

Innistrad(TM) Frequently Asked Questions (Domande Frequenti)

Redatto da Matt Tabak, con il contributo di Laurie Cheers, Toby Elliott, Lee Sharpe, Eli Shiffrin e Thijs van Ommen

Ultima modifica 9 Settembre 2011

Le FAQ sono una raccolta di chiarimenti e decisioni che riguardano le carte in una nuova espansione di _Magic: The Gathering_(R). Sono pensate per rendere più divertente il gioco con 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_(TM) possono rendere queste informazioni ovviamente sorpassate. Se qui di seguito non riesci a trovare risposta ai tuoi quesiti, contattaci al sito <www.wizards.com/customerservice>.

Queste FAQ hanno due sezioni, ognuna con uno scopo differente.

La prima sezione ("Note Generali") fornisce spiegazioni sulle meccaniche e sui concetti dell'espansione.

La seconda sezione ("Note Specifiche sulle Carte") contiene le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero chiedere su una 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 _Innistrad_ contiene 264 carte (107 comuni, 67 non comuni, 59 rare, 16 rare mitiche e 15 terre base).

Tornei di Prerelease: 24-25 Settembre 2011

Launch Party: 30 Settembre-3 Ottobre 2011

L'espansione _Innistrad_ diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: Venerdì 30 Settembre 2011.

Da quel momento nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: _Cicatrici di Mirrodin_(TM), _Mirrodin Assediato_(TM), _Nuova Phyrexia_(TM), _Magic 2012_ e _Innistrad_.

Visita <<http://locator.wizards.com>> per trovare una lista degli eventi e dei negozi vicino a te.

Visita <www.wizards.com/MagicFormats> per trovare una lista completa dei formati e delle espansioni permesse.

Nuovo Layout delle Carte: Carte Bifronte

Nuova Azione Definita da Parola Chiave: Trasformare

Nel mondo di Innistrad, molte creature nascondono un aspetto più oscuro. L'espansione _Innistrad_ introduce le carte bifronte, le prime carte di _Magic_ tradizionali a non avere il retro della carta con la scritta _Deckmaster_(TM). Invece hanno due lati: un lato frontale e un retro. Una

nuova azione definita da parola chiave, trasformare, ti consente di voltare la carta per mostrare l'altro lato in condizioni particolari.

Il lato frontale della carta ha un simbolo del sole nell'angolo in alto a sinistra. Il retro ha un simbolo della luna nell'angolo in alto a sinistra. A parte distinguere un lato dall'altro, questi simboli non hanno alcun effetto sullo svolgimento della partita.

(fronte)

Fanciulla Rinchiusa

{1}{W}

Creatura -- Umano

1/1

All'inizio del tuo mantenimento, puoi trasformare la Fanciulla Rinchiusa.

(retro)

Immonda Sacrilega

black

Creatura -- Orrore

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, perdi 1 punto vita.

Le regole ufficiali per le carte bifronte sono le seguenti:

711. Carte Bifronte

711.1. Ogni carta bifronte ha un lato frontale di una carta di Magic su ogni lato invece di un lato frontale di Magic su un lato e un retro di Magic sull'altro. Ogni lato può avere delle abilità che permettono al permanente di "trasformarsi", cioè essere voltato per mostrare l'altro lato. Le pedine e le carte con un retro di Magic non possono trasformarsi. (Vedi regola 701.25, "Trasformare".)

711.1a Il lato frontale di una carta bifronte è indicato dal simbolo del sole nell'angolo in alto a sinistra.

711.1b Il retro di una carta bifronte è indicato dal simbolo della luna nell'angolo in alto a sinistra.

711.1c Mentre una carta bifronte è in una zona pubblica, ogni giocatore può guardarne entrambi i lati.

711.1d Se il retro di una carta bifronte è una creatura, il lato frontale della carta avrà la forza e la costituzione del retro stampate in corsivo grigio nell'angolo in basso a destra del suo riquadro di testo. Questo è un testo di richiamo e non ha alcun effetto sullo svolgimento della partita.

711.2. Ogni lato di una carta bifronte ha le proprie caratteristiche.

711.2a In ogni zona diversa dal campo di battaglia, e anche sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, una carta bifronte ha solo le caratteristiche del lato frontale.

711.2b Mentre il retro di un permanente bifronte è a faccia in su, ha solo le caratteristiche del retro. Il retro non ha alcun costo di mana; ha i colori del suo indicatore di colore (vedi regola 202.2e).

711.3. Tranne che per determinare se un permanente può o meno trasformarsi, una magia, abilità o regola che ha bisogno di informazioni su un permanente bifronte considera solo le informazioni indicate sul lato che è a faccia in su in quel momento.

Esempio: Un Clone entra nel campo di battaglia come una copia di Branco del Sangue Selvaggio (il retro di una carta bifronte). Il Clone sarà una copia del Branco del Sangue Selvaggio. Siccome il Clone non è una carta bifronte, non può trasformarsi.

Esempio: Un giocatore lancia Citoforma, facendo diventare una Fuorilegge di Kruin (il lato frontale di una carta bifronte) una copia dell'Avanguardia d'Elite (una creatura Soldato Umano 2/1) fino alla fine del turno. Il giocatore poi lancia la Foschia Lunare, che dice, in parte, "Trasforma tutti gli Umani". Siccome la copia dell'Avanguardia d'Elite è una carta bifronte, si trasformerà. Il permanente che ne risulta avrà il suo retro a faccia in su, anche se in quel turno sarà ancora una copia dell'Avanguardia d'Elite.

711.4. Se una carta bifronte è lanciata come una magia, viene messa in pila con il lato frontale a faccia in su. Una carta bifronte non può essere lanciata a faccia in giù. Vedi regola 601, "Lanciare Magie".

711.5. Una carta bifronte entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.

711.6. Un permanente bifronte ha sempre lo status "a faccia in su" (vedi regola 110.6). I permanenti bifronte non possono essere girati a faccia in giù. Se una magia o abilità tenta di girare un permanente bifronte a faccia in giù, non accade nulla.

