

Note di release di *Ombre su Innistrad*

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

Ultima modifica: 25 gennaio 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 *Ombre su Innistrad* contiene 297 carte (105 comuni, 100 non comuni, 59 rare, 18 rare mitiche e 15 terre base).

Eventi di Prerelease: 2-3 aprile 2016

Fine settimana di lancio: 8-10 aprile 2016

Game Day: 30 aprile-1 maggio 2016

L'espansione *Ombre su Innistrad* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 8 aprile 2016. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Draghi di Tarkir*, *Magic Origins*, *Battaglia per Zendikar*, *Giuramento dei Guardiani* e *Ombre su Innistrad*.

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.

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte

Le carte bifronte sono apparse originariamente nel blocco *Innistrad* e fanno ritorno con l'espansione *Ombre su Innistrad*. Invece dei tipici fronte e retro di una carta di **Magic**, le carte bifronte hanno due lati: uno frontale e uno posteriore. Il lato frontale presenta il simbolo di un sole nell'angolo in alto a sinistra. Il lato posteriore presenta il simbolo di una luna nell'angolo in alto a sinistra. Questi simboli servono soltanto a distinguere un lato dall'altro e non hanno alcun effetto sul gioco.

Ricercatore Aberrante

{3}{U}

Creatura — Insetto Umano

3/2

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta istantaneo o stregoneria, trasforma il Ricercatore Aberrante.

////

Forma Perfezionata

blu

Creatura — Orrore Insetto

5/4

Volare

Anche se la maggior parte delle regole sulle carte bifronte non sono cambiate, puoi trovare alcune piccole modifiche nella sezione intitolata “Cambiamento delle regole: carte bifronte”. Le seguenti regole sono rimaste invariate:

* Ogni lato di una carta bifronte possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre una carta bifronte è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.

* Mentre una carta bifronte non è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Ad esempio, nel cimitero la carta qui sopra ha solo le caratteristiche del Ricercatore Aberrante, anche se sul campo di battaglia, prima di essere messa nel cimitero, era la Forma Perfezionata.

* Il costo di mana convertito di una carta bifronte non sul campo di battaglia corrisponde al costo di mana convertito del suo lato frontale.

* Il lato posteriore di una carta bifronte può avere un indicatore di colore che definisce appunto il suo colore. Ad esempio, la Forma Perfezionata è un permanente blu.

* Il lato posteriore di una carta bifronte non può essere lanciato.

* Una carta bifronte entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non ti richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.

* Trasformare un permanente non influenza le Aure o gli Equipaggiamenti assegnati ad esso. Analogamente, eventuali segnalini su quel permanente verranno mantenuti dopo la trasformazione. Eventuali effetti continui creati da una magia o abilità che si sono risolte continueranno ad influenzarlo.

* Il danno su un permanente bifronte rimarrà su quel permanente dopo che si è trasformato.

Cambiamento delle regole: carte bifronte

Ci sono tre nuove regole che influenzano il funzionamento delle carte bifronte.

202.3b Il costo di mana convertito del lato posteriore di un permanente bifronte corrisponde al costo di mana convertito del suo lato frontale. Questa è una variazione al precedente regolamento. Se un permanente copia il lato posteriore di una carta bifronte (anche se la carta che rappresenta la copia è anch'essa una carta bifronte), il costo di mana convertito di quel permanente è pari a 0.

* Ad esempio, l'Ululatore Krallenhord è il lato posteriore del Reclutatore della Guardia del Crepuscolo, che ha un costo di mana di $\{1\}\{G\}$. Il costo di mana convertito dell'Ululatore Krallenhord è 2.

* Una creatura che è una copia dell'Ululatore Krallenhord avrà un costo di mana convertito pari a 0. Ricorda che una creatura che è una copia del Reclutatore della Guardia del Crepuscolo ha a sua volta un costo di mana di $\{1\}\{G\}$ e quindi un costo di mana convertito pari a 2.

711.7a Se a un giocatore viene richiesto di mettere sul campo di battaglia una carta non bifronte trasformata, la carta rimane nella sua zona attuale. Questa è una variazione al precedente regolamento.

* Ad esempio, poniamo che una carta non bifronte (come l'Ego Alterato) sia una copia di una carta con un'abilità che può rimetterla sul campo di battaglia trasformata (come la Strega Maledetta). Quando quella copia muore, l'abilità innescata che cerca di rimetterla sul campo di battaglia trasformata non avrà effetto. La carta rimarrà nel cimitero del suo proprietario.

701.25e Se l'abilità attivata di un permanente cerca di trasformare quel permanente, il permanente si trasforma solo se non si è trasformato da quando l'abilità è stata messa in pila. Lo stesso vale per le abilità innescate di un permanente che non sono abilità innescate ritardate. Se l'abilità innescata ritardata di un permanente cerca di trasformare quel permanente, il permanente si trasforma solo se non si è trasformato da quando l'abilità innescata ritardata è stata creata.

* Ad esempio, se scegli di attivare l'abilità della Torturatrice Elusiva (una creatura con l'abilità "{1}, Scarta una carta: Trasforma la Torturatrice Elusiva") quattro volte, ognuna in risposta a un'altra attivazione, l'abilità che si risolve per prima la farà trasformare, mentre le altre tre istanze dell'abilità non avranno effetto.

Supplemento di gioco: carte di verifica

È importante che le carte nel tuo mazzo non siano distinguibili l'una dall'altra. Per riuscirci con le carte bifronte, puoi usare le carte di verifica presenti in alcune buste di *Ombre su Innistrad*. Una carta di verifica funge da sostituto di una carta bifronte nelle zone nascoste o dovunque la sua identità sia occultata (ad esempio in esilio, se viene esiliata a faccia in giù). Usare le carte di verifica è facoltativo, ma nei tornei i giocatori con carte bifronte devono usare le carte di verifica o bustine protettive opache (o entrambe).

* Esistono due carte di verifica per le carte bifronte di *Ombre su Innistrad*: una per le carte comuni e non comuni e un'altra per le rare e rare mitiche. Avrai bisogno delle carte di verifica corrette per le carte bifronte che desideri giocare.

* Devi avere con te la carta bifronte reale rappresentata dalla carta di verifica. La carta bifronte deve essere tenuta separata dal resto del mazzo e dal tuo sideboard.

* Una carta di verifica può essere inclusa in un mazzo solamente se viene usata per rappresentare una carta bifronte.

* Devi segnare con estrema chiarezza un cerchio sulla carta di verifica per indicare quale carta bifronte rappresenta.

* Durante la partita, una carta di verifica è considerata la carta bifronte che rappresenta.

* Se una carta di verifica entra in una zona pubblica (il campo di battaglia, il cimitero, la pila o l'esilio, a meno che non sia esiliata a faccia in giù), usa la carta bifronte reale e metti da parte la carta di verifica. Se la carta bifronte viene messa in una zona nascosta (la tua mano o il grimorio), usa di nuovo la carta di verifica.

* Se una carta bifronte viene esiliata a faccia in giù o messa sul campo di battaglia a faccia in giù, tieni nascosta la sua identità usando la carta di verifica a faccia in giù o bustine protettive opache (o entrambe).

Riproposizione di una tematica: Mannari bifronte

A causa dell'indebolimento dello Smorzamaledizioni di Avacyn, Innistrad deve affrontare il ritorno di feroci mannari. Tutte le creature Mannaro dell'espansione *Ombre su Innistrad* sono carte bifronte. Ogni lato frontale ha la stessa abilità innescata che può trasformarle; ogni lato posteriore ha la stessa abilità innescata che può ritrasformarle.

Tagliaboschi dell'Entroterra
{1}{G}

Creatura — Mannaro Umano

2/1

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma la Tagliaboschi dell'Entroterra.

////

Trinciatronchi

verde

Creatura — Mannaro

4/2

Travolgere

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

* Queste abilità verificano tutto il turno precedente, anche se il Mannaro con l'abilità stessa non era sul campo di battaglia per una parte o per tutto quel turno.

* Per far innescare l'abilità di trasformazione del lato posteriore, un singolo giocatore deve aver 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.

Nuova abilità definita da parola chiave: furtivo

Furtivo è una nuova parola chiave per insidiose creature che strisciano senza farsi vedere.

702.117. Furtivo

702.117a Furtivo è un'abilità evasiva.

702.117b Una creatura con furtivo non può essere bloccata da creature con forza superiore. (Vedi regola 509, "Sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti".)

702.117c Più istanze di furtivo sulla stessa creatura sono ridondanti.

* Furtivo è rilevante solo mentre vengono dichiarate le creature bloccanti. Modificare la forza di una delle due creature dopo che le creature bloccanti sono state scelte non renderà la creatura attaccante non bloccata.

* Se fai in modo che la forza di una creatura diventi 0 o meno, usa il valore effettivo (che può essere negativo) per determinare se può bloccare o essere bloccata. Una creatura con furtivo e forza 0 o meno probabilmente non verrà bloccata, ma non infliggerà danno da combattimento e non farà innescare alcuna abilità che si innesca quando viene inflitto danno da combattimento.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: follia

Follia è un'abilità definita da parola chiave, apparsa in precedenza nei blocchi *Odissea* e *Spirale Temporale*, che ti permette di ottenere un vantaggio quando scarti carte. Le regole per follia hanno subito leggere modifiche dalla sua ultima apparizione; vedi "Cambiamento delle regole: follia" di seguito.

Solo il Vento

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

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

Le regole ufficiali per follia sono le seguenti:

702.34. Follia

702.34a Follia è una parola chiave che rappresenta due abilità. La prima è un'abilità statica che funziona mentre la carta con follia è in mano a un giocatore. La seconda è un'abilità innescata che funziona quando si applica la prima abilità. "Follia [costo]" significa "Se un giocatore sta per scartare questa carta, quel giocatore la scarta, ma la esilia invece di metterla nel suo cimitero" e "Quando questa carta viene esiliata in questo modo, il suo proprietario può giocarla pagando [costo] invece che pagare il suo costo di mana. Se quel giocatore non lo fa, mette questa carta nel suo cimitero".

702.34b Lanciare una magia usando la sua abilità follia segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2f–h.

* In una partita di **Magic**, le carte possono essere scartate soltanto dalla mano di un giocatore. Gli effetti che mettono carte dal grimoire di un giocatore nel suo cimitero non fanno scartare quelle carte.

* Una magia lanciata per il suo costo di follia viene messa in pila come qualsiasi altra magia. Può essere neutralizzata, copiata e così via. Mentre si risolve, viene messa sul campo di battaglia se è una carta permanente o nel cimitero del suo proprietario se è una carta istantaneo o stregoneria.

* Lanciare una magia per il suo costo di follia non cambia il suo costo di mana o il suo costo di mana convertito. Semplicemente paghi il costo di follia invece del costo di mana.

* Gli effetti che ti fanno pagare di più o di meno per una magia ti faranno anche pagare altrettanto di più o di meno per il suo costo di follia.

* Follia funziona indipendentemente dal motivo per cui stai scartando la carta. Potresti scartarla per pagare un costo, perché te lo impongono una magia o un'abilità, o anche perché hai troppe carte in mano alla fine del tuo turno. Tuttavia, non puoi scartare una carta con follia solo perché vuoi farlo.

* Una carta lanciata con follia si considera comunque scartata. Se è stata scartata per pagare un costo, quel costo si considera pagato. Le abilità che si innescano quando viene scartata una carta si innescheranno comunque.

* Se scegli di non lanciare una carta con follia quando si risolve l'abilità innescata di follia, la carta viene messa nel tuo cimitero. Non avrai un'altra opportunità di lanciarla in seguito.

* Se scarti una carta con follia per pagare il costo di una magia o di un'abilità attivata, l'abilità innescata di follia di quella carta si risolverà prima della magia o abilità per cui hai pagato scartando; lo stesso vale per la magia che quella carta diventa, se scegli di lanciarla.

* Se scarti una carta con follia mentre si risolve una magia o abilità, la carta si sposta immediatamente in esilio. Continua a risolvere quella magia o abilità. In questo momento la carta non è nel tuo cimitero. La sua abilità innescata di follia verrà messa in pila una volta che quella magia o abilità si sarà completamente risolta.

