccano), la Sacrilega di Gavony non sarà sul campo di battaglia mentre si risolve la sua abilità innescata. Non può essere salvata dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.

Salice del Lutto

{1}{B}{G}

Creatura — Scheletro Pianta

3/2

Rapidità

Delirio — Quando il Salice del Lutto entra nel campo di battaglia, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, le creature con forza pari o inferiore a 2 non possono bloccare in questo turno.

* Poiché l'effetto dell'ultima abilità non cambia le caratteristiche di alcun permanente, l'insieme di creature influenzate viene aggiornato costantemente. Qualsiasi creatura con forza pari o inferiore a 2 nel momento in cui vengono scelte le creature bloccanti non potrà bloccare.

Salvezza Oscura

{X} {X} {B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio mette sul campo di battaglia X pedine creatura Zombie 2/2 nere, poi fino a una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno per ogni Zombie controllato da quel giocatore.

* Scegli fino a una creatura bersaglio in totale, non un bersaglio separato per ogni Zombie controllato da quel giocatore.

* Se la creatura bersagliata diventa un bersaglio illegale, il giocatore bersagliato otterrà comunque pedine Zombie.

* Puoi lanciare la Salvezza Oscura con X pari a 0 solo per fare in modo che una creatura prenda -1/-1 per ogni Zombie controllato da un giocatore e puoi lanciarla senza bersagliare alcuna creatura solo per fare in modo che un giocatore riceva pedine Zombie. Se il tuo obiettivo è semplicemente lanciare una magia, puoi lanciarla con X pari a 0 senza creature bersaglio. Nessuno dei due effetti funzionerà.

Santificatore di Anime

{3} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/3

Ogniquale volta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Santificatore di Anime prende +1/+1 fino alla fine del turno.

{2} {W}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

* L'ultima abilità funziona solo mentre il Santificatore di Anime è sul campo di battaglia. Non puoi attivarla se il Santificatore di Anime è nel tuo cimitero.

Scansare

{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio che bersaglia un permanente che controlli.

* Scansare può bersagliare una magia con molteplici bersagli, fintanto che almeno uno di quei bersagli è un permanente che controlli.

Sciacalli di Mezzanotte

{4} {B}

Creatura — Farabutto Umano

3/3

Quando gli Sciacalli di Mezzanotte entrano nel campo di battaglia, puoi riprendere in mano dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

(Si combina con i Ratti del Cimitero.)

////

Ratti del Cimitero

{1}{B}

Creatura — Ratto

2/1

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se possiedi e controlli i Ratti del Cimitero e una creatura chiamata Sciacalli di Mezzanotte, esiliali, poi combinali nell'Orda Squittente.

////

Orda Squittente

Creatura — Orrore Eldrazi

5/6

Rapidità

Minacciare *(Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

Quando l'Orda Squittente entra nel campo di battaglia, le altre creature che controlli prendono +1/+0 e hanno minacciare fino alla fine del turno.

* Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

* L'insieme di creature influenzate dall'abilità innescata dell'Orda Squittente viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+0 e non avranno minacciare.

Separatore di Anime

{3}

Artefatto

{5}, {T}, Sacrifica il Separatore di Anime: Esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella carta tranne per il fatto che è 1/1, è uno Spirito in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare. Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie nera con forza pari alla forza di quella carta e costituzione pari alla costituzione di quella carta.

* Se copi una carta creatura bifronte, la pedina Spirito non potrà trasformarsi.

* 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 Spirito entra 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 carta creatura.

* La pedina Spirito ha il colore e il costo di mana (e di conseguenza il costo di mana convertito) della carta originale; la pedina Zombie ha un costo di mana convertito pari a 0.

* Le abilità che definiscono la forza e la costituzione di una creatura si applicano mentre quella carta è nel tuo cimitero, ma le abilità che aggiungono o sottraggono un valore da forza e costituzione non si applicano. Per esempio, l'abilità della Saggia delle Tradizioni Ataviche si applica per determinare la forza e la costituzione della pedina Zombie, ma l'abilità della Guardia Scelta di Liliana non si applica.