711.7. Quando un permanente bifronte si trasforma, non diventa un nuovo oggetto. Gli effetti applicati a quel permanente continueranno ad applicarsi dopo che si trasforma.

Esempio: Un effetto fornisce +2/+2 al Fabbro del Villaggio (il lato frontale di una carta bifronte) fino alla fine del turno e poi il Fabbro del Villaggio si trasforma nella Zanna di Ferro. La Zanna di Ferro continuerà a prendere +2/+2 fino alla fine del turno.

711.8. Se un effetto dice a un giocatore di nominare una carta, il giocatore può nominare l'uno o l'altro lato di una carta bifronte ma non entrambi.

711.9. I giocatori devono assicurarsi che le carte bifronte nelle zone nascoste non siano distinguibili dalle altre carte nella stessa zona. Per farlo, il proprietario di una carta bifronte può usare bustine completamente opache o sostituirla con una carta di verifica. I tornei sanzionati hanno regole aggiuntive per giocare con carte bifronte. Vedi regola 100.6.

711.9a Se si usa una carta di verifica, la carta bifronte rappresentata deve essere messa da parte prima dell'inizio della partita (vedi regola 103.1a) e deve essere disponibile per tutto lo svolgimento della partita. Una carta di verifica può essere inclusa in un mazzo solamente se rappresenta una carta bifronte.

711.9b Il lato frontale di ogni carta di verifica è diviso in sezioni. Ogni sezione elenca il nome e il costo di mana di ogni carta bifronte che potrebbe rappresentare e comprende un cerchio vuoto. Quando usi una carta di verifica,

devi segnare esattamente un cerchio per indicare quale carta bifronte rappresenta la carta di verifica.

711.9c Ai fini del gioco, una carta di verifica viene considerata la carta bifronte che rappresenta. Ha le caratteristiche di quella carta bifronte in tutte le zone.

711.9d Quando una carta di verifica entra in una zona pubblica, deve essere messa da parte e si deve invece usare la carta bifronte.

Le regole ufficiali per trasformare sono le seguenti:

701.25. Trasformare

701.25a Solo i permanenti rappresentati da carte bifronte possono essere trasformati. (Vedi regola 711, "Carte Bifronte".) Se una magia o abilità dice a un giocatore di trasformare un qualsiasi permanente che non è una carta bifronte, non accade nulla.

701.25b Per trasformare un permanente, lo volti in modo che l'altro lato sia a faccia in su.

701.25c Anche se trasformare un permanente usa la stessa azione fisica del girare un permanente a faccia in su o a faccia in giù, sono azioni di gioco differenti. Le abilità che si innescano quando un permanente viene girato a faccia in giù non si innescheranno quando quel permanente si trasforma e così via.

* Ogni lato di una carta bifronte ha i propri nome, tipi, sottotipi, forza e costituzione, abilità ecc. Mentre una carta bifronte non è sul campo di battaglia, si considerano solo le caratteristiche del suo lato frontale. Mentre una carta bifronte è sul campo di battaglia, si considerano solo le caratteristiche del lato che in quel momento è a faccia in su. Le caratteristiche dell'altro lato vengono ignorate.

* Il retro di una carta bifronte non può essere lanciato.

* Una carta bifronte entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.

* Il retro di una carta bifronte non ha un costo di mana; un permanente bifronte con il retro a faccia in su ha un costo di mana convertito pari a 0.

* Il costo di mana convertito di una carta bifronte che non è sul campo di battaglia è il costo di mana convertito del suo lato frontale.

* Solo un permanente bifronte può trasformarsi. "Bifronte" si riferisce sempre alla carta fisica. Non è una caratteristica né un valore copiabile. Per esempio, una pedina non può mai essere un permanente bifronte neppure se ne copia uno.

* Trasformare un permanente non influenza le Aure né gli Equipaggiamenti assegnati ad esso. Allo stesso modo, qualsiasi segnalino sul permanente rimarrà su quel permanente dopo che si trasforma.

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

Tematica: Mannari Bifronte

Ogni creatura Mannaro nell'espansione Innistrad è una carta bifronte. Ogni lato frontale ha la stessa abilità innescata che può trasformarlo. Allo stesso modo, ogni retro ha la stessa abilità innescata che può ritrasformarlo.

(fronte)

Pariah Tormentato

{3}{R}

Creatura -- Mannaro Guerriero Umano

3/2

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma il Pariah Tormentato.

(retro)

Lupo Mannaro Scatenato

red

Creatura -- Mannaro

6/4

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma il Lupo Mannaro Scatenato.

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

* Per le abilità innescate del retro, un singolo giocatore deve aver lanciato due o più magie durante il turno precedente. Se più giocatori hanno lanciato ognuno una sola magia durante il turno precedente, l'abilità non si innescherà.

* Un giocatore che lancia la stessa carta due volte durante lo stesso turno (magari per l'abilità di flashback) ha lanciato due magie diverse in quel turno. L'abilità innescata del retro si innescherà all'inizio del mantenimento del prossimo turno.

Nuova Caratteristica: Indicatore di Colore

Ogni retro di una carta bifronte di Innistrad ha un pallino a sinistra della sua riga del tipo. Questo simbolo circolare è il suo "indicatore di colore". Un permanente con un indicatore di colore rosso, ad esempio, è rosso, proprio come una carta con un simbolo di mana rosso nel suo costo di mana è rossa. Un indicatore di colore può rappresentare più colori.

Alcune vecchie carte sono state stampate con un'abilità che definisce le caratteristiche nel riquadro di testo delle regole che indicava di quale colore fosse quella carta, come ad esempio "Il Bosco Driade è verde" e "Il Patto di Negazione è blu". Queste carte avranno un testo aggiornato di Oracle(TM) che usa invece gli indicatori di colore. Questo è un cambiamento funzionale minore in alcuni casi: un indicatore di colore non può essere influenzato da effetti che cambiano il testo come quello di Piegare la Mente e il Bosco Driade ora rimane verde quando la Luna Insanguinata è sul campo di battaglia.

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 incluse in alcune buste di Innistrad e nel fat pack di Innistrad. Queste carte di verifica hanno un elenco di tutte le carte bifronte dell'espansione Innistrad su un lato e il tipico retro di Magic sull'altro lato.