Cambiamento delle regole: follia

Quando follia è apparsa l'ultima volta nel blocco *Spirale Temporale*, potevi scegliere di scartare una carta con follia nel cimitero come d'abitudine. Ora devi scartare la carta in esilio e la carta verrà messa nel tuo cimitero se non la lanci mentre si risolve l'abilità innescata di follia. L'unica scelta che devi compiere è se lanciarla o meno mentre si risolve l'abilità innescata di follia.

* Se scarti una carta con follia mentre si risolve l'abilità di Jace, Prodigio di Vryn dell'espansione *Magic Origins*, dovrai avere già cinque carte nel tuo cimitero per soddisfare la condizione di quell'abilità. Non puoi scegliere di mettere la carta direttamente nel tuo cimitero per soddisfarla.

Nuova parola per definire un'abilità: delirio

Il cimitero continua a rappresentare le tematiche macabre di Innistrad nell'espansione *Ombre su Innistrad*. Delirio è una nuova parola per definire un'abilità che indica quelle abilità che verificano la presenza o meno di quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Lama del Popolo Paranoica

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Delirio — La Lama del Popolo Paranoica prende +1/+0 e ha attacco improvviso fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* I tipi di carta di **Magic** sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, terra, planeswalker, stregoneria e tribale (un tipo di carta che compare su alcune carte meno recenti). I supertipi (come leggendario e base) e i sottotipi (come Umano ed Equipaggiamento) non vengono considerati.

* Conta il numero di tipi di carta, non il numero di carte. Per esempio, la Strega di Vimini (una creatura artefatto), Catalogare (un istantaneo) e la Benedizione della Cappellana (una stregoneria) insieme rendono utilizzabile delirio.

* Poiché consideri solo le caratteristiche del lato frontale di una carta bifronte quando questa non è sul campo di battaglia, i tipi del suo lato posteriore non vengono considerati da delirio.

* Alcune abilità delirio che compaiono su istantanei e stregonerie usano la parola “invece”. Queste magie hanno un effetto migliorato quando si risolvono se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero. Verificano tale numero solo mentre si risolvono e non contano se stesse, dato che non si trovano ancora nel tuo cimitero. Ottieni solo l'effetto migliorato, non entrambi gli effetti.

* Alcune abilità delirio sono abilità attivate di permanenti. Puoi attivare un'abilità di questo genere solo se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero. Il numero di tipi di carta non viene ricontrollato mentre l'abilità si risolve.

* La maggior parte delle abilità delirio innescate ha una clausola del “se” interposto. Devono esserci quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero affinché queste abilità si inneschino. Non c'è modo di far innescare l'abilità se non ci sono tipi di carta sufficienti, neanche se pensi di aumentarne il numero in risposta all'abilità innescata. Il numero di tipi di carta viene verificato di nuovo mentre si risolve l'abilità innescata e, se per qualche motivo è diventato insufficiente, l'abilità non avrà effetto. Se la combinazione di tipi di carta nel tuo cimitero cambia, ma il loro numero resta sufficiente (o aumenta), l'abilità innescata di delirio si risolverà comunque.

* In rari casi, puoi avere una pedina o la copia di una magia nel tuo cimitero nel momento in cui l'abilità delirio di un oggetto verifica il numero di tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, prima che quella pedina o copia smetta di esistere. Poiché pedine e copie non sono carte, anche se sono copie di carte, i loro tipi non vengono mai considerati.

Nuova azione definita da parola chiave: indagare

Innistrad sprofonda nella follia. Quale potrebbe essere la causa? Se vuoi scoprire la verità, dovrai scavare a fondo nel mistero con indagare, una nuova azione definita da parola chiave.

Le regole ufficiali per indagare sono le seguenti:

701.33. Indagare

701.33a “Indagare” significa “Metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Indizio incolore. Ha ‘{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.

* La pedina si chiama Indizio e ha il sottotipo di artefatto Indizio. Indizio non è un tipo di creatura.

* Le pedine sono normali artefatti. Per esempio, possono essere sacrificati per lanciare l’Epurazione Angelica o essere bersagliati da Snidare.

* Se sacrifichi un Indizio a causa del costo o dell’effetto di un’altra carta, come l’Epurazione Angelica o il Diario di Tamiyo, non puoi contemporaneamente pagare {2} e sacrificarlo per pescare una carta.

* Alcune abilità innescate si innescano ogniqualvolta sacrifichi un Indizio. Tali abilità si innescano a prescindere dal motivo per cui l’hai sacrificato.

* Alcune magie che ti permettono di indagare necessitano di bersagli. Non puoi lanciare una magia senza scegliere bersagli legali. Se tutti i bersagli diventano illegali, la magia viene neutralizzata e non indagherai.

Ciclo: “terre doppie” di *Ombre su Innistrad*

Ombre su Innistrad introduce un ciclo di cinque terre non base rare che entrano nel campo di battaglia TAPpate a meno che non riveli un certo tipo di carta terra dalla tua mano.

Città Portuale

Terra

Mentre la Città Portuale entra nel campo di battaglia, puoi rivelare una carta Pianura o Isola dalla tua mano. Se non lo fai, la Città Portuale entra nel campo di battaglia TAPpata.

{T}: Aggiungi {W} o {U} alla tua riserva di mana.

* Puoi rivelare qualsiasi carta terra con uno o entrambi i sottotipi appropriati. Non deve necessariamente trattarsi di una terra base. Ad esempio, potresti rivelare il Panorama di Fronde dall’espansione *Battaglia per Zendikar* per soddisfare il requisito dell’abilità della Città Portuale.

* Le terre non hanno necessariamente un sottotipo solo perché producono mana del colore corrispondente. Ad esempio, la Città Portuale stessa non è né Pianura né un’Isola, anche se produce mana bianco e blu, perciò non puoi rivelarne una per soddisfare il requisito dell’abilità di un’altra.

* Se una carta terra con un sottotipo appropriato e una di queste terre doppie entrano nel campo di battaglia dalla tua mano contemporaneamente, puoi rivelare quella terra per far entrare la terra doppia STAPpata.

* Se un effetto ti richiede di mettere una di queste terre sul campo di battaglia TAPpata, entrerà nel campo di battaglia TAPpata, anche se riveli una carta terra dalla tua mano.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbattersi sui Peccatori

{4} {W} {W}

Stregoneria

Esilia tutte le creature.

Delirio — Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* Se hai tre tipi di carta non stregoneria tra le carte del tuo cimitero nel momento in cui si risolve Abbattersi sui Peccatori, non otterrai una pedina Angelo. Abbattersi sui Peccatori non viene messa nel tuo cimitero finché non ha finito di risolversi.

* Se una di quelle creature era incantata, la sua Aura verrà messa nel cimitero di un giocatore solo dopo che Abbattersi sui Peccatori avrà finito di risolversi. Se il controllore di Abbattersi sui Peccatori è il proprietario dell'Aura, quest'ultima non raggiungerà il cimitero in tempo per essere considerata per l'abilità delirio.

Affrontare l'Ignoto

{G}

Istantaneo

Indaga, poi una creatura bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni Indizio che controlli. (*Per indagare, metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

* Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra le due fasi di Affrontare l'Ignoto, perciò la creatura bersaglio prenderà almeno +1/+1.

Al Macello

{2}{B}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura o un planeswalker.

Delirio — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, invece quel giocatore sacrifica una creatura e un planeswalker.

* Se l'abilità delirio si applica, quel giocatore deve sacrificare sia una creatura sia un planeswalker, se può farlo. Nell'insolita eventualità che quel giocatore controlli un singolo permanente che sia contemporaneamente creatura e planeswalker, quel giocatore deve sacrificare un'altra creatura o un altro planeswalker (a meno che non controlli nessun'altra creatura e nessun altro planeswalker).

Ali Spettrali

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha volare.

Scarta una carta: Fai tornare la creatura incantata in mano al suo proprietario.

* Controlli le Ali Spettrali anche mentre incantano una creatura di un avversario. Solo tu puoi attivare l'ultima abilità delle Ali Spettrali.

* Dopo che l'ultima abilità si sarà risolta, le Ali Spettrali saranno un'Aura sul campo di battaglia non assegnata a una creatura e verranno immediatamente messe nel cimitero del loro proprietario.

* Se le Ali Spettrali lasciano il campo di battaglia prima che si risolva la loro abilità attivata, la creatura da esse incantata immediatamente prima che lasciassero il campo di battaglia è quella che tornerà in mano al suo proprietario, se è ancora sul campo di battaglia.

* Puoi attivare l'ultima abilità più volte per scartare più carte. Solo la prima abilità che si risolve avrà effetto.

Amalgama Prediletto

{1}{U}{B}

Creatura — Zombie

3/3

Ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia, se è entrata dal tuo cimitero o l'hai lanciata dal tuo cimitero, rimetti sul campo di battaglia l'Amalgama Prediletto TAPPato dal tuo cimitero all'inizio della prossima sottofase finale.

* Una magia lanciata usando la sua abilità di follia viene lanciata dall'esilio, non dal tuo cimitero.

* L'abilità dell'Amalgama Prediletto si innesca solo se è nel tuo cimitero subito dopo che una creatura è entrata nel campo di battaglia dal tuo cimitero o hai lanciato una creatura dal tuo cimitero. Un Amalgama Prediletto che sia già sul campo di battaglia non vi sarà rimesso all'inizio della prossima sottofase finale se viene messo nel tuo cimitero in seguito.

Angelo della Lama Infuocata

{4}{R}{R}

Creatura — Angelo

4/4

Volare

Ogniqualevolta una fonte controllata da un avversario infligge danno a te o a un permanente che controlli, puoi fare infliggere all'Angelo della Lama Infuocata 1 danno al controllore di quella fonte.

* Se una fonte infligge danno simultaneamente a te e/o a uno o più permanenti che controlli, l'ultima abilità dell'Angelo della Lama Infuocata si innescherà altrettante volte. Ad esempio, se una creatura con travolgere infligge danno a una creatura bloccante che controlli e a te, l'abilità dell'Angelo della Lama Infuocata si innescherà due volte.

* Da notare che l'ultima abilità è opzionale. Poniamo che due giocatori controllino un Angelo della Lama Infuocata ciascuno e una fonte controllata dal primo giocatore infligga danno al secondo giocatore o a un permanente che controlla. L'abilità innescata risultante potrebbe infliggere danno al primo giocatore, facendo innescare l'abilità dell'Angelo della Lama Infuocata di quel giocatore. Quell'abilità può infliggere danno al secondo giocatore e così via. Questo ciclo si ripete finché la partita non termina o un giocatore decide di non usare l'abilità, mettendo fine al massacro.

Angelo della Redenzione

{6}{W}{W}

Creatura — Angelo

6/6

Volare

Delirio — Ogniqualevolta l'Angelo della Redenzione infligge danno, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario.

* Se l'Angelo della Redenzione infligge danno a più creature, giocatori o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, se viene bloccato da due creature più piccole), la sua ultima abilità si innesca solo una volta.

* Se l'Angelo della Redenzione infligge danno e subisce danno letale contemporaneamente, la sua abilità si innescherà.

* Se l'Angelo della Redenzione infligge danno letale a una creatura, quella creatura non può essere bersagliata dall'abilità innescata dell'Angelo della Redenzione. È già nel cimitero del suo proprietario.

* Se hai tre tipi di carta non creatura tra le carte del tuo cimitero e l'Angelo della Redenzione infligge danno nello stesso momento in cui viene inflitto danno letale a un'altra creatura che controlli, l'abilità non si innescherà. La creatura muore solo dopo che l'abilità dell'Angelo della Redenzione ha verificato le proprie condizioni di innesco.

Arcangelo Avacyn

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

4/4

Lampo

Volare, cautela

Quando l’Arcangelo Avacyn entra nel campo di battaglia, le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

Quando una creatura non Angelo che controlli muore, trasforma l’Arcangelo Avacyn all’inizio del prossimo mantenimento.

////

Avacyn, la Purificatrice

rosso

Creatura Leggendaria — Angelo

6/5

Volare

Quando questa creatura si trasforma in Avacyn, la Purificatrice, infligge 3 danni a ogni altra creatura e a ogni avversario.

* L’abilità innescata ritardata dell’Arcangelo Avacyn si innesca all’inizio del prossimo mantenimento; non ha importanza di chi sia il turno.