* Se la carta creatura copiata ha un'abilità che definisce la sua forza e costituzione, come quella della Saggia delle Tradizioni Ataviche, la pedina Spirito avrà comunque forza e costituzione base 1/1.

* La forza e la costituzione della pedina Zombie vengono stabilite mentre la pedina viene creata, in base alla carta nel momento in cui ha lasciato il cimitero. Non verranno modificate se la forza e la costituzione della carta esiliata cambiano.

* La pedina Spirito sarà sul campo di battaglia prima che la pedina Zombie entri nel campo di battaglia.

Setacciare il Laboratorio

{4}{U}{U}

Istantaneo

Delirio — Setacciare il Laboratorio costa {2} in meno per essere lanciato, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

Pesca tre carte.

* Se un effetto ti permette di lanciare Setacciare il Laboratorio dal tuo cimitero, conta il numero di tipi di carte fra le carte del tuo cimitero dopo aver spostato Setacciare il Laboratorio dal cimitero alla pila. Se il suo effetto di delirio non si applica più, costa {4}{U}{U} per essere lanciato.

Sfondacripta

{B}

Creatura — Zombie

1/1

{1}{B}, {T}, Scarta una carta: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

TAPpa tre Zombie STAPpati che controlli: Pesca una carta e perdi 1 punto vita.

* Per pagare il costo della seconda abilità attivata dello Sfondacripta, puoi TAPpare tre Zombie STAPpati qualsiasi che controlli, compresi quelli che non hai controllato ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. Questo include lo Sfondacripta stesso.

Sforzo Collettivo

{1}{W}{W}

Stregoneria

Incrementare—TAPpa una creatura STAPpata che controlli. *(Paga questo costo per ogni modo scelto oltre il primo.)*

Scegli uno o più —

- Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 4.
- Distruggi un incantesimo bersaglio.
- Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura controllata da un giocatore bersaglio.

* Per pagare il costo di incrementare, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del turno.

* Se scegli il primo e il terzo modo e la distruzione della creatura termina un effetto “esilia finché” (come quello degli Inquisitori del Lunarca), la creatura tornerà sul campo di battaglia prima che tu metta segnalini +1/+1 sulle creature. Lo stesso vale se scegli il secondo e il terzo modo e la distruzione dell'incantesimo termina un effetto di questo genere.

Spaventapasseri Animato dai Geist

{4}

Creatura Artefatto — Spaventapasseri

4/4

Le magie creatura che lanci costano {1} in più per essere lanciate.

* L'abilità dello Spaventapasseri Animato dai Geist si applica alle magie creatura anche se le lanci per un costo alternativo (per esempio utilizzando emergere). Se lanci una magia creatura senza pagare il suo costo di mana, dovrai comunque pagare {1}.

* Le abilità che riducono il costo di una magia si applicano dopo le abilità che lo aumentano. Per esempio, il Divoratore del Pandemonio costerà {R}{R} per essere lanciato se hai sette carte istantanee e stregoneria nel tuo cimitero mentre controlli lo Spaventapasseri Animato dai Geist.

Spegnimagic

{1}{W}{U}

Creatura — Spirito

2/3

Lampo

Volare

Quando lo Spegnimagic entra nel campo di battaglia, esilia una magia bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 4.

Quando lo Spegnimagic lascia il campo di battaglia, il proprietario della carta esiliata può lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare se il costo di mana convertito della magia è pari o inferiore a 4.

* Le magie che non possono essere neutralizzate possono comunque essere esiliate dall'abilità dello Spegnimagic. Non si risolveranno.

* Se il proprietario della carta esiliata la lancia, la magia non ha alcuna relazione con quella lanciata originariamente da quel giocatore. Eventuali scelte effettuate per la magia originale o effetti che influenzano la magia originale non si trasferiscono a quella nuova.