* Devi avere con te la reale carta bifronte che la carta di verifica rappresenta. La carta bifronte dovrebbe essere tenuta separata dal resto del tuo mazzo. Nei tornei, la carta bifronte dovrebbe anche essere tenuta separata dal sideboard.

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

* Devi segnare esattamente un cerchio vuoto sulla carta di verifica per indicare quale carta bifronte rappresenta.

* Puoi comunque usare le bustine protettive, anche se hai scelto di usare le carte di verifica.

* Durante la partita, una carta di verifica è considerata la carta bifronte che rappresenta. Per esempio, diciamo che in mano hai una carta di verifica che rappresenta il Pariah Tormentato e un avversario lancia Disdegnare. La carta di verifica è una carta creatura, quindi il tuo avversario può scegliere la carta di verifica e tu la devi scartare

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

* Se una carta bifronte viene esiliata a faccia in giù, tieni nascosta la sua identità usando la carta di verifica a faccia in giù.

Nuova Parola Per Definire Un'Abilità: Morboso

Morboso è una parola per definire un'abilità. Compare in corsivo all'inizio delle abilità che verificano se in quel turno è morta una creatura. (Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.)

Cinghiale dalla Pelle Purulenta

{3}{G}

Creatura -- Cinghiale

3/3

Travolgere

Morboso -- Il Cinghiale dalla Pelle Purulenta entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1 se è morta una creatura in questo turno.

* Le abilità di morboso si limitano a verificare se prima durante il turno è morta una creatura. Non è necessario che la carta creatura sia ancora nel cimitero.

* Anche le creature pedina possono morire, finendo nel cimitero del loro proprietario prima di smettere di esistere.

* Alcune abilità di morboso che compaiono su istantanei e stregonerie usano la parola "invece". Le magie hanno un effetto migliorato quando si risolvono se è morta una creatura in precedenza durante il turno. Ottieni solo l'effetto migliorato, non entrambi gli effetti.

* Alcune abilità di morboso sono abilità attivate di permanenti. Per attivare una tale abilità, deve essere morta una creatura in precedenza durante il turno.

* Le abilità di morboso innescate hanno una clausola del "se" interposto. Deve essere morta una creatura in precedenza nel turno perché queste abilità si inneschino; altrimenti non fanno nulla. In altre parole, non c'è modo di far innescare l'abilità se in quel turno non è morta alcuna creatura, neppure se intendi far morire una creatura in risposta all'abilità innescata.

Riproposizione di Abilità definita da Parola Chiave: Flashback

Flashback è una parola chiave che è comparsa in precedenza nei blocchi _Odissea_(R) e _Spirale Temporale_(R).

Distorsione Onirica

{U}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime tre carte del suo grimorio.

Flashback {1}{U} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

Le regole ufficiali per flashback sono le seguenti:

702.32. Flashback

702.702.32a Flashback compare su alcuni istantanei e stregonerie. Rappresenta due abilità statiche: una che funziona mentre la carta è nel cimitero di un giocatore e l'altra che funziona mentre la carta è in pila. "Flashback [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece che pagare il suo costo di mana" e "Se il costo di flashback è stato pagato, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona ogni volta che lascerebbe la pila". Lanciare una magia usando la sua abilità di flashback segue le regole per pagare costi alternativi nelle regole 601.2b e 601.2e-g.

* Devi comunque seguire tutte le restrizioni temporali, comprese quelle basate sul tipo della carta. Puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti normalmente lanciare una stregoneria.

* Lanciare una magia usando flashback non cambia il costo di mana (o il costo di mana convertito) della magia. Semplicemente paghi il costo di flashback invece del costo di mana.

* Gli effetti che ti fanno pagare di più o di meno quando lanci una magia influenzeranno anche ciò che paghi quando lanci la magia usando flashback.

* Una magia lanciata usando flashback verrà sempre esiliata dopo, che si risolva, sia neutralizzata o che lasci la pila in qualche altro modo.

Nuovo Sottotipo: Anatema

Nell'espansione Innistrad sono presenti sei Aure con "incanta giocatore" che hanno un effetto negativo per il giocatore incantato. Questi incantesimi hanno il sottotipo aggiuntivo "Anatema".

Maledizione del Cuore Trafitto

{1}{R}

Incantesimo -- Aura Anatema

Incanta giocatore

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, la Maledizione del Cuore Trafitto infligge 1 danno a quel giocatore.

* Una magia Anatema bersaglia il giocatore che incanterà come qualsiasi altra magia Aura e un Anatema rimane sul campo di battaglia come qualsiasi altra Aura. Se il giocatore incantato ha protezione dal colore dell'Anatema (o da qualsiasi altra caratteristica abbia l'Anatema), l'Anatema verrà messo nel cimitero del suo proprietario.

* Ognuno degli Anatemi può essere assegnato a qualsiasi giocatore, compreso il giocatore che ha lanciato l'Anatema.

* Anatema è un tipo di incantesimo, non un tipo di creatura (né un qualsiasi altro genere di sottotipo).

* Due carte di Innistrad, la Strega dal Cuore Duro e il Globo Scacciastreghe, hanno abilità che fanno riferimento agli Anatemi.

Tematica: Vampiri con Segnalini +1/+1

Alcuni Vampiri di Innistrad prosperano grazie al sangue dei loro nemici e diventano più forti quando infliggono danno da combattimento a un giocatore.

Nobile di Stromkirk

{R}

Creatura -- Vampiro

1/1

Il Nobile di Stromkirk non può essere bloccato dagli Umani.

Ogniqualvolta il Nobile di Stromkirk infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 sul Nobile di Stromkirk.

* Il segnalino +1/+1 non viene messo sulla creatura in tempo per aumentare l'ammontare di danni da combattimento inflitti durante quella sottofase di combattimento.

* Se una tale creatura ha doppio attacco, il segnalino +1/+1 messo sulla creatura quando viene inflitto il danno da attacco improvviso farà aumentare l'ammontare di danni inflitti durante la normale sottofase di danno da combattimento.