* L’abilità innescata ritardata dell’Arcangelo Avacyn non la ritrasformerà nell’Arcangelo Avacyn se si è già trasformata in Avacyn, la Purificatrice, ad esempio nel caso in cui più creature muoiano nel corso di un turno. Consulta la voce “Cambiamento delle regole: carte bifronte” nella sezione “Note generali” per maggiori informazioni.

Aristocratico Edonista

{B}

Creatura — Vampiro

1/1

Legame Vitale

{2}, Sacrifica una creatura: Metti un segnalino +1/+1 su ogni Vampiro che controlli.

* Puoi sacrificare l’Aristocratico Edonista per pagare il costo della sua stessa abilità attivata.

Arlinn Kord

{2}{R}{G}

Planeswalker — Arlinn

3

+1: Fino alla fine del turno, fino a una creatura bersaglio prende +2/+2 e ha cautela e rapidità.

0: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 2/2 verde. Trasforma Arlinn Kord.

////

Arlinn, Abbracciata dalla Luna

rosso, *verde*

Planeswalker — Arlinn

+1: Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

−1: Arlinn, Abbracciata dalla Luna infligge 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. Trasforma Arlinn, Abbracciata dalla Luna.

−6: Ottieni un emblema con “Le creature che controlli hanno rapidità e ‘{T}’: Questa creatura infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un giocatore bersaglio”.

* La “regola dell’unicità dei planeswalker” verifica la presenza di planeswalker che condividono un tipo di planeswalker. * Se controlli Arlinn Kord e Arlinn, Abbracciata dalla Luna contemporaneamente, dovrai sceglierne una da mettere nel cimitero del suo proprietario.

* Arlinn Kord non è una carta Mannaro; cioè, non ha il tipo di creatura Mannaro. Le magie e abilità che si riferiscono alle carte Mannaro o ai Mannari non si applicano ad Arlinn.

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

* Quando l'abilità che trasforma Arlinn Kord in Arlinn, Abbracciata dalla Luna (o viceversa) si risolve, il numero di segnalini fedeltà sulla carta non cambia.

* Non puoi attivare la seconda abilità di Arlinn Kord e, dopo che si è trasformata, attivare un'abilità di fedeltà di Arlinn, Abbracciata dalla Luna durante lo stesso turno (o viceversa).

* L'insieme di creature influenzate dalla prima abilità di Arlinn, Abbracciata dalla Luna 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/+1 e non avranno travolgere.

* L'emblema conferisce l'abilità attivata alle tue creature. Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura mentre l'abilità attivata si risolve. Se la creatura in quel momento non è sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Nota che questo funziona diversamente dall'azione definita da parola chiave lottare, che richiede che entrambe le creature siano sul campo di battaglia affinché venga inflitto qualsiasi danno.

Ascia Folgorante

{R}

Istantaneo

Come costo aggiuntivo per lanciare l'Ascia Folgorante, scarta una carta o paga {5}.

L'Ascia Folgorante infligge 5 danni a una creatura bersaglio.

* Il costo di mana convertito dell'Ascia Folgorante è 1, a prescindere da quale costo aggiuntivo hai pagato.

Attraverso Ulvenwald

{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

Delirio — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, passa invece in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura o terra, rivelala, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

* L'abilità delirio di Attraverso Ulvenwald ti permette di trovare una carta terra non base.

Ballo in Maschera di Stensia

{2}{R}

Incantesimo

Le creature attaccanti che controlli hanno attacco improvviso.

Ogniquale un Vampiro che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su quel Vampiro.

Follia {2}{R} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

* Perdere o guadagnare attacco improvviso dopo che il danno da attacco improvviso è stato inflitto non farà sì che una creatura non infligga danno da combattimento, né che lo infligga due volte.

Bandita delle Altire Geier

{2}{R}

Creatura — Mannaro Farabutto Umano

3/2

Rapidità

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma la Bandita delle Altire Geier.

////

Alfa del Branco Vildin

rosso

Creatura — Mannaro

4/3

Ogniquale volta un Mannaro entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi trasformarlo.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma l'Alfa del Branco Vildin.

* Se controlli tre Alfa del Branco Vildin e un Mannaro entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi trasformarlo, trasformarlo di nuovo e trasformarlo una terza volta. Anche se sembra simile, il caso è diverso da quello disciplinato dalla regola 701.25e perché l'abilità che trasforma la creatura non appartiene a quella creatura. Consulta la voce "Cambiamento delle regole: carte biface" nella sezione "Note generali" per maggiori informazioni.

* Se una creatura con rapidità si trasforma e non ha più rapidità nello stesso turno in cui entra sotto il tuo controllo (ad esempio se lanci una Bandita delle Altire Geier quando controlli già un Alfa del Branco Vildin), non potrà attaccare in quel turno.

Baratro di Magma

{1}{R}

Stregoneria

Le creature senza volare non possono bloccare in questo turno.

* Poiché l'effetto del Baratro di Magma non cambia le caratteristiche di alcun permanente, l'insieme di creature influenzate dal Baratro di Magma viene aggiornato costantemente. Le creature senza volare che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non potranno bloccare.

Benvenuto nel Gregge

{2}{U}{U}

Stregoneria

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

Prendi il controllo di una creatura bersaglio se la sua costituzione è pari o inferiore a 2. Se è stato pagato il costo di follia di Benvenuto nel Gregge, invece prendi il controllo di quella creatura se la sua costituzione è pari o inferiore a X.

* La costituzione della creatura viene verificata solo mentre Benvenuto nel Gregge si risolve. Non ha importanza se ha una costituzione maggiore mentre lanci Benvenuto nel Gregge, o se la sua costituzione aumenta dopo che Benvenuto nel Gregge si è risolto.

Bruciare dall'Interno

{X}{R}

Stregoneria

Bruciare dall'Interno infligge X danni a una creatura o a un giocatore bersaglio. Se a una creatura viene inflitto danno in questo modo, perde indistruttibile fino alla fine del turno. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esiliata.

* La creatura danneggiata verrà esiliata se sta per morire in quel turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno di Bruciare dall'Interno.

* Se Bruciare dall'Interno non infligge danno alla creatura bersaglio (ad esempio perché il danno è stato prevenuto o X è pari a 0), non si applica nessuno dei due effetti addizionali. La creatura non perde indistruttibile e non viene esiliata invece di morire in quel turno.

* Puoi bersagliare una creatura senza indistruttibile con Bruciare dall'Interno. Verrà comunque esiliata se sta per morire in quel turno.

Bue dell'Inquisitore

{3}{W}

Creatura — Bue

2/5

Delirio — Il Bue dell'Inquisitore prende +1/+0 e ha cautela fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* Se il Bue dell'Inquisitore guadagna cautela in qualsiasi momento dopo che hai scelto di farlo attaccare, non verrà STAppato.

Capitana della Milizia di Hanweir

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli quattro o più creature, trasforma la Capitana della Milizia di Hanweir.

////

Caposetta della Vestvalle

bianco

Creatura — Chierico Umano

/

La forza e la costituzione della Caposetta della Vestvalle sono pari al numero di creature che controlli.

All'inizio della tua sottofase finale, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Chierico Umano 1/1 bianca e nera.

* Se non controlli quattro o più creature (inclusa la Capitana della Milizia di Hanweir stessa) nel momento in cui inizia il tuo mantenimento, la sua abilità non si innescherà. Non puoi aspettare che altri effetti ti forniscano creature durante il tuo mantenimento.

* Se non controlli quattro o più creature mentre si risolve la sua abilità, la Capitana della Milizia di Hanweir non si trasformerà.

* Dopo che la Capitana della Milizia di Hanweir si è trasformata nella Caposetta della Vestvalle, controllare meno di quattro creature non la farà ritrasformare.

* La prima abilità della Caposetta della Vestvalle considera anche lei stessa, quindi di norma questa creatura sarà almeno 1/1.

Capitana Ispiratrice

{3}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/3

Quando la Capitana Ispiratrice entra nel campo di battaglia, le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate dall'abilità della Capitana Ispiratrice 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/+1.

Capolavoro di GeraIf

{3}{U}{U}

Creatura — Orrore Zombie

7/7

Volare

Il Capolavoro di GeraIf prende -1/-1 per ogni carta che hai in mano.

{3}{U}, Scarta tre carte: Rimetti sul campo di battaglia il Capolavoro di GeraIf TAPpato dal tuo cimitero.

* L'ultima abilità del Capolavoro di GeraIf può essere attivata solo mentre è nel tuo cimitero.

* Se una magia o abilità ti permette di pescare carte e poi scartare carte, il Capolavoro di GeraIf potrebbe avere una costituzione pari a 0 mentre scegli quali carte scartare. Sopravviverà a condizione che abbia di nuovo una costituzione pari o superiore a 1 dopo la risoluzione della magia o dell'abilità.

Cavalcatrice Pallida di Trostad

{1}{B}

Creatura — Spirito

3/3

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

Quando la Cavalcatrice Pallida di Trostad entra nel campo di battaglia, scarta una carta.

* Puoi lanciare la Cavalcatrice Pallida di Trostad anche se non hai altre carte in mano. Se non hai carte in mano mentre l'ultima abilità si risolve, non accade niente.

Cavalleria di Drogskol

{5}{W}{W}

Creatura — Cavaliere Spirito

4/4

Volare

Ogniquale volta un altro Spirito entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 2 punti vita.

{3}{W}: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

* Le pedine Spirito create dalla Cavalleria di Drogskol faranno innescare la sua seconda abilità. Lo stesso vale per qualsiasi altro Spirito da te lanciato o pedine Spirito da te messe sul campo di battaglia in altro modo.

Cercasangue Vorace

{1}{R}

Creatura — Berserker Vampiro

1/3

Scarta una carta: Il Cercasangue Vorace prende +2/-2 fino alla fine del turno.

* Puoi attivare l'abilità del Cercasangue Vorace un qualsiasi numero di volte per scartare più carte. Verrà messo nel cimitero del suo proprietario quando la sua costituzione sarà pari o inferiore a 0. Eventuali altre istanze dell'abilità ancora in pila si risolveranno senza alcun effetto.

Cervello in Barattolo

{2}

Artefatto

{1}, {T}: Metti un segnalino carica sul Cervello in Barattolo, poi puoi lanciare dalla tua mano una carta istantaneo o stregoneria con costo di mana convertito pari al numero di segnalini carica sul Cervello in Barattolo senza pagare il suo costo di mana.

{3}, {T}, Rimuovi X segnalini carica dal Cervello in Barattolo: Profetizza X.

* Quando risolvi la prima abilità del Cervello in Barattolo, il segnalino carica appena collocato verrà contato al momento di determinare quali magie puoi lanciare. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui collochi il segnalino e quello in cui scegli quale magia lanciare.

* Se il Cervello in Barattolo lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si risolva, usa il numero di segnalini su di esso nel momento in cui l'ha lasciato per determinare quale magia puoi lanciare. Quel numero non cambia perché non puoi mettere un nuovo segnalino sul Cervello in Barattolo.

* Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non potrai pagarne i costi alternativi come, ad esempio, i costi di risveglio. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello dell'Ascia Folgorante, devi pagarli per lanciarla.

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

Chirurgia Invasiva

{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia stregoneria bersaglio.

Delirio — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del controllore di quella magia per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome di quella magia ed esiliare, poi quel giocatore rimescola il suo grimorio.

* L'abilità delirio della Chirurgia Invasiva viene verificata solo dopo che la magia stregoneria è stata neutralizzata. Se quella magia è stata messa nel tuo cimitero, viene considerata.

Colosso del Cimitero di Guerra

{2} {B}

Creatura — Gigante Zombie

2/2

Il Colosso del Cimitero di Guerra entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni carta Zombie nel tuo cimitero.

Ogniqualvolta lanci una magia Zombie, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPpata.

* Se il Colosso del Cimitero di Guerra entra nel campo di battaglia dal tuo cimitero, la sua prima abilità lo considererà fra le carte Zombie nel tuo cimitero. Allo stesso modo, se entra nel campo di battaglia nello stesso momento in cui un'altra carta Zombie entra nel campo di battaglia dal tuo cimitero, l'abilità considererà l'altro Zombie.