* Se il giocatore lancia la carta esiliata, lo fa come parte della risoluzione dell'ultima abilità dello Spegnimagic. Il giocatore non può attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati, ma altre restrizioni (come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento") restano valide.

* Se un giocatore lancia una carta "senza pagare il suo costo di mana", non potrà pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di emergere. Il giocatore può, tuttavia, pagare i costi addizionali, come i costi di incrementare. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.

* Se la carta ha {X} nel suo costo di mana, il giocatore deve scegliere 0 come valore di X quando la lancia senza pagare il suo costo di mana.

* Se lo Spegnimagic lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si sia risolta, la sua abilità innescata lascia-il-campo si innescherà, si risolverà, ma non avrà alcun effetto. Poi, la prima abilità innescata si risolverà, esiliando la magia permanentemente.

Spirito Altruista

{1}{W}

Creatura — Chierico Spirito

2/1

Volare

Sacrifica lo Spirito Altruista: Le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate dall'ultima abilità dello Spirito Altruista viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non avranno indistruttibile.

Supplicante Skirsdag

{2}{B}

Creatura — Chierico Umano

2/3

{B}, {T}, Scarta una carta: Ogni giocatore perde 2 punti vita.

* Se l'abilità della Supplicante Skirsdag fa sì che i punti vita di ogni giocatore diventino 0 o meno, la partita termina con un pareggio.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Supplicante Skirsdag fa perdere 2 punti vita a ogni giocatore, perciò ogni squadra perde 4 punti vita in totale.

Tamiyo, Ricercatrice sul Campo

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

Planeswalker — Tamiyo

4

+1: Scegli fino a due creature bersaglio. Fino al tuo prossimo turno, ogniquale una di quelle creature infligge danno da combattimento, pesca una carta.

-2: TAPpa fino a due permanenti non terra bersaglio. Non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

-7: Pesca tre carte. Ottieni un emblema con "Puoi lanciare carte non terra dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana".

* La prima abilità di Tamiyo può bersagliare creature che non controlli. Sarai tu a pescare una carta e non il loro controllore, se infliggono danno da combattimento.

* La prima abilità di Tamiyo imposta un'abilità innescata ritardata che si innesca anche se Tamiyo ha lasciato il campo di battaglia prima che quelle creature infliggano danno da combattimento.

* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per ogni carta non terra che lanci una volta ottenuto l'emblema di Tamiyo.

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

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

* Puoi comunque lanciare le carte non terra pagando il loro costo di mana come sempre.

Termo-Alchimista

{1}{R}

Creatura — Sciamano Umano

0/3

Difensore

{T}: Il Termo-Alchimista infligge 1 danno a ogni avversario.

Ogniquale lanci una magia istantaneo o stregoneria, STAPpa il Termo-Alchimista.

* L'ultima abilità del Termo-Alchimista si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

* In una partita Two-Headed Giant, l'abilità attivata del Termo-Alchimista infligge 1 danno a ogni avversario, perciò ogni squadra subisce 2 danni in totale.

Terraglio

{1}

Artefatto

Il Terraglio entra nel campo di battaglia TAPpato.

{2}, {T}, Sacrifica il Terraglio: Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori alla tua riserva di mana. Quando il Terraglio viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

* Devi scegliere i colori di mana prodotti dal Terraglio prima che la sua ultima abilità ti faccia pescare una carta.

* L'ultima abilità del Terraglio si innesca a prescindere dal modo in cui è stato messo nel cimitero dal campo di battaglia.

Tessitore di Fulmini

{2}{R}

Creatura — Sciamano Umano

1/4

Raggiungere

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, il Tessitore di Fulmini infligge 1 danno a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

* L'abilità innescata del Tessitore di Fulmini si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia.

Thalia, Catara Eretica

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/2

Attacco improvviso

Le creature e le terre non base controllate dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPpate.