* Se una tale creatura infligge danno da combattimento a più giocatori contemporaneamente, magari perché parte del danno da combattimento è stato deviato, la sua abilità si innescherà per ognuno di quei giocatori.

Nuova Azione Definita da Parola Chiave: Lottare

L'espansione _Innistrad_ introduce il termine di regole "lottare".

Predare

{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli. (Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)

Le regole ufficiali per lottare sono le seguenti:

701.10. Lottare

701.10a Una magia o abilità può dire a una creatura di lottare con un'altra creatura. Per lottare, ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza. Quando una tale magia o abilità si risolve, se l'una o l'altra creatura non è più sul campo di battaglia, non è più una creatura o è in altro modo un bersaglio illegale (se la magia o abilità ha bersagliato quella creatura), non viene inflitto alcun danno.

701.10b Se una creatura lotta con se stessa, infligge a se stessa danno pari alla propria forza due volte.

701.10c Il danno inflitto quando una creatura lotta non è danno da combattimento.

* Il danno viene inflitto contemporaneamente.

* L'ammontare di danni che ogni creatura infligge è pari alla propria forza quando si risolve la magia o abilità che dice alla creatura di lottare.

* Cinque vecchie carte avranno un testo aggiornato di Oracle che comprende la nuova terminologia. (Parecchie carte con effetti simili non verranno aggiornate. Molte di quelle carte riguardano potenzialmente più di due creature che infliggono danno oppure un danno che viene inflitto in successione invece che contemporaneamente.)

Ciclo: "Terre TAPPate" Nemiche

L'espansione _Innistrad_ presenta un ciclo di terre che producono due colori di mana ed entrano nel campo di battaglia TAPPate a meno che non controlli una determinata terra.

Porto dell'Entrotterra

Terra

Il Porto dell'Entrotterra entra nel campo di battaglia TAPPato a meno che tu non controlli una Foresta o un'Isola.

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

* Queste terre considerano le terre che controlli con uno dei due tipi di terra specificati, non con uno dei due nomi specificati. Le terre considerate non devono essere necessariamente terre base. Per esempio, se controlli il Terreno Calpestable (una terra non base con i tipi di terra Montagna e Foresta), il Porto dell'Entrotterra entrerà nel campo di battaglia STAPPato.

* Mentre queste terre entrano nel campo di battaglia, considerano le terre che già si trovano sul campo di battaglia. Non considerano le terre che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente ad esse (ad esempio, per l'abilità del Titano Primitivo).

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Albero della Redenzione

{3}{G}

Creatura -- Pianta

0/13

Difensore

{T}: Scambia i tuoi punti vita con la costituzione dell'Albero della Redenzione.

* Quando si risolve l'abilità, la costituzione dell'Albero della Redenzione diventerà i tuoi punti vita precedenti e guadagnerai o perderai un ammontare di punti vita tale che i tuoi punti vita siano pari alla costituzione precedente dell'Albero della Redenzione. Gli altri effetti che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.

* Qualsiasi effetto, segnalino, Aura o Equipaggiamento che modifica la costituzione verrà applicato dopo che la sua costituzione è stabilita ai tuoi punti vita precedenti. Per esempio, diciamo che l'Albero della Redenzione è incantato con il Volo Spettrale (che lo rende una creatura 2/15) e che i tuoi punti vita sono 7. Dopo lo scambio, l'Albero della Redenzione diventa una creatura 2/9 (la sua costituzione è diventata 7, per essere poi modificata dal Volo Spettrale) e i tuoi punti vita diventano 15.

* Se l'Albero della Redenzione non è sul campo di battaglia quando si risolve l'abilità, lo scambio non può avvenire e l'abilità non avrà alcun effetto.

Alchimia Proibita

{2}{U}

Istantaneo

Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

Flashback {6}{B} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* Se hai meno di quattro carte nel tuo grimorio, guarderai tutte le carte che ci sono, ne aggiungerai una alla tua mano e metterai le altre nel tuo cimitero.

Alchimista Non Morto

{3}{U}

Creatura -- Zombie

4/2

Se uno Zombie che controlli sta per infliggere danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore mette invece nel suo cimitero altrettante carte dalla cima del suo grimorio.

Ogniqualevolta una carta creatura viene messa nel cimitero di un avversario dal suo grimorio, esilia quella carta e metti sul campo di battaglia una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

* Se controlli più Alchimisti Non Morti, le molteplici abilità di sostituzione non avranno alcun effetto aggiunto. Il danno da combattimento inflitto a un giocatore da uno Zombie che controlli sarà sostituito solo una volta con le carte da mettere nel cimitero di quel giocatore.

* Ogniqualevolta una carta creatura viene messa nel cimitero di un avversario dal suo grimorio, si innescherà l'abilità innescata di ogni Alchimista Non Morto che controlli. La prima di tali abilità a risolversi esilierà quella carta creatura e creerà una pedina Zombie. Le abilità seguenti non esilieranno la carta creatura, ma ognuna creerà un'altra pedina Zombie.

Angelo della Schiera Alabastro

{4}{W}

Creatura -- Angelo

4/4

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, riprendi in mano una carta Spirito bersaglio dal tuo cimitero.

* La carta Spirito deve già essere nel tuo cimitero quando l'abilità si innesca all'inizio del tuo mantenimento. Se non ci sono carte Spirito nel tuo cimitero quando inizia il tuo mantenimento, l'abilità verrà rimossa dalla pila senza alcun effetto.

Anziano degli Allori

{2}{G}

Creatura -- Consigliere Umano

2/3

{3}{G}: Una creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

* Il numero di creature che controlli viene calcolato quando l'abilità si risolve.

* Dopo che l'abilità si è risolta, il bonus non cambierà se il numero di creature che controlli cambia più avanti nel turno.

Apprendista del Cucitore

{1}{U}

Creatura -- Omuncolo

1/2

{1}{U}, {T}: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Omuncolo 2/2 blu, poi sacrifica una creatura.

* Non puoi fare nulla tra la creazione della pedina Omuncolo e il dover sacrificare una creatura.

* Se non controlli alcuna creatura quando si risolve l'abilità, metterai sul campo di battaglia la pedina Omuncolo e la sacrificherai subito.