* L'ultima abilità del Colosso del Cimitero di Guerra non si innesca quando lo lanci perché non è ancora sul campo di battaglia.

Colpo Duplice

{R}

Istantaneo

Scegli fino a due creature bersaglio. Il Colpo Duplice infligge 1 danno a ciascuna di esse.

* Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per fare in modo che il Colpo Duplice le infligga 2 danni.

Coltivatore di Malovoli

{1}{G}

Creatura — Druido Umano

2/1

{T}: Aggiungi {B} o {G} alla tua riserva di mana.

Delirio — Il Coltivatore di Malovoli ha tocco letale fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* Se hai tre tipi di carta non creatura tra le carte del tuo cimitero nel momento in cui il Coltivatore di Malovoli infligge danno e contemporaneamente viene inflitto danno letale a un'altra creatura che controlli, il danno del Coltivatore di Malovoli non verrà considerato proveniente da una fonte con tocco letale.

Compagno del Cataro

{2}{W}

Creatura — Segugio

3/1

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, il Compagno del Cataro ha indistruttibile fino alla fine del turno. (*Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non lo distruggono.*)

* L'abilità innescata del Compagno del Cataro si risolve prima della magia che la fa innescare.

Convocare la Stirpe

{1}{B}

Incantesimo

{1}, Scarta una carta: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Cavaliere Vampiro 1/1 nera con legame vitale. Attiva questa abilità solo una volta per turno.

* Puoi attivare l'abilità di Convocare la Stirpe una volta durante il turno di ogni giocatore, non solo nel tuo turno.

Corvo degli Oscuri Presagi

{2}{B}

Creatura — Uccello Zombie

2/1

Volare

Quando il Corvo degli Oscuri Presagi entra nel campo di battaglia o muore, metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.

* L'abilità innescata si innesca sia quando il Corvo degli Oscuri Presagi entra nel campo di battaglia, sia quando muore. Non devi scegliere l'uno o l'altro evento.

Cosa nel Ghiaccio

{1}{U}

Creatura — Orrore

0/4

Difensore

La Cosa nel Ghiaccio entra nel campo di battaglia con quattro segnalini ghiaccio.

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, rimuovi un segnalino ghiaccio dalla Cosa nel Ghiaccio. Poi, se non ha segnalini ghiaccio, trasformala.

////

Orrore Risvegliato

blu

Creatura — Orrore Kraken

7/8

Quando questa creatura si trasforma nell'Orrore Risvegliato, fai tornare tutte le creature non Orrore in mano ai rispettivi proprietari.

* Quando l'abilità innescata della Cosa nel Ghiaccio rimuove da essa l'ultimo segnalino, l'abilità dell'Orrore Risvegliato si innesca e si risolve prima della magia che ha fatto innescare l'ultima abilità della Cosa nel Ghiaccio.

* Rimuovere tutti i segnalini ghiaccio dalla Cosa nel Ghiaccio in altro modo non la farà trasformare. Devi lanciare una magia istantaneo o stregoneria e far innescare in questo modo la sua ultima abilità.

Creazione Dimenticata

{3}{U}

Creatura — Orrore Zombie

3/3

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

All'inizio del tuo mantenimento, puoi scartare tutte le carte nella tua mano. Se lo fai, pesca altrettante carte.

* La sottofase di mantenimento ha luogo prima della sottofase di acquisizione e dopo la sottofase di STAP. Se non hai carte in mano, non puoi pescare per il turno e poi scartare quella carta per pescarne una nuova, perché l'ultima abilità della Creazione Dimenticata si sarà già innescata e risolta.

Demone Lacerasenno

{2}{B}{B}

Creatura — Demone

4/5

Volare, travolgere

Quando il Demone Lacerasenno entra nel campo di battaglia, metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio.

Delirio — All'inizio del tuo mantenimento, perdi 4 punti vita a meno che non ci siano quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* L'abilità innescata di delirio del Demone Lacerasenno non include una clausola del "se" interposto. Questa abilità si innesca all'inizio del tuo mantenimento a prescindere dal numero di tipi nel tuo cimitero e verifica quel numero mentre si risolve per determinare se perdi 4 punti vita o meno.

Destriero Ghoul

{4}{B}

Creatura — Cavallo Zombie

4/4

{2}{B}, Scarta due carte: Rimetti sul campo di battaglia il Destriero Ghoul TAPPato dal tuo cimitero.

* L'abilità del Destriero Ghoul può essere attivata solo mentre è nel tuo cimitero.

Determinazione Spietata

{2} {B}

Istantaneo

Come costo aggiuntivo per lanciare la Determinazione Spietata, sacrifici una creatura o una terra.

Pesca due carte.

* Devi sacrificare esattamente una creatura o una terra per lanciare la Determinazione Spietata. Non puoi lanciarla senza sacrificare un permanente, né sacrificare permanenti aggiuntivi.

* I giocatori possono rispondere a questa magia solo dopo che è stata lanciata e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura o la terra che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia o per farti sacrificare un permanente diverso.

Deterrente Efficace

{1} {U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Poi quel giocatore scarta una carta se controlla uno Zombie.

* La carta che torna in mano al suo proprietario può essere quella che verrà scartata. Se è l'unica carta nella mano di quel giocatore, deve essere scartata.

* Il Deterrente Efficace bersaglia solo il permanente non terra. Se quel permanente diventa un bersaglio illegale, il Deterrente Efficace viene neutralizzato e quel giocatore non scarta una carta.

* Se bersagli l'unico Zombie che controlli con il Deterrente Efficace, non scarterai una carta.

Dichiarazione nella Pietra

{1} {W}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio e tutte le altre creature controllate dal suo controllore che hanno lo stesso nome di quella creatura. Quel giocatore indaga per ogni creatura non pedina esiliata in questo modo.

* La Dichiarazione nella Pietra ha solo un bersaglio. Le altre creature con quello stesso nome non sono bersagliate. Ad esempio, una creatura con anti-malocchio verrà esiliata se ha lo stesso nome della creatura bersaglio.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando la Dichiarazione nella Pietra tenta di risolversi, essa sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuna creatura verrà esiliata, comprese quelle con lo stesso nome del bersaglio.

* È possibile avere una creatura e un permanente non creatura con lo stesso nome, ad esempio nel caso di due copie della stessa terra, una delle quali è diventata una creatura terra. Solo le creature con quel nome vengono esiliate dalla Dichiarazione nella Pietra.

* Una creatura a faccia in giù, ad esempio perché lanciata tramite l'abilità megamorfosi dell'espansione *Draghi di Tarkir*, non ha un nome e non può condividere un nome con altre creature.

* A meno che una pedina non sia una copia o salvo diversamente specificato dall'effetto che l'ha creata, il nome di una pedina è uguale ai suoi sottotipi al momento della sua creazione.

Discordia nei Ranghi

{3} {R} {R}

Istantaneo

Una creatura bloccante bersaglio lotta con un'altra creatura bloccante bersaglio.

* Distruggere una creatura bloccante non rende non bloccata la creatura attaccante che stava bloccando.

Dissoluzione Angosciosa

{1}{W}{B}

Istantaneo

Esilia un permanente non terra bersaglio. Perdi 3 punti vita.

* Se il permanente non terra diventa un bersaglio illegale, la Dissoluzione Angosciosa viene neutralizzata. Non perderai 3 punti vita.

Dono del Gryff

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+0 e ha volare.

{3}{W}: Rimetti sul campo di battaglia il Dono del Gryff dal tuo cimitero assegnato a una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* Se attivi l'ultima abilità del Dono del Gryff e la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta, l'abilità viene neutralizzata e il Dono del Gryff resta nel tuo cimitero.

Driade dell'Argilla

{G}

Creatura — Orrore Driade

1/2

{T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana.

* Puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo dell'abilità attivata della Driade dell'Argilla. Tuttavia, devi controllare la Driade dell'Argilla ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Ego Alterato

{X}{2}{G}{U}

Creatura — Polimorfo

0/0

L'Ego Alterato non può essere neutralizzato.

Puoi far entrare l'Ego Alterato nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che entra con X segnalini +1/+1 addizionali.

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

* Se copi una creatura bifronte, l'Ego Alterato diventerà una copia del lato che si trova a faccia in su quando l'Ego Alterato entra nel campo di battaglia. Poiché l'Ego Alterato non è una carta bifronte, non potrà trasformarsi. Se un effetto ti richiede di rimetterlo sul campo di battaglia trasformato quando lascia il campo di battaglia, non sarà rimesso in campo e rimarrà nella sua nuova zona.

* Se la creatura scelta ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0. Il valore di X nell'ultima abilità dell'Ego Alterato sarà pari al valore che è stato scelto per X al momento del lancio dell'Ego Alterato.

* Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura scelta è un altro Ego Alterato), allora il tuo Ego Alterato entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta ha copiato.

* Se la creatura scelta è una pedina, l'Ego Alterato copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. L'Ego Alterato non è una pedina.

* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescano quando l'Ego Alterato 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 creatura scelta.

* Se l'Ego Alterato in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che è già sul campo di battaglia.

* Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, l'Ego Alterato entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e probabilmente verrà messo subito nel cimitero. Non riceverà segnalini +1/+1 a causa della sua abilità.

* X può essere 0. L'Ego Alterato entrerà senza segnalini +1/+1 addizionali e sarà semplicemente una copia della creatura scelta.

Emergere dai Flutti

{5} {U}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPpata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

* Emergere dai Flutti non viene messa nel tuo cimitero finché non ha finito di risolversi. Non verrà considerata tra le carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Emissaria degli Insonni

{4} {W}

Creatura — Spirito

2/4

Volare

Quando l'Emissaria degli Insonni entra nel campo di battaglia, se è morta una creatura in questo turno, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

* L'ultima abilità dell'Emissaria degli Insonni verifica solo se una creatura è morta in precedenza nel turno. La carta creatura non deve necessariamente trovarsi ancora nel cimitero.

* Le creature pedina che vengono distrutte o messe in un cimitero dal campo di battaglia per altre ragioni, muoiono a tutti gli effetti: vengono messe nel cimitero del loro proprietario prima di smettere di esistere.

* L'ultima abilità dell'Emissaria degli Insonni non crea pedine Spirito addizionali se più di una creatura è morta in questo turno.

Eredità Dimenticata

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Quando la creatura equipaggiata si trasforma, trasforma l'Eredità Dimenticata.

Equipaggiare {1}

////

Lama di Fauci di Cenere

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+3 e ha attacco improvviso.

Equipaggiare {3}

* Quando l'Eredità Dimenticata si trasforma, rimane assegnata alla creatura a cui è assegnata. Se la creatura equipaggiata si trasforma in un permanente non creatura, l'Eredità Dimenticata diventa non assegnata prima di trasformarsi nella Lama di Fauci di Cenere.

Eremita dei Poggi Borbottanti

{2} {G}

Creatura — Mannaro Umano

2/3

Ogniquale volta un avversario lancia una magia durante il tuo turno, pesca una carta.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma l'Eremita dei Poggi Borbottanti.

////

Lupo Solitario dei Poggi Borbottanti

verde

Creatura — Mannaro

3/5

Ogniquale volta un avversario lancia una magia durante il tuo turno, pesca due carte.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma il Lupo Solitario dei Poggi Borbottanti.

* Le prime abilità dell'Eremita dei Poggi Borbottanti e del Lupo Solitario dei Poggi Borbottanti si risolveranno anche se la magia lanciata dal tuo avversario viene neutralizzata.

* Puoi lanciare magie o attivare abilità dopo che le prime abilità dell'Eremita dei Poggi Borbottanti e del Lupo Solitario dei Poggi Borbottanti si sono risolte, ma prima che si sia risolta la magia che le ha fatte innescare.

Evangelista Devoto

{2} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Ogniquale volta l'Evangelista Devoto o un'altra creatura entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.

{2}, {T}, Sacrifica un altro permanente: Trasforma l'Evangelista Devoto.

////

Discepolo Traviato

nero

Creatura — Chierico Umano

2/4

Ogniquale volta il Discepolo Traviato o un'altra creatura che controlli muoiono, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* Se l'Evangelista Devoto e un'altra creatura che controlli entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, l'abilità dell'Evangelista Devoto si innesca una volta per l'altra creatura e una volta per l'Evangelista stesso.