* Se un effetto stabilisce che una creatura o una terra entra nel campo di battaglia TAPpata a meno che non venga soddisfatta una condizione, l'ultima abilità di Thalia fa sì che quella carta entri TAPpata anche se la condizione viene soddisfatta. Per esempio, il tuo avversario può rivelare una Pianura mentre gioca la Città Portuale (dall'espansione *Ombre su Innistrad*), ma la Città Portuale entrerà comunque TAPpata.

* Se Thalia entra nel campo di battaglia contemporaneamente alle creature o alle terre non base di un avversario, quelle creature e terre non sono influenzate dall'ultima abilità di Thalia.

Ulrich del Krallenhorde

{3}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Mannaro Umano

4/4

Ogniquale volta questa creatura entra nel campo di battaglia o si trasforma in Ulrich del Krallenhorde, una creatura bersaglio prende +4/+4 fino alla fine del turno.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma Ulrich del Krallenhorde.

////

Ulrich, Alfa Incontrastato

rosso, *verde*

Creatura Leggendaria — Mannaro

6/6

Ogniquale volta questa creatura si trasforma in Ulrich, Alfa Incontrastato, puoi farla lottare con una creatura non Mannaro bersaglio che non controlli.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma Ulrich, Alfa Incontrastato.

* Scegli il bersaglio della prima abilità di Ulrich, Alfa Incontrastato mentre viene messo in pila, ma scegli se lottare o meno mentre quell'abilità si risolve.

* Se la creatura bersagliata è un bersaglio illegale quando la prima abilità di Ulrich, Alfa Incontrastato tenta di risolversi, quest'ultima sarà neutralizzata.

* Se Ulrich non è più sul campo di battaglia mentre si risolve la prima abilità di Ulrich, Alfa Incontrastato, la creatura bersagliata non infligge né subisce danno.

* Le abilità di trasformazione di Ulrich verificano tutto il turno precedente, anche se Ulrich non era sul campo di battaglia per una parte o per tutto quel turno.

* L'ultima abilità di Ulrich, Alfa Incontrastato si innesca solo se un singolo giocatore ha lanciato due o più magie nel corso del turno precedente. Se più giocatori hanno lanciato solo una magia ciascuno durante il turno precedente, l'abilità non si innescherà.

Ululatore Stridente

{2}{G}

Creatura — Orrore Mannaro

3/1

Le creature con forza inferiore a quella dell'Ululatore Stridente non possono bloccarlo.

{5}{G}: Trasforma l'Ululatore Stridente.

////

Coro Ululante

Creatura — Mannaro Eldrazi

3/5

Le creature con forza inferiore a quella del Coro Ululante non possono bloccarlo.

Ogniqualevolta il Coro Ululante infligge danno da combattimento a un giocatore, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Orrore Eldrazi 3/2 incolore.

* La forza della creatura bloccante e quella dell'Ululatore Stridente vengono confrontate solo nel momento in cui vengono scelte le creature bloccanti. Modificare più tardi la forza di una delle due creature non renderà l'Ululatore Stridente non bloccato. Lo stesso vale per il Coro Ululante.

Vampira Lama Furiosa

{1}{R}

Creatura — Berserker Vampiro

1/2

Travolgere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi scartare una carta. Se lo fai, la Vampira Lama Furiosa prende +3/+0 fino alla fine del turno.

* Mentre si risolve l'abilità innescata della Vampira Lama Furiosa, non puoi scartare più carte per moltiplicare il bonus.

Vincolatrice di Demoni

{3}{W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Ogniqualevolta la Vincolatrice di Demoni attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

* In una partita multiplayer, l'abilità innescata della Vincolatrice di Demoni può bersagliare solo una creatura controllata dal giocatore che sta attaccando (o dal controllore del planeswalker che sta attaccando).

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Luna Spettrale, Draghi di Tarkir, Magic Origins, Battaglia per Zendikar, Giuramento dei Guardiani e Ombre su Innistrad sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi.
© 2016 Wizards.