Aracnomorsa

{2}{G}

Istantaneo

STAPpa una creatura bersaglio. Prende +2/+4 e ha raggiungere fino alla fine del turno. (Questa creatura può bloccare le creature con volare.)

* L'Aracnomorsa può bersagliare una creatura che è già STAPPata. Prenderà comunque +2/+4 e avrà raggiungere.

Assassino dei Malvagi

{3}{W}

Creatura -- Soldato Umano

3/2

Quando l'Assassino dei Malvagi entra nel campo di battaglia, puoi distruggere un Vampiro, Mannaro o Zombie bersaglio.

* Se controlli l'unico Vampiro, Mannaro o Zombie, devi bersagliarlo con l'abilità dell'Assassino dei Malvagi. Quando l'abilità si risolve, decidi se distruggere o no il bersaglio.

Atto Blasfemo

{8}{R}

Stregoneria

L'Atto Blasfemo costa {1} in meno per essere lanciato per ogni creatura sul campo di battaglia.

L'Atto Blasfemo infligge 13 danni a ogni creatura.

* Il costo totale per lanciare l'Atto Blasfemo viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Per esempio, se ci sono tre creature sul campo di battaglia, compresa una che puoi sacrificare per aggiungere {1} alla tua riserva di mana, il costo totale dell'Atto Blasfemo è di {5}{R}. Poi puoi sacrificare la creatura quando attivi le abilità di mana appena prima di pagare il costo.

* L'abilità dell'Atto Blasfemo non può ridurre il costo totale per lanciare la magia a meno di {R}.

* Anche se i giocatori possono rispondere all'Atto Blasfemo dopo che è stato lanciato, dopo che è stato annunciato, non possono rispondere prima che il costo venga calcolato e pagato.

Badile da Cimitero

{2}

Artefatto

{2}, {T}: Un giocatore bersaglio esilia una carta dal suo cimitero. Se è una carta creatura, guadagni 2 punti vita.

* Il giocatore bersagliato sceglie quale carta esiliare quando si risolve l'abilità.

Bambola Raccapricciante

{5}

Creatura Artefatto -- Costrutto

1/1

La Bambola Raccapricciante è indistruttibile.

Ogniqualvolta la Bambola Raccapricciante infligge danno da combattimento a una creatura, lancia una moneta. Se vinci il lancio, distruggi quella creatura.

* Non lanci la moneta finché l'abilità non si risolve. Se vuoi rispondere all'abilità, magari rigenerando la creatura danneggiata, dovrai farlo prima di sapere il risultato del lancio della moneta.

* Se il danno da combattimento che la Bambola Raccapricciante infligge a una creatura è letale, lancerai comunque una moneta. Se la creatura è ancora sul campo di battaglia (magari perché è stata rigenerata), potrebbe essere distrutta una seconda volta, in base al lancio della moneta.

Banshee di Morkrut

{3}{B}{B}

Creatura -- Spirito

4/4

Morboso -- Quando la Banshee di Morkrut entra nel campo di battaglia, se è morta una creatura in questo turno, una creatura bersaglio prende -4/-4 fino alla fine del turno.

* L'abilità di morboso è obbligatoria. Se non ci sono altre creature sul campo di battaglia quando si innesca l'abilità (ed è morta una creatura in questo turno), l'abilità deve bersagliare la stessa Banshee di Morkrut.

Cacciatore di Demoni

{1}{W}{W}

Creatura -- Chierico Umano

1/3

Quando il Cacciatore di Demoni entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un'altra creatura bersaglio.

Quando il Cacciatore di Demoni lascia il campo di battaglia, rimetti la carta esiliata sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

* Se il Cacciatore di Demoni lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si sia risolta, la sua seconda abilità si innescherà, ma non avrà alcun effetto. Poi la sua prima abilità si risolverà ed esilierà la creatura bersaglio per sempre.

Campanaro del Villaggio

{2}{W}

Creatura -- Esploratore Umano

1/4

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

Quando il Campanaro del Villaggio entra nel campo di battaglia, STAPpa tutte le creature che controlli.

* STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.

Cari Estinti

{4}{W}{W}

Creatura -- Spirito

5/5

Volare

Fintanto che i Cari Estinti sono nel tuo cimitero, ogni creatura Umano che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

* L'effetto è cumulativo. Le creature Umano che controlli entreranno nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni carta Cari Estinti nel tuo cimitero.

* In molti casi, quando determini se una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo dovrebbe ottenere un segnalino +1/+1, guarda che aspetto avrà la creatura sul campo di battaglia. Considererai tutti gli effetti che influenzano una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e che ricadono in una di queste categorie:

--Effetti di sostituzione che hanno già modificato come il permanente entra nel campo di battaglia, come quello creato dal Clone.

--Effetti continui che hanno cambiato il tipo di creatura della magia permanente in pila, come quello creato dall'Evoluzione Artificiale.

--Effetti derivanti dalle abilità statiche del permanente stesso, purché influenzino solo quel permanente, come l'effetto dell'Automa Adattivo.

* Tuttavia, ignorerai gli effetti continui delle abilità statiche che derivano da altre fonti. Per esempio, se controlli lo Xenotrapianto con Umano come tipo di creatura scelto, una creatura Vampiro non entrerebbe nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

Carrozza del Catturageist

{6}

Creatura Artefatto -- Costrutto

4/5

Quando la Carrozza del Catturageist entra nel campo di battaglia, puoi farle infliggere 4 danni a una creatura bersaglio con volare.

* Scegli la creatura bersaglio con volare quando si innesca l'abilità e la metti in pila. Poi scegli se la Carrozza del Catturageist infligge o meno 4 danni alla creatura bersaglio quando l'abilità si risolve.

Cataro Altruista

{W}

Creatura -- Chierico Umano

1/1

{1}{W}, Sacrifica il Cataro Altruista: Le creature che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

* Puoi attivare l'abilità del Cataro Altruista anche se non controlli altre creature.