* Se il Discepolo Traviato e un'altra creatura che controlli muoiono contemporaneamente, l'abilità del Discepolo Traviato si innesca una volta per l'altra creatura e una volta per il Discepolo stesso.

Falkenrath Insaziabile

{R}

Creatura — Berserker Vampiro

2/1

Ogni carta creatura Vampiro che possiedi che non è sul campo di battaglia ha follia. Il costo di follia è pari al suo costo di mana. *(Se scarti una carta con follia, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

* L'abilità del Falkenrath Insaziabile funziona solo mentre è sul campo di battaglia. Se lo scarti, non darà follia a se stesso.

* Se il Falkenrath Insaziabile lascia il campo di battaglia prima che si sia risolta l'abilità innescata di follia per una carta Vampiro che ha follia grazie alla sua abilità, l'abilità follia ti permetterà comunque di lanciare quella carta Vampiro per il costo appropriato, anche se non ha più follia.

* Se scarti una carta creatura Vampiro che ha già l'abilità follia, sceglierai quale abilità follia la esilia. Puoi scegliere sia quella che possiede normalmente, sia quella che ottiene a causa del Falkenrath Insaziabile.

Finché Morte Non Vi Separi

{4} {B} {B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero. Ognuna di quelle creature è uno Zombie nero in aggiunta ai suoi altri tipi e colori. Metti Finché Morte Non Vi Separi in fondo al grimorio del suo proprietario.

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

Flusso di Essenza

{U}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Se è uno Spirito, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

* Il Flusso di Essenza verifica se la creatura è uno Spirito dopo averla fatta tornare dall'esilio.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alla creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.

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

* Se una carta biface viene esiliata, tornerà a faccia in su.

Folla Turbolenta

{1} {W}

Creatura — Umano

1/1

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 sulla Folla Turbolenta.

* Se la Folla Turbolenta e un'altra creatura che controlli muoiono simultaneamente (ad esempio perché entrambe attaccano o bloccano), la Folla Turbolenta 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.

Forza delle Armi

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se controlli un Equipaggiamento, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

* L'Equipaggiamento che controlli non deve necessariamente essere assegnato a una creatura.

Geistflusso

{2}{R}

Istantaneo

Il Geistflusso infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

{2}{U}, Esilia il Geistflusso dal tuo cimitero: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* L'abilità del Geistflusso può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.

* Quando l'abilità del Geistflusso si risolve, crea una copia della magia istantaneo o stregoneria. La copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia si risolverà come una normale magia, prima che si risolva la magia originale ma dopo che i giocatori avranno avuto la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.

* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).

* Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.

* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come nel caso del costo di follia del Verdetto di Avacyn), la copia avrà lo stesso valore di X.

* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (di nuovo, come nel caso del Verdetto di Avacyn), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno.

* Se è stato pagato un costo alternativo per la magia, come un costo di follia o di ondata, lo stesso costo alternativo si considera pagato per la copia.

Guida Eterea

{2}{W}

Stregoneria

Le creature che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno.

* L'insieme di creature influenzate dalla Guida Eterea viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +2/+1.

Il Mostro di Gitrog

{3}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Orrore Rana

6/6

Tocco letale

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica Il Mostro di Gitrog a meno che non sacrifichi una terra.

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

Ogniquale volta una o più carte terra vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona, pesca una carta.

* Se più carte terra vengono messe nel tuo cimitero contemporaneamente, l'ultima abilità dell'Mostro di Gitrog si innesca solo una volta. Questo può accadere perché un effetto (come quello della prima abilità della Sensazione Strisciante) le ha messe nel cimitero dal grimorio tutte insieme o perché sono state distrutte simultaneamente (per esempio nel caso di due creature terra a cui è stato inflitto danno da combattimento letale).

Imbrigliare la Tempesta

{2}{R}

Incantesimo

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano, puoi lanciare una carta bersaglio con lo stesso nome di quella magia dal tuo cimitero. *(Paghi comunque i suoi costi.)*

* Devi scegliere un bersaglio per l'abilità di Imbrigliare la Tempesta (se ne esiste uno) subito dopo aver lanciato una magia istantaneo o stregoneria. Quella magia non potrà in nessun modo essere neutralizzata e poi bersagliata da Imbrigliare la Tempesta una volta raggiunto il cimitero.

* Decidi se lanciare la carta bersagliata mentre l'abilità si risolve. Non puoi aspettare per lanciarla in seguito e non c'è modo per i tuoi avversari di creare una situazione in cui devi lanciare la carta anche se non vuoi.

* Se la magia che lanci dalla tua mano viene neutralizzata in risposta all'abilità innescata di Imbrigliare la Tempesta, puoi ancora lanciare la carta bersaglio mentre l'abilità si risolve.

* Poiché paghi il costo della magia, puoi pagare costi alternativi, come i costi di risveglio e i costi di ondata del blocco *Battaglia per Zendikar*. Puoi anche pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha un costo addizionale obbligatorio, come quello dell'Ascia Folgorante, devi pagarlo per lanciarla.

* La magia che lanci dal tuo cimitero può bersagliare quella lanciata dalla tua mano.

* La magia che lanci dal tuo cimitero si risolve prima di quella lanciata dalla tua mano. Verrà messa nel tuo cimitero mentre si risolve.

Indagine in Corso

{1}{U}

Incantesimo

Ogniquale volta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, indaga. *(Metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)* {1}{G}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero: Indaga. Guadagni 2 punti vita.

* In una partita Two-Headed Giant, se controlli più di una creatura attaccante, puoi far infliggere loro danno ad avversari diversi per far innescare due volte la prima abilità dell'Indagine in Corso.

Indignazione di Liliana

{X}{B}

Stregoneria

Metti nel tuo cimitero le prime X carte del tuo grimorio. Un giocatore bersaglio perde 2 punti vita per ogni carta creatura messa nel tuo cimitero in questo modo.

* Non perdi la partita perché hai zero carte nel tuo grimoire finché non ti viene richiesto di pescare una carta. X può essere pari o superiore al numero di carte nel tuo grimoire; questo non ti farà perdere la partita.

Inquisitrice Militante

{2}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/3

L’Inquisitrice Militante prende +1/+0 per ogni Equipaggiamento che controlli.

* L’abilità dell’Inquisitrice Militante considera tutto l’Equipaggiamento che controlli, che sia assegnato a una creatura o meno.

* L’abilità dell’Inquisitrice Militante si applica in aggiunta a eventuali effetti degli Equipaggiamenti a essa assegnati.

Interludio Inquietante

{2}{W}

Istantaneo

Esilia un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quelle carte sotto il controllo dei rispettivi proprietari all’inizio della prossima sottofase finale.

* Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L’Equipaggiamento assegnato alle creature esiliate diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate cesseranno di esistere.

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

* Se una carta bifrante viene esiliata, tornerà a faccia in su.

Intruglio Sinistro

{B}

Incantesimo

{B}, Paga 1 punto vita, Metti la prima carta del tuo grimoire nel tuo cimitero, Scarta una carta, Sacrifica l’Intruglio Sinistro: Distruggi una creatura bersaglio.

* Puoi pagare i costi dell’Intruglio Sinistro in qualsiasi ordine. Tuttavia, dopo aver deciso di attivare l’abilità e aver visto la prima carta del tuo grimoire, non puoi cambiare idea.

Invasione Cutanea

{R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Quando la creatura incantata muore, rimetti sul campo di battaglia l’Invasione Cutanea trasformata sotto il tuo controllo.

////

Mutascorza

Creatura — Orrore Insetto

3/4

* È il controllore dell’Invasione Cutanea a rimetterla sul campo di battaglia trasformata, non il controllore della creatura incantata.

* Il controllore della creatura incantata sceglie comunque quale giocatore o planeswalker viene attaccato da quella creatura.

* Se, durante la tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, la creatura attaccante è TAPpata o 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.

Investigatore Audace

{1}{U}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

Quando sacrifichi un Indizio, trasforma l'Investigatore Audace.

////

Latore di Schiacciati Verità

blu

Creatura — Mago Umano

3/2

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

Ogniqualevolta il Latore di Schiacciati Verità infligge danno da combattimento a un giocatore, indaga. (Metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Indizio incolore con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.)

* Se l'abilità dell'Investigatore Audace si innesca più volte prima che una di quelle abilità si risolva, solo la prima che si risolve lo farà trasformare. Consulta la voce “Cambiamento delle regole: carte bifronte” nella sezione “Note generali” per maggiori informazioni.

Invocazione di San Traft

{1}{W}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “Ogniqualevolta questa creatura attacca, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare TAPpata e attaccante. Esilia quella pedina alla fine del combattimento”.

* Dichiarare quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura incantata.

* Sebbene la pedina stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, ad esempio).

* Se la pedina ha cautela grazie a un effetto, entra comunque nel campo di battaglia TAPpata.

* Rimuovere l'Invocazione di San Traft o la creatura incantata dal campo di battaglia non impedirà all'abilità innescata ritardata di esiliare la pedina Angelo al termine del combattimento.

Jace, Rivelatore di Segreti

{3}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Profetizza 1, poi pesca una carta.

-2: Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

-8: Ottieni un emblema con “Ogniqualevolta un avversario lancia la sua prima magia in ogni turno, neutralizza quella magia”.

* L'abilità innescata dell'emblema neutralizza la prima magia lanciata da un avversario in ogni turno, non solo nel turno di quell'avversario.

* Se l'abilità innescata dell'emblema di Jace non neutralizza la prima magia lanciata da un avversario (ad esempio perché quella magia non può essere neutralizzata), non si innescherà di nuovo nello stesso turno per cercare di neutralizzare la seconda magia di quel giocatore.

* Se hai più avversari, l'emblema di Jace si può innescare una volta ogni turno per ciascun avversario.

Lama del Popolo Paranoica

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Delirio — La Lama del Popolo Paranoica prende +1/+0 e ha attacco improvviso fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* Perdere o guadagnare attacco improvviso dopo che il danno da attacco improvviso è stato inflitto non farà sì che la Lama del Popolo Paranoica non infligga danno da combattimento, né che lo infligga due volte.

Lapide Corrotta

{2}

Artefatto

La Lapide Corrotta entra nel campo di battaglia TAPpata.

{T}: Scegli un colore di una carta nel tuo cimitero. Aggiungi un mana di quel colore alla tua riserva di mana.

* Le carte incolore non hanno colore, quindi non puoi aggiungere {C} alla tua riserva di mana in questo modo.

* I giocatori non possono rispondere alle abilità di mana, perciò una volta dichiarata l'abilità, nessun giocatore può compiere alcuna azione per impedirti di ottenere il colore di mana che ti aspetti di produrre.

Lupo dell'Ulubranco

{2} {R}

Creatura — Lupo

3/3

Il Lupo dell'Ulubranco non può bloccare a meno che tu non controlli un altro Lupo o Mannaro.

* Se controlli un secondo Lupo dell'Ulubranco, possono bloccare entrambi.

Lupo della Voragine del Diavolo

{3} {R} {R}

Creatura — Lupo Elementale

5/5

Ogniqualevolta il Lupo della Voragine del Diavolo attacca, puoi pagare {1} {R} e scartare una carta. Se lo fai, il Lupo della Voragine del Diavolo infligge danno pari al costo di mana convertito della carta scartata a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

* Non puoi scegliere di scartare una carta senza pagare {1} {R}.

* Se una carta con {X} nel suo costo di mana viene scartata per l'abilità del Lupo della Voragine del Diavolo, X viene considerato 0.

* Scegli la creatura o il planeswalker bersaglio mentre l'abilità innescata del Lupo della Voragine del Diavolo viene messa in pila. Scegli quale carta scartare (se ne scarti una) mentre l'abilità si risolve. I giocatori possono rispondere all'abilità innescata dopo che hai scelto un bersaglio, ma nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scarti la carta e il momento in cui viene inflitto danno.

Macchinazioni di Nahiri

{1}{W}

Incantesimo

All'inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura bersaglio che controlli ha indistruttibile fino alla fine del turno.

{1}{R}: Le Macchinazioni di Nahiri infliggono 1 danno a una creatura bloccante bersaglio.