* Solo le creature che controlli quando si risolve l'abilità del Cataro Altruista vengono influenzate. Le creature che entrano nel campo di battaglia o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

(fronte)

Cavia di Ludevic

{1}{U}

Creatura -- Lucertola

0/3

Difensore

{1}{U}: Metti un segnalino covata sulla Cavia di Ludevic. Poi se ci sono cinque o più segnalini covata su di essa, rimuovili tutti e trasformala.

(retro)

Abominio di Ludevic

blue

Creatura -- Orrore Lucertola

13/13

Travolgere

* È possibile (ma non consigliabile) attivare l'abilità della Cavia di Ludevic abbastanza volte in risposta l'una all'altra perché un'abilità in risoluzione metta un quinto segnalino covata sull'*Abominio* di Ludevic. Se avviene, si ritrasformerà nella Cavia di Ludevic.

Cecità Isterica

{2}{U}

Istantaneo

Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -4/-0 fino alla fine del turno.

* Solo le creature controllate dal tuo avversario quando si risolve la Cecità Isterica otterranno il -4/-0. Le creature che entrano nel campo di battaglia o di cui un avversario prende il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

* L'effetto della Cecità Isterica continuerà a essere applicato a una creatura anche se tu (o un compagno di squadra) prendi il controllo di quella creatura più avanti nel turno.

Claustrofobia

{1}{U}{U}

Incantesimo -- Aura

Incanta creatura

Quando la Claustrofobia entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata.

La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

* La Claustrofobia può bersagliare e incantare una creatura STAppata.

* La creatura incantata può ancora essere STAppata in altri modi, come ad esempio con l'abilità del Campanaro del Villaggio.

Controparte Ghignante

{1}{U}{U}

Istantaneo

Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.

Flashback {5}{U}{U} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (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 o Aure ed Equipaggiamenti assegnati, o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Se copi una creatura bifronte, la pedina sarà una copia del lato che è a faccia in su quando viene creata la pedina. Siccome la pedina non è una carta bifronte, non potrà trasformarsi.

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

* Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro (per esempio, se la creatura copiata è un Gemello Cattivo), allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.

* Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia.

* Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescherà quando la pedina 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.

Cotta di Maglia Demoniacca

{4}

Artefatto -- Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+2.

Equipaggiare--Sacrifica una creatura.

* Puoi sacrificare la creatura che la Cotta di Maglia Demoniacca sta equipaggiando allo scopo di assegnarla a un'altra creatura.

Curiosità

{U}

Incantesimo -- Aura

Incanta creatura

Ogniqualevolta la creatura incantata infligge danno a un avversario, puoi pescare una carta.

* "Tu" si riferisce al controllore della Curiosità, che potrebbe essere diverso dal controllore della creatura incantata. "Un avversario" si riferisce a un avversario del controllore della Curiosità.

* Qualsiasi danno inflitto dalla creatura incantata a un avversario farà innescare la Curiosità, non solo il danno da combattimento.

* La Curiosità non si innesca se la creatura incantata infligge danno a un planeswalker controllato da un avversario.

(fronte)

Custode della Stirpe

{2}{B}{B}

Creatura -- Vampiro

3/3

Volare

{T}: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Vampiro 2/2 nera con volare.

{B}: Trasforma il Custode della Stirpe. Attiva questa abilità solo se controlli cinque o più Vampiri.

(retro)

Signore del Lignaggio

black

Creatura -- Vampiro

5/5

Volare

Le altre creature Vampiro che controlli prendono +2/+2.

{T}: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Vampiro 2/2 nera con volare.

* Attivare l'ultima abilità del Custode della Stirpe più volte lo farà trasformare nel Signore del Lignaggio, poi ritornare Custode della Stirpe e così via.

Diavoli Spezzamagie

{5}{R}

Creatura -- Diavolo

4/4

All'inizio del tuo mantenimento, riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria a caso dal tuo cimitero.

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, i Diavoli Spezzamagie prendono +4/+0 fino alla fine del turno.

* La carta istantaneo o stregoneria ripresa in mano viene scelta a caso quando si risolve l'abilità innescata. Se un qualsiasi giocatore risponde all'abilità, non saprà ancora quale carta verrà ripresa.

* Siccome la prima abilità non bersaglia la carta istantaneo o stregoneria, puoi riprendere in mano qualsiasi istantaneo o stregoneria messo nel tuo cimitero in risposta a quella abilità.

Discepolo di Griselbrand

{1}{B}

Creatura -- Chierico Umano

1/1

{1}, Sacrifica una creatura: Guadagni punti vita pari alla costituzione della creatura sacrificata.

* L'ammontare di punti vita che guadagni è pari alla costituzione della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia, non alla sua costituzione nel cimitero.

Drago del Falò

{5}{R}{R}

Creatura -- Drago

6/6

Volare

Ogniqualevolta il Drago del Falò infligge danno da combattimento a un giocatore, infligge altrettanti danni a ogni creatura controllata da quel giocatore.

* Il danno inflitto dall'abilità innescata del Drago del Falò non è danno da combattimento.

Esprimere un Desiderio

{3}{G}

Stregoneria

Riprendi in mano due carte a caso dal tuo cimitero.

* Esprimere un Desiderio non viene messo nel cimitero del suo proprietario finché non ha finito di risolversi, quindi non può essere ripreso in mano per il suo stesso effetto.

* Le carte non vengono scelte a caso finché Esprimere un Desiderio non si risolve.

* Se hai solo una carta nel tuo cimitero quando Esprimere un Desiderio si risolve, riprenderai in mano quella carta.

Essenza del Selvaggio

{3}{G}{G}{G}

Creatura -- Avatar

6/6

Le creature che controlli entrano nel campo di battaglia come una copia dell'Essenza del Selvaggio.

* Le creature che controlli non copiano se l'Essenza del Selvaggio è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati, o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Siccome le creature che controlli entrano nel campo di battaglia come una copia dell'Essenza del Selvaggio, qualsiasi abilità innescata entra-in-campo stampata su quelle creature non si innescherà.

* Gli effetti di sostituzione che modificano come una creatura entra nel campo di battaglia vengono applicati nel seguente ordine: prima gli effetti che cambiano il controllo (come Raccogliere Esempolari), poi gli effetti di copia (come le abilità di Essenza del Selvaggio e Clone), poi tutti gli altri effetti. Questa è una modifica alle regole minore perché in futuro l'Essenza del Selvaggio e carte simili funzionino in modo intuitivo.

* Se una creatura come Clone sta entrando nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ci saranno due effetti di copia da applicare: quello della creatura e quello dell'Essenza del Selvaggio. Non importa in quale ordine vengono applicati questi effetti, quando entra nel campo di battaglia la creatura sarà una copia dell'Essenza del Selvaggio.

* Altre abilità di sostituzione entra-in-campo stampate sulla creatura che entra nel campo di battaglia non saranno applicate poiché la creatura sarà già Essenza del Selvaggio a quel punto (e quindi non avrà quelle abilità). Per esempio, una creatura che di norma entra nel campo di battaglia TAPPata entrerà nel campo di battaglia come un'Essenza del Selvaggio STAPPata e una

creatura che di norma entrerebbe nel campo di battaglia con dei segnalini entrerà nel campo di battaglia come un'Essenza del Selvaggio senza segnalini.

* Le abilità esterne possono ancora influenzare come una creatura entra nel campo di battaglia. Per esempio, se il tuo avversario controlla Urabrask il Nascosto, che dice, in parte, "Le creature controllate dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPPate", una creatura che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo sarà un'Essenza del Selvaggio TAPPata.

* Se una creatura come Criptoplasma che è già sul campo di battaglia copia l'Essenza del Selvaggio e modifica il proprio effetto di copia, quella modifica viene copiata anche dalle creature che entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* Se controlli più di una Essenza del Selvaggio, le creature che controlli entreranno nel campo di battaglia come una copia di quella il cui effetto di copia si applica per ultimo.

Evocazione Crudele

{1}{B}

Incantesimo

Le magie creatura che lanci costano {2} in meno per essere lanciate.

Le creature che controlli prendono -1/-1.

* La prima abilità non riduce alcun requisito di mana colorato della magia creatura.

Fantasma degli Specchi

{3}{U}{U}

Creatura -- Spirito

5/1

Volare

{1}{U}: Il proprietario del Fantasma degli Specchi lo rimescola nel suo grimorio. Se quel giocatore lo fa, rivela carte dalla cima di quel grimorio finché non rivela una carta chiamata Fantasma degli Specchi. Il giocatore mette quella carta sul campo di battaglia e tutte le altre carte rivelate in questo modo nel suo cimitero.

* Puoi attivare l'abilità solo se controlli il Fantasma degli Specchi, anche se non lo possiedi.

* Se non viene rivelata alcuna carta chiamata Fantasma degli Specchi (magari perché era una carta che copiava il Fantasma degli Specchi o era una pedina), tutte le carte di quel grimorio verranno messe nel cimitero del proprietario.

* Se un'altra creatura (ad esempio, la Melma Necrotica) guadagna l'abilità attivata del Fantasma degli Specchi, il suo proprietario rivela carte finché non rivela una carta chiamata Fantasma degli Specchi.

Fauce del Pantano

{4}{B}

Stregoneria

Distruggi una terra bersaglio. Guadagni 4 punti vita.

* Se la terra bersagliata diventa un bersaglio illegale prima che la Fauce del Pantano si sia risolta, sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai 4 punti vita.

Folla Turbolenta

{1}{W}

Creatura -- Umano

1/1

Ogniqualevolta 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 contemporaneamente (magari perché stanno entrambe attaccando o bloccando), la Folla Turbolenta morirà prima che si sia risolta la sua abilità innescata. Non può essere salvata dal segnalino +1/+1 che sarebbe stato messo su di essa.

Foschia Lunare

{1}{G}

Istantaneo

Trasforma tutti gli Umani. Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno da creature diverse da Mannari e Lupi. (Solo le carte biface possono essere trasformate.)

* La Foschia Lunare fa trasformare qualsiasi Umano biface, non solo i Mannari.

* Si verifica se una creatura è o no un Mannaro o un Lupo solo quando viene inflitto danno da combattimento. Se la creatura non è un Mannaro o un Lupo in quel momento, il suo danno da combattimento sarà prevenuto.

* La Foschia Lunare preverrà il danno da combattimento inflitto da una creatura che non è un Mannaro o un Lupo anche se quella creatura non era sul campo di battaglia (o era un Mannaro o un Lupo) quando si è risolta la Foschia Lunare.

(fronte)

Fuorilegge di Kruin

{1}{R}{R}

Creatura -- Mannaro Farabutto Umano

2/2

Attacco improvviso

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma la Fuorilegge di Kruin.

(retro)

Terrore di Passo Kruin

red

Creatura -- Mannaro

3/3

Doppio attacco

Ogni Mannaro che controlli non può essere bloccato tranne che da due o più creature.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno un giocatore ha lanciato due o più magie, trasforma il Terrore di Passo Kruin.

* Se la Fuorilegge di Kruin in qualche modo si trasforma dopo che sono state dichiarate le creature bloccanti ma prima che termini il combattimento, qualsiasi Mannaro che controlli e che sia bloccato da una singola creatura rimane bloccato.

Furia Vampirica

{1}{R}

Istantaneo

Le creature Vampiro che controlli prendono +2/+0 e hanno attacco improvviso fino alla fine del turno.

* Solo i Vampiri che controlli quando si risolve la Furia Vampirica riceveranno il bonus. Le creature che entrano nel campo di battaglia, di cui prendi il controllo più avanti nel turno o che diventano Vampiri più avanti nel turno non saranno influenzate.

Gargoyle del Maniero

{5}

Creatura Artefatto -- Gargoyle

4/4

Difensore

Il Gargoyle del Maniero è indistruttibile fintanto che ha difensore.

{1}: Fino alla fine del turno, il Gargoyle del Maniero perde difensore e ha volare.

* Il danno letale inflitto al Gargoyle del Maniero mentre è indistruttibile rimarrà su di esso in quel turno. Se il Gargoyle del Maniero smette di essere indistruttibile dopo che gli è stato inflitto danno letale in precedenza nel turno, verrà distrutto.