* I giocatori possono rispondere all'abilità innescata delle Macchinazioni di Nahiri distruggendo la creatura che bersagli prima che si sia risolta l'abilità che le fornisce indistruttibile.

* Distruggere una creatura bloccante non fa diventare non bloccata la creatura che stava bloccando.

Maestra Forgiatrice di Kessig

{1}{R}

Creatura — Mannaro Sciamano Umano

2/1

Ogniqualevolta la Maestra Forgiatrice di Kessig blocca o viene bloccata da una creatura, la Maestra Forgiatrice di Kessig infligge 1 danno a quella creatura.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma la Maestra Forgiatrice di Kessig.

/////

Mannara Cuore di Fiamma

rosso

Creatura — Mannaro

3/2

Ogniqualevolta la Mannara Cuore di Fiamma blocca o viene bloccata da una creatura, la Mannara Cuore di Fiamma infligge 2 danni a quella creatura.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma la Mannara Cuore di Fiamma.

* La prima abilità della Maestra Forgiatrice di Kessig si innesca una volta per ogni creatura che la blocca o viene bloccata da essa. L'abilità si risolve e infligge danno a quella creatura prima che venga inflitto il danno da combattimento. Se quel danno distrugge una creatura che blocca la Maestra Forgiatrice di Kessig, la Maestra Forgiatrice di Kessig non diventa non bloccata. Lo stesso vale per la prima abilità della Mannara Cuore di Fiamma.

Mai Dimenticato

{1}{W}

Stregoneria

Metti una carta bersaglio da un cimitero in cima o in fondo al grimorio del suo proprietario. Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

* Scegli se mettere la carta bersaglio in cima o in fondo al grimorio del suo proprietario mentre Mai Dimenticato si risolve.

* Sei tu a ottenere la pedina Spirito, non il proprietario della carta bersaglio.

Mantello Infestato

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha cautela, travolgere e rapidità.

Equipaggiare {1}

* Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e ha rapidità, ma in seguito la perde prima di attaccare, non potrà attaccare in quel turno. Questo significa che non puoi usare un Mantello Infestato per permettere a due nuove creature di attaccare nello stesso turno.

Massa Inesorabile

{2}{G}

Creatura — Melma

3/3

Delirio — Ogniqualvolta la Massa Inesorabile attacca, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Melma 3/3 verde TAPpata e attaccante.

* Dichiarare quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla Massa Inesorabile.

* Sebbene la pedina stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

* Se la pedina ha cautela grazie a un effetto, entra comunque nel campo di battaglia TAPpata.

Missionari di Avacyn

{3}{W}

Creatura — Chierico Umano

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, se i Missionari di Avacyn sono equipaggiati, trasformati.

/////

Inquisitori del Lunarca

bianco

Creatura — Chierico Umano

4/4

Quando questa creatura si trasforma negli Inquisitori del Lunarca, puoi esiliare un'altra creatura bersaglio finché gli Inquisitori del Lunarca non lasciano il campo di battaglia.

* L'Equipaggiamento assegnato ai Missionari di Avacyn rimane assegnato dopo la loro trasformazione.

* Se gli Inquisitori del Lunarca lasciano il campo di battaglia prima che la loro abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

* Se gli Inquisitori del Lunarca in qualche modo si trasformano nei Missionari di Avacyn, la creatura rimarrà esiliata. Se i Missionari di Avacyn in seguito lasciano il campo di battaglia, la creatura verrà rimessa sul campo di battaglia.

* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato alla creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata cesseranno di esistere.

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

* In una partita multiplayer, se il proprietario degli Inquisitori del Lunarca 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.

Mordace del Silburlind

{5}{U}

Creatura — Tartaruga

6/6

Il Mordace del Silburlind non può attaccare a meno che tu non abbia lanciato una magia non creatura in questo turno.

* Non ha importanza se la magia non creatura si è risolta o è stata neutralizzata, è sufficiente che sia stata lanciata.

Morso Rabbioso

{1}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

* Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre il Morso Rabbioso tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.

Morto Implacabile

{B}{B}

Creatura — Zombie

2/2

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

Quando il Morto Implacabile muore, puoi pagare {B}. Se lo fai, fallo tornare in mano al suo proprietario.

Quando il Morto Implacabile muore, puoi pagare {X}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia un'altra carta creatura Zombie bersaglio con costo di mana convertito pari a X dal tuo cimitero.

* Le ultime due abilità del Morto Implacabile si innescano nello stesso momento e possono essere messe in pila in qualsiasi ordine. La prima abilità che viene messa in pila sarà l'ultima a risolversi.

* Decidi se pagare o meno per ogni abilità innescata mentre si risolve. Se lo fai, il resto dell'effetto di quell'abilità avviene prima che qualsiasi giocatore possa compiere alcuna azione.

Mutazione Grottesca

{1}{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +3/+1 e ha legame vitale fino alla fine del turno. (*Il danno inflitto dalla creatura fa anche guadagnare al suo controllore altrettanti punti vita.*)

* Più istanze di legame vitale sono ridondanti.

Nahiri, l'Araldo

{2}{R}{W}

Planeswalker — Nahiri

4

+2: Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

-2: Esilia un incantesimo, un artefatto TAPpato o una creatura TAPpata bersaglio.

-8: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto o creatura, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio. Ha rapidità. Riprendila in mano all'inizio della prossima sottofase finale.

* Puoi attivare la prima abilità di Nahiri senza scartare carte, solo per aggiungere fedeltà a Nahiri.

* Se con la terza abilità di Nahiri trovi un artefatto non creatura, questo avrà comunque rapidità, anche se l'abilità non sarà rilevante a meno che l'artefatto non diventi una creatura.

* Se l'artefatto o creatura messo sul campo di battaglia con la terza abilità di Nahiri lascia il campo di battaglia prima della prossima sottofase finale, non lo riprenderai in mano dalla sua nuova zona.

Necropode di Morkrut

{5}{B}

Creatura — Orrore Lumaca

7/7

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

Ogniquale il Necropode di Morkrut attacca o blocca, sacrifica un'altra creatura o terra.

* Quando il Necropode di Morkrut attacca, la sua abilità innescata si risolve solo dopo che sono state scelte tutte le creature attaccanti. Lo stesso vale quando blocca. Questo significa che un'altra creatura, ad esempio una incantata con l'Invocazione di San Traft, può a sua volta attaccare o bloccare e poi essere sacrificata. Sacrificare una creatura bloccante in questo modo non fa diventare non bloccata la creatura che stava bloccando.

* Nell'insolita eventualità che tu non controlli altre creature o terre, l'ultima abilità non avrà effetto. Il Necropode di Morkrut potrà attaccare o bloccare senza penalità.

Odric, Maresciallo del Lunarca

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

All'inizio di ogni combattimento, le creature che controlli hanno attacco improvviso fino alla fine del turno se una creatura che controlli ha attacco improvviso. Lo stesso vale per volare, tocco letale, doppio attacco, rapidità, anti-malocchio, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, furtivo, travolgere e cautela.

* L'abilità di Odric si innesca all'inizio di ogni combattimento, non solo nel tuo turno, e a prescindere dal fatto che le creature sotto il tuo controllo abbiano o meno una delle abilità elencate. Se una creatura guadagna una delle abilità elencate prima che si risolva l'abilità innescata di Odric, ad esempio grazie a un'altra abilità che si è innescata all'inizio del combattimento, allora le creature che controlli avranno quell'abilità.

* L'insieme di creature influenzate dall'abilità di Odric e il modo in cui sono influenzate vengono determinati mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non guadagneranno alcuna abilità, né faranno guadagnare nuove abilità ad alcuna creatura, e le abilità guadagnate non cambieranno anche se tutte le creature che normalmente hanno quelle abilità lasciano il campo di battaglia.

* Più istanze di qualsiasi abilità che Odric possa fornire alle tue creature sono ridondanti.

Olivia, Sul Piede di Guerra

{1}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Vampiro

3/3

Volare

Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi scartare una carta. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura, che ha rapidità fino alla fine del turno e diventa un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi.

* Decidi se scartare una carta mentre l'abilità innescata di Olivia, Sul Piede di Guerra si risolve. Se lo fai, il resto degli effetti dell'abilità avviene prima che qualsiasi giocatore possa compiere alcuna azione.

* Se la creatura che entra nel campo di battaglia lo lascia prima che l'abilità innescata di Olivia, Sul Piede di Guerra si risolva, puoi comunque scartare una carta. Il resto dell'abilità non ha effetto.

* Se scarti una carta, la creatura ha rapidità solo fino alla fine del turno, ma il segnalino +1/+1 e il sottotipo Vampiro rimangono a tempo indeterminato.

Pacifista di Lambholt

{1}{G}

Creatura — Mannaro Sciamano Umano

3/3

La Pacifista di Lambholt non può attaccare a meno che tu non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma la Pacifista di Lambholt.

////

Macellaia di Lambholt

verde

Creatura — Mannaro

4/4

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma la Macellaia di Lambholt.

* Se la forza della Pacifista di Lambholt diventa pari o superiore a 4, soddisfa la propria restrizione e può attaccare.

Pattuglia di Ponterovo

{3}{G}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Ogniqualevolta la Pattuglia di Ponterovo infligge danno a una o più creature, indaga. (*Metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai sacrificato tre o più Indizi in questo turno, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura dalla tua mano.

* La prima abilità della Pattuglia di Ponterovo si innescherà solo una volta ogni sottofase di danno da combattimento, indipendentemente da quante siano le creature a cui infligge danno.

* La seconda abilità della Pattuglia di Ponterovo verifica tutto il turno, anche se la Pattuglia di Ponterovo non era sul campo di battaglia per una parte di esso. Considererà gli Indizi sacrificati per qualsiasi motivo, non solo quelli sacrificati grazie alla propria abilità.

Pensieri Assillanti

{1}{U}

Stregoneria

Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero.

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

* Se resta solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungerai alla tua mano. Non perdi la partita perché hai zero carte nel tuo grimorio finché non ti viene richiesto di pescare una carta.

Pettegola del Paese

{W}

Creatura — Umano

1/1

{T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli: Trasforma la Pettegola del Paese.

////

Marmaglia Esagitata

rosso

Creatura — Umano

2/3

La Marmaglia Esagitata attacca in ogni combattimento, se può farlo.

{2}: La Marmaglia Esagitata prende +1/+0 fino alla fine del turno.

* Puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo dell'abilità attivata della Pettegola del Paese. Tuttavia, devi controllare la Pettegola del Paese ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

* Il controllore della Marmaglia Esagitata sceglie comunque quale giocatore o planeswalker viene attaccato da essa.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, la Marmaglia Esagitata 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 la Marmaglia Esagitata, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso. Nota che trasformare la Pettegola del Paese non la farà STAPpare.

Pioggia Battente

{2} {B} {B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

Follia {2} {B} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

* L'insieme di creature influenzate dalla Pioggia Battente viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.

Pungolatore di Peccati

{2} {R}

Creatura — Diavolo

3/2

Minacciare

All'inizio del tuo mantenimento, rivela la prima carta del tuo grimorio. Qualsiasi avversario può farti mettere quella carta nel tuo cimitero. Se un giocatore lo fa, il Pungolatore di Peccati infligge a quel giocatore danno pari al costo di mana convertito di quella carta. Altrimenti, aggiungi quella carta alla tua mano.

* Ogni avversario in ordine di turno, a partire da quello subito dopo di te in ordine di turno, può scegliere di farti mettere quella carta nel tuo cimitero. Se un giocatore sceglie di farlo, il Pungolatore di Peccati infligge immediatamente danno pari al costo di mana convertito di quella carta a quel giocatore e l'abilità innescata del Pungolatore di Peccati non genera ulteriori azioni.

Punitrice della Notte Dorata

{2}{R}{R}

Creatura — Angelo

4/9

Volare, rapidità

Se una fonte sta per infliggerti danno, ti infligge invece il doppio di quel danno.

Se una fonte sta per infliggere danno alla Punitrice della Notte Dorata, le infligge invece il doppio di quel danno.

* Se più effetti di sostituzione possono essere applicati al danno inflitto a te o alla Punitrice della Notte Dorata, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti. In particolare, se una fonte controllata da un avversario ti sta per infliggere danno non da combattimento mentre controlli un planeswalker, puoi fare scegliere a quell'avversario se deviare o meno il danno sul planeswalker prima che il danno venga raddoppiato. Se lo fai, il danno deviato su quel planeswalker non verrà raddoppiato.

* Se controlli due Punitrici della Notte Dorata e una fonte sta per infliggerti danno, ti infligge invece quattro volte quel danno. Se controlli una terza Punitrice della Notte Dorata, la fonte ti infligge otto volte quel danno e così via. Il danno inflitto a una Punitrice della Notte Dorata viene solo raddoppiato, a prescindere dal numero di Punitrici sul campo di battaglia.

Puntare in Alto

{1}{G}

Istantaneo

STAPpa una creatura bersaglio. Prende +2/+2 e ha raggiungere fino alla fine del turno. *(Può bloccare le creature con volare.)*

* Puntare in Alto può bersagliare una creatura già STAPpata.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

Reclutatore della Guardia del Crepuscolo

{1}{G}

Creatura — Mannaro Guerriero Umano

2/2

{2}{G}: Guarda le prime tre 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.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma il Reclutatore della Guardia del Crepuscolo.

////

Ululatore Krallenhorde

verde

Creatura — Mannaro

3/3

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

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma l'Ululatore Krallenhorde.

* Puoi attivare la prima abilità del Reclutatore della Guardia del Crepuscolo in risposta alla sua abilità innescata.

* La prima abilità dell'Ululatore Krallenhorde può ridurre solo la quantità di mana generico del costo di una magia creatura.

* La prima abilità dell'Ululatore Krallenhorde può ridurre i costi alternativi come i costi di follia.

Ricercatore Aberrante

{3}{U}

Creatura — Insetto Umano

3/2

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta istantaneo o stregoneria, trasforma il Ricercatore Aberrante.

////

Forma Perfezionata

blu

Creatura — Orrore Insetto

5/4

Volare

* Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra le due fasi dell'abilità innescata del Ricercatore Aberrante. Se la carta messa nel tuo cimitero è una carta istantaneo o stregoneria, il Ricercatore Aberrante si trasformerà prima che qualsiasi giocatore possa compiere un'azione.

* Se un effetto di sostituzione fa in modo che la prima carta del tuo grimorio venga messa in un una zona diversa dal tuo cimitero, il Ricercatore Aberrante si trasformerà comunque se quella carta è un istantaneo o una stregoneria.

Ricettacolo della Malignità

{1}{B}

Incantesimo

{1}{B}, Sacrifica il Ricettacolo della Malignità: Un avversario bersaglio esilia due carte dalla sua mano. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* Non vedrai la mano del giocatore mentre risolvi l'abilità del Ricettacolo della Malignità. Quel giocatore sceglie due carte, le esilia a faccia in su e solo allora potrai vedere cosa è stato esiliato.

Ricordi Sfuggenti

{2}{U}

Incantesimo

Quando i Ricordi Sfuggenti entrano nel campo di battaglia, indaga. (*Metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}", Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

Ogniquale volta sacrifichi un Indizio, un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime tre carte del suo grimorio.

* Se sacrifichi un Indizio per pagare il costo di una magia o abilità, la seconda abilità dei Ricordi Sfuggenti si risolverà prima di quella magia o abilità.

Ridurre in Cenere

{4}{R}

Stregoneria

Ridurre in Cenere infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esiliala.

* Ridurre in Cenere esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale.

Risveglio Spaventato

{2}{U}{U}

Stregoneria

Un avversario bersaglio mette nel suo cimitero le prime tredici carte del suo grimorio.

{3}{U}{U}: Metti sul campo di battaglia il Risveglio Spaventato trasformato dal tuo cimitero. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

////

Incubo Persistente

blu

Creatura — Incubo

1/1

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

Quando l'Incubo Persistente infligge danno da combattimento a un giocatore, fallo tornare in mano al suo proprietario.

* Una stregoneria non può essere messa sul campo di battaglia e un permanente non può trasformarsi in una stregoneria. Se un effetto esilia l'Incubo Persistente e poi ti richiede di rimmetterlo sul campo di battaglia, resterà a faccia in su in esilio (a meno che quell'effetto non ti richieda di rimmetterlo sul campo di battaglia trasformato, nel qual caso torna come Incubo Persistente). Se un effetto ti richiede di trasformare l'Incubo Persistente, l'istruzione viene ignorata.

Ritorno Barcollante

{B}

Stregoneria

Esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero. Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera. Guadagni 2 punti vita.

* Se la carta creatura diventa un bersaglio illegale, il Ritorno Barcollante viene neutralizzato. Non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Rituale del Criptolito

{1}{G}

Incantesimo

Le creature che controlli hanno “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore alla tua riserva di mana”.

* Se una creatura ha più abilità di mana con un costo di {T}, per esempio perché controlli due Rituali del Criptolito, puoi attivare solo una di tali abilità alla volta. TAPPare la creatura non produrrà più di un mana.

Rivelazione alla Relittopoli

{X}{U}

Istantaneo

Rivela le prime X carte più una del tuo grimorio e separale in due pile. Un avversario sceglie una pila. Aggiungi alla tua mano quella pila e metti l'altra nel tuo cimitero.

* X può essere 0 e le pile possono essere vuote. Se X è 0, rivelerai una carta e una pila sarà vuota. Il tuo avversario può scegliere di aggiungere alla tua mano la pila vuota.

Saggia delle Tradizioni Ataviche

{4}{G}

Creatura — Mannaro Sciamano Umano

/

La forza e la costituzione della Saggia delle Tradizioni Ataviche sono pari al numero di carte nella tua mano.

Quando la Saggia delle Tradizioni Ataviche entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma la Saggia delle Tradizioni Ataviche.

////

Mannara dalla Fame Atavica

verde

Creatura — Mannaro

/

Cautela, travolgere

La forza e la costituzione della Mannara dalla Fame Atavica sono pari al numero totale di carte in mano a tutti i giocatori.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma la Mannara dalla Fame Atavica.

* Se non hai carte in mano dopo che la Saggia delle Tradizioni Ataviche è entrata nel campo di battaglia, verrà messa nel tuo cimitero prima che si risolva la sua prima abilità innescata. Pescherai una carta, ma la Saggia delle Tradizioni Ataviche avrà già lasciato il campo di battaglia.

Scervellarsi

{2}{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano ed esilia quella carta.

Delirio — Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio di quel giocatore per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome della carta esiliata ed esiliale, poi quel giocatore rimescola il suo grimorio.

* Se non ci sono carte non terra da scegliere e hai quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, passerai in rassegna il grimorio di quel giocatore anche se non potrai trovare alcuna carta. Quel grimorio verrà rimescolato.

Sconosciuta Gentile

{2}{B}

Creatura — Umano

2/3

Delirio — {2}{B}: Trasforma la Sconosciuta Gentile. Attiva questa abilità solo se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

////

Strega Indemoniata

nero

Creatura — Sciamano Umano

4/3

Quando questa creatura si trasforma nella Strega Indemoniata, puoi distruggere una creatura bersaglio.

* Attivare due volte l'abilità della Sconosciuta Gentile non la farà ritrasformare nella Sconosciuta Gentile dopo che si è già trasformata nella Strega Indemoniata. Consulta la voce "Cambiamento delle regole: carte bifronte" nella sezione "Note generali" per maggiori informazioni.

Scrivana Compulsiva

{1}{U}

Creatura — Mago Umano

0/3

Quando la Scrivana Compulsiva entra nel campo di battaglia, ogni avversario mette nel proprio cimitero le prime tre carte del proprio grimorio.

Delirio — All'inizio del mantenimento di ogni avversario, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, quel giocatore mette nel suo cimitero le prime tre carte del suo grimorio.

* La sottofase di mantenimento ha luogo prima della sottofase di acquisizione e dopo la sottofase di STAP. L'abilità delirio della Scrivana Compulsiva macina il grimorio di un avversario prima che quel giocatore peschi una carta durante la sua sottofase di acquisizione.

Scuoiatore Ossessionato

{1}{G}

Creatura — Farabutto Umano

1/1

Quando lo Scuoiatore Ossessionato entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

Delirio — All'inizio del mantenimento di ogni avversario, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

* Entrambe le abilità dello Scuoiatore Ossessionato possono bersagliare lo Scuoiatore Ossessionato stesso.

Secondo Raccolto

{2}{G}{G}

Istantaneo

Per ogni pedina che controlli, metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quel permanente.

* Il Secondo Raccolto copia le caratteristiche originali di ogni pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. Non copia se quella pedina è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamento assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Il Secondo Raccolto copia tutte le pedine, non solo le pedine creatura. In particolare, crea copie delle pedine Indizio.

Segugio della Pira

{3}{R}

Creatura — Segugio Elementale

2/3

Travolgere

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino +1/+1 sul Segugio della Pira.

* L'abilità innescata del Segugio della Pira si risolve prima della magia che la fa innescare.

Segugio delle Paludi Lontane

{4}{B}

Creatura — Segugio Zombie

5/3

Delirio — Il Segugio delle Paludi Lontane ha 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 il Segugio delle Paludi Lontane guadagni minacciare dopo che le creature bloccanti sono state scelte non lo farà diventare non bloccato.

Sensazione Strisciante

{2}{G}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, puoi mettere nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.

Ogniqualevolta una o più carte terra vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona per la prima volta in ogni turno, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Insetto 1/1 verde.

* Se più carte terra vengono messe nel tuo cimitero contemporaneamente, l'ultima abilità della Sensazione Strisciante si innesca solo una volta. Questo può accadere perché un effetto (come quello della prima abilità della Sensazione Strisciante) le ha messe nel cimitero dal grimorio tutte insieme o perché sono state distrutte simultaneamente (per esempio nel caso di due creature terra a cui è stato inflitto danno da combattimento letale).

Setta della Luna Crescente

{4}{G}

Creatura — Sciamano Umano

5/4

Ogniqualevolta un permanente che controlli si trasforma in una creatura non Umano, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

* Un permanente si trasforma in una creatura non Umano se si trasforma ed è una creatura senza il tipo di creatura Umano dopo essersi trasformato, che fosse o meno una creatura Umano (o anche solo una creatura) prima della trasformazione. Ad esempio, sia l'Abbazia di Vestvalle sia il Gargoyle di Thraben fanno innescare l'abilità della Setta della Luna Crescente quando si trasformano.

* Una creatura non Umano che viene messa sul campo di battaglia trasformata, come il Mutascorza, non farà innescare l'abilità della Setta della Luna Crescente.

Sigarda, Grazia dell'Airone

{3}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

4/5

Volare

Tu e gli Umani che controlli avete anti-malocchio.

{2}, Esilia una carta dal tuo cimitero: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

* Fintanto che hai anti-malocchio, i tuoi avversari non possono bersagliarti con magie o abilità che fanno infliggere danno, anche se intendono deviare il danno su un planeswalker che controlli.

Skaab Alacucita

{3}{U}

Creatura — Orrore Zombie

3/1

Volare

{1}{U}, Scarta due carte: Rimetti sul campo di battaglia lo Skaab Alacucita TAPpato dal tuo cimitero.

* L'ultima abilità dello Skaab Alacucita può essere attivata solo mentre è nel tuo cimitero.

Smascherare il Maligno

{1}{W}

Istantaneo

TAPpa fino a due creature bersaglio.

Indaga. (Mettil sul campo di battaglia una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)

* Puoi lanciare Smascherare il Maligno senza bersagli, se vuoi solo indagare.

Sorin, Nemesi Lugubre

{4}{W}{B}

Planeswalker — Sorin

6

+1: Rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Ogni avversario perde punti vita pari al suo costo di mana convertito.

−X: Sorin, Nemesi Lugubre infligge X danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio e tu guadagni X punti vita.

−9: Metti sul campo di battaglia un numero di pedine creatura Cavaliere Vampiro 1/1 nere con legame vitale pari ai punti vita più alti tra tutti i giocatori.

* Se una carta nel tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

* In una partita Two-Headed Giant, i punti vita più alti tra tutti i giocatori sono i punti vita più alti tra tutte le squadre.

Speranza Senza Speranze

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 per ogni creatura che controlli.

Fintanto che la creatura incantata è un Umano, ha attacco improvviso.

* La seconda abilità della Speranza Senza Speranze considera la creatura incantata, quindi quella creatura di norma prenderà almeno +1/+1.

Stagioni Passate

{4}{G}{G}

Stregoneria

Riprendi in mano un qualsiasi numero di carte con costi di mana convertito diversi dal tuo cimitero. Metti le Stagioni Passate in fondo al grimorio del loro proprietario.

* La frase “costi di mana convertito diversi” confronta fra loro i costi di mana delle carte nel tuo cimitero; non li confronta con il costo delle Stagioni Passate. Puoi riprendere una carta con costo di mana convertito pari a 6.

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

* Una carta senza costo di mana, come una terra, ha un costo di mana convertito pari a 0.

* Scegli quali carte riprendere mentre le Stagioni Passate si risolvono, non mentre le lanci.

Strega Maledetta

{3}{B}

Creatura — Sciamano Umano

4/2

Le magie lanciate dai tuoi avversari che bersagliano la Strega Maledetta costano {1} in meno per essere lanciate.

Quando la Strega Maledetta muore, rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo e assegnata a un avversario bersaglio.

////

Maledizione Contagiosa

nero

Incantesimo — Aura Anatema

Incanta giocatore

Le magie che lanci e che bersagliano il giocatore incantato costano {1} in meno per essere lanciate.

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* La prima abilità della Strega Maledetta influenza tutte le magie lanciate dai tuoi avversari che la bersagliano, incluse le magie Aura e quelle con bersagli aggiuntivi. Non influenza le abilità. Lo stesso vale per l'abilità della Maledizione Contagiosa e le magie che lanci che bersagliano il giocatore incantato.

* Se un effetto fa in modo che la Strega Maledetta si trasformi sul campo di battaglia (invece che lasciando il campo di battaglia e tornando trasformata), la Maledizione Contagiosa non viene assegnata ad alcun giocatore e viene messa nel tuo cimitero. Questo non fa innescare le abilità che si innescano quando una creatura lascia il campo di battaglia.

Studiare le Pagine

{3}{U}{U}

Stregoneria

Pesca tre carte, STAPpa fino a due terre, poi scarta una carta.

* Scegli quali terre STAPpare dopo che hai pescato tre carte. È possibile STAPpare in questo modo le terre controllate da qualsiasi giocatore.

Suino Malefico di Kessig

{4}{G}{G}

Creatura — Orrore Cinghiale

6/6

Delirio — Il Suino Malefico di Kessig ha travolgere fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* Travolgere è rilevante solo mentre viene assegnato il danno da combattimento, prima che venga inflitto. Se il Suino Malefico di Kessig non ha travolgere mentre assegna il suo danno da combattimento, è irrilevante che una creatura morta a causa del danno da combattimento faccia guadagnare travolgere al Suino Malefico di Kessig.

Sussurri Malevoli

{3}{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Prende +2/+0 e ha rapidità fino alla fine del turno.

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.)*

* I Sussurri Malevoli possono bersagliare qualsiasi creatura, anche una STAPpata o già sotto il tuo controllo.

* Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati, anche se resteranno assegnati alla creatura.

Tappare le Ali

{1}{G}

Istantaneo

Ogni avversario sacrifica una creatura con volare.

* Puoi lanciare Tarpate le Ali anche se alcuni (o tutti) gli avversari non controllano una creatura con volare. Quelli che ne controllano almeno una scelgono ognuno una creatura volante da sacrificare, mentre gli altri non vengono influenzati dalla magia.

Tenacia

{3}{W}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno legame vitale fino alla fine del turno. STAPpa quelle creature.

* L'insieme di creature influenzate dalla Tenacia viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+1 e non avranno legame vitale.

* Più istanze di legame vitale sono ridondanti.

Tenente di Thalia

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

1/1

Quando la Tenente di Thalia entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su ogni altro Umano che controlli.

Ogniqualvolta un altro Umano entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 sulla Tenente di Thalia.

* Se la Tenente di Thalia e un altro Umano entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, entrambe le abilità della Tenente di Thalia si innescheranno. Metterai un segnalino +1/+1 su entrambe le carte.

Terrore Occulto

{3}{B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore scarta una carta. Ogni avversario che ha scartato una carta che condivide un tipo con la carta che hai scartato perde 3 punti vita. *(I giocatori rivelano le carte scartate contemporaneamente.)*

* Quando una magia o abilità richiede a ogni giocatore di scartare una carta, a partire dal giocatore attivo e procedendo in ordine di turno, ogni giocatore seleziona una carta dalla propria mano senza rivelarla e la mette da parte; quindi tutte quelle carte vengono rivelate e scartate contemporaneamente.

* I tipi di carta che possono essere condivisi per l'abilità del Terrore Occulto sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, terra, planeswalker, stregoneria e tribale (un tipo di carta che compare su alcune carte meno recenti). I supertipi (come leggendario e base) e i sottotipi (come Umano ed Equipaggiamento) non vengono considerati.

* Se un giocatore non ha carte in mano, quel giocatore non scarta una carta mentre tutti gli altri lo fanno. Se non hai scartato una carta, nessun giocatore può aver scartato una carta che condivide un tipo con la carta che hai scartato, quindi nessun giocatore perde 3 punti vita.

* Se un avversario scarta una carta che condivide due tipi di carta con la carta che hai scartato (ad esempio creatura e artefatto), quel giocatore perde comunque solo 3 punti vita.

* Poiché consideri solo le caratteristiche del lato frontale di una carta bifronte quando essa non è sul campo di battaglia, una carta bifronte con tipi di carta diversi sui due lati (come l'Invasione Cutanea) confronta soltanto il proprio lato frontale con le altre carte scartate.

Torturatrice Elusiva

{2}{B}{B}

Creatura — Mago Vampiro

4/4

{1}, Scarta una carta: Trasforma la Torturatrice Elusiva.

////

Nebbia Insidiosa

blu

Creatura — Elementale

0/1

Anti-malocchio, indistruttibile

La Nebbia Insidiosa non può bloccare e non può essere bloccata.

Ogniquale volta la Nebbia Insidiosa attacca e non viene bloccata, puoi pagare {2}{B}. Se lo fai, trasformala.

* Puoi attivare l'abilità della Torturatrice Elusiva più volte per scartare più carte. Solo l'istanza dell'abilità che si risolve per prima la farà trasformare.

* In un solo turno, puoi attaccare con la Torturatrice Elusiva, trasformarla nella Nebbia Insidiosa prima che vengano scelte le creature bloccanti, ritrasformarla mentre si risolve la sua abilità innescata e farle infliggere 4 danni da combattimento.

* Dopo che le creature bloccanti sono state scelte, trasformare la Torturatrice Elusiva nella Nebbia Insidiosa non la farà diventare non bloccata.

Triscaidecafobia

{3}{B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, scegli uno —

- Ogni giocatore con esattamente 13 punti vita perde la partita, poi ogni giocatore guadagna 1 punto vita.
- Ogni giocatore con esattamente 13 punti vita perde la partita, poi ogni giocatore perde 1 punto vita.

* Puoi scegliere un modo anche se nessun giocatore perderà la partita. I giocatori guadagneranno o perderanno comunque punti vita come indicato.

* Se scegli il secondo modo della Triscaidecafobia e cominci a risolverlo mentre un avversario ha 13 punti vita e tu hai 1 punto vita, quell'avversario perderà la partita prima che tu perda 1 punto vita.

* In una partita Two-Headed Giant, ogni squadra con 13 punti vita perde la partita, poi ogni giocatore di ogni squadra guadagna o perde 1 punto vita, facendo aumentare o diminuire di 2 i punti vita della squadra.

* Se ogni giocatore ha 13 punti vita mentre si risolve l'abilità della Triscaidecafobia, la partita termina con un pareggio.

Vagabondo della Brughiera

{1}{W}

Creatura — Spirito

2/2

Delirio — Il Vagabondo della Brughiera ha volare fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

* Volare è rilevante solo mentre vengono scelte le creature bloccanti. Fare in modo che il Vagabondo della Brughiera guadagni volare dopo che le creature bloccanti sono state scelte non lo farà diventare non bloccato.

Valzer Macabro

{1}{B}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero, poi scarta una carta.

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

* Puoi lanciare il Valzer Macabro bersagliando una o zero carte creatura. Scarterai comunque una carta, anche se non bersagli carte creatura.

Verdetto di Avacyn

{1}{R}

Stregoneria

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

Il Verdetto di Avacyn infligge 2 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o giocatori bersaglio. Se è stato pagato il costo di follia del Verdetto di Avacyn, esso infligge invece X danni divisi a tua scelta tra quelle creature e/o quei giocatori.

* Dichiarare la divisione del danno come parte del lancio del Verdetto di Avacyn. Ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.

* Puoi deviare il danno che il Verdetto di Avacyn sta per infliggere a un avversario su un planeswalker controllato da quel giocatore. Tuttavia, il Verdetto di Avacyn non può infliggere danno sia a un planeswalker sia al controllore di quel planeswalker.

* Se il Verdetto di Avacyn ha più bersagli e alcuni ma non tutti sono bersagli illegali quando il Verdetto di Avacyn si risolve, il Verdetto di Avacyn infliggerà comunque danno ai bersagli legali rimanenti seguendo la divisione originale del danno.

Vescovo Trapassato

{2}{W}

Creatura — Chierico Spirito

2/3

Volare

Ogniquale volta lanci una magia creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a 3, indaga. *(Metti sul campo di battaglia una pedina artefatto Indizio incolore con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.)*

* Lanciare una magia per un costo alternativo, come un costo di follia, non cambia il suo costo di mana convertito. Per esempio, lanciare le Gemelle della Tenuta Maurer (una carta con costo di mana {4}{B} e costo di follia {2}{B}) per il suo costo di follia non farà innescare l'abilità del Vescovo Trapassato.

Vincolo del Selenargento

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare, bloccare o trasformarsi.

Sacrifica un altro permanente: Assegna il Vincolo del Selenargento a una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria e solo una volta per turno.

* Le abilità attivate e innescate della creatura incantata che di norma la trasformerebbero possono essere comunque attivate o innescate. Se tali abilità hanno altri effetti, tali effetti verranno applicati.

* Controlli il Vincolo del Selenargento anche mentre incanta la creatura di un avversario. Solo tu puoi attivare la sua ultima abilità.

Visioni Febbrili

{1}{U}{R}

Incantesimo

All'inizio della sottofase finale di ogni giocatore, quel giocatore pesca una carta. Se il giocatore è un tuo avversario e ha quattro o più carte in mano, le Visioni Febbrili gli infliggono 2 danni.

* Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra le due fasi dell'abilità innescata delle Visioni Febbrili, perciò, se il tuo avversario ha quattro o più carte in mano dopo aver pescato una carta, le Visioni Febbrili gli infliggeranno 2 danni.

Visitatrice del Manicomio

{1}{B}

Creatura — Mago Vampiro

3/1

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, se quel giocatore non ha carte in mano, pesca una carta e perdi 1 punto vita.

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

* La sottofase di mantenimento ha luogo prima della sottofase di acquisizione e dopo la sottofase di STAP. La prima abilità della Visitatrice del Manicomio si innesca e si risolve prima che il giocatore attivo peschi una carta nella sua sottofase di acquisizione, se quel giocatore non ha carte in mano.

* L'abilità innescata della Visitatrice del Manicomio verifica la mano del giocatore attivo mentre inizia il mantenimento e mentre l'abilità innescata si risolve. Se quel giocatore ha una carta in mano mentre si risolve, non peschi una carta né perdi 1 punto vita. In particolare, se controlli più Visitatrici del Manicomio durante il tuo mantenimento, l'abilità innescata che si risolve per prima impedirà alla stessa abilità di una seconda Visitatrice di avere effetto, a meno che tu non abbia un modo per rimuovere dalla tua mano la carta che hai pescato prima che si risolva.

* Nel turno di un avversario, le abilità innescate che controlli si risolveranno prima di eventuali abilità innescate di permanenti controllati da quell'avversario, se tali abilità si innescano allo stesso tempo. Questo significa che se tu e il tuo avversario controllate una Visitatrice del Manicomio a testa durante il mantenimento del tuo avversario e quest'ultimo non ha carte in mano, pescherai sempre una carta prima che il tuo avversario abbia una carta in mano.

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