(fronte)

Garruk Spietato

{3}{G}

Planeswalker -- Garruk

3

Quando Garruk Spietato ha due o meno segnalini fedeltà, trasformalo.

[0]: Garruk Spietato infligge 3 danni a una creatura bersaglio. Quella creatura infligge danno pari alla sua forza a Garruk.

[0]: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

(retro)

Garruk Maledetto dal Velo

black, *green*

Planeswalker -- Garruk

[+1]: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 1/1 nera con tocco letale.

[-1]: Sacrifica una creatura. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

[-3]: Le creature che controlli hanno travolgere e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero.

* La prima abilità di Garruk Spietato è un'abilità con innesco di stato. Si innesca una volta che Garruk ha due o meno segnalini fedeltà e non può innescarsi di nuovo mentre quella abilità è in pila.

* Non aggiungi né rimuovi segnalini fedeltà da Garruk Spietato quando si trasforma in Garruk Maledetto dal Velo. In molti casi, avrà uno o due segnalini fedeltà.

* Non puoi attivare un'abilità di fedeltà di Garruk Spietato e più avanti nel turno dopo che si è trasformato attivare un'abilità di fedeltà di Garruk Maledetto dal Velo.

* La seconda abilità di Garruk Maledetto dal Velo non bersaglia una creatura. Tuttavia, quando si risolve quell'abilità, devi sacrificare una creatura se ne controlli una.

* Il numero di carte creatura nel tuo cimitero viene calcolato quando si risolve la terza abilità di Garruk Maledetto dal Velo. Dopo che si risolve l'abilità, il bonus non cambia se cambia quel numero più avanti nel turno.

* Solo le creature che controlli quando si risolve la terza abilità di Garruk Maledetto dal Velo riceveranno il bonus. Le creature che entrano nel campo di battaglia o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

* Le regole dei planeswalker consentono solo a un avversario di deviare il danno non da combattimento che sta per essere inflitto a te su un planeswalker che controlli. Per esempio, non puoi lanciare uno Shock che bersaglia te e scegliere di deviare quel danno su un Garruk Spietato che controlli nella speranza di trasformarlo.

Geist di San Traft

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria -- Chierico Spirito

2/2

Anti-malocchio (Questa creatura non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)

Ogniqualevolta il Geist di San Traft 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 quando la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker che il Geist di San Traft sta attaccando.

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

Gemello Cattivo

{2}{U}{B}

Creatura -- Polimorfo

0/0

Puoi far entrare nel campo di battaglia il Gemello Cattivo come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia tranne che ha "{U}{B}, {T}:

Distuggi una creatura bersaglio con lo stesso nome di questa creatura".

* Il Gemello Cattivo 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) e guadagna l'abilità attivata. Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure ed Equipaggiamenti assegnati, o qualsiasi effetto non di copia che ha modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

* Se copi una creatura bifronte, il Gemello Cattivo sarà una copia del lato che è a faccia in su quando il Gemello Cattivo entra nel campo di battaglia. Siccome il Gemello Cattivo non è una carta bifronte, non potrà trasformarsi.

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

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

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

* Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescherà quando il Gemello Cattivo 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 il Gemello Cattivo in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, il Gemello Cattivo 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, il Gemello Cattivo entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0, e probabilmente verrà messo subito nel cimitero.

Ghoul del Mattatoio

{3}{B}

Creatura -- Zombie

3/2

Attacco improvviso

Ogniqualevolta una creatura a cui il Ghoul del Mattatoio ha inflitto danno in questo turno muore, guadagni punti vita pari alla costituzione di quella creatura.

* Guadagnerai punti vita pari all'ultima costituzione conosciuta della creatura prima che morisse. Per esempio, se il Ghoul del Mattatoio infligge 3 danni da attacco improvviso a una creatura 7/7 e poi fornisci alla creatura un -5/-5 prima della normale sottofase di danno da combattimento, guadagnerai 2 punti vita.

Giudizio Divino

{2}{W}{W}

Stregoneria

Ogni giocatore sceglie una creatura che controlla. Distruggi le altre.

Flashback {5}{W}{W} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* A partire dal giocatore di cui è il turno, ogni giocatore sceglie una creatura secondo l'ordine del turno. I giocatori conosceranno quello che ha scelto ogni giocatore prima di loro.

Grimgrin, Cadavere di Nascita

{3}{U}{B}

Creatura Leggendaria -- Guerriero Zombie

5/5

Grimgrin, Cadavere di Nascita entra nel campo di battaglia TAPPato e non STAPpa durante il tuo STAP.

Sacrifica un'altra creatura: STAPpa Grimgrin e metti un segnalino +1/+1 su di esso.

Ogniqualevolta Grimgrin attacca, distruggi una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa, poi metti un segnalino +1/+1 su Grimgrin.

* Se la creatura bersagliata diventa un bersaglio illegale prima che l'ultima abilità di Grimgrin si sia risolta, l'intera abilità verrà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai alcun segnalino +1/+1 su Grimgrin.

* Se si risolve l'ultima abilità di Grimgrin, ma la creatura bersagliata non viene distrutta (magari perché è stata rigenerata o è indistruttibile), metterai comunque un segnalino +1/+1 su Grimgrin.

* Se il giocatore in difesa non controlla alcuna creatura quando Grimgrin attacca, l'ultima abilità sarà rimossa dalla pila e non avrà alcun effetto.

Grimorio dei Morti

{4}

Artefatto Leggendaro

{1}, {T}, Scarta una carta: Metti un segnalino studio sul Grimorio dei Morti. {T}, Rimuovi tre segnalini studio dal Grimorio dei Morti e sacrificalo: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo tutte le carte creatura in tutti i cimiteri. Sono Zombie neri in aggiunta ai propri altri tipi e colori.

* "Carte creatura" include ogni carta con il tipo "creatura", anche se ha dei tipi addizionali, come ad esempio "artefatto".

Illusione Spaventosa

{2}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1}. Quel giocatore scarta una carta.

* Devi bersagliare una magia per poter lanciare l'Illusione Spaventosa. Non puoi lanciarla senza un bersaglio legale solo per far scartare una carta a un giocatore.

* Il giocatore scarta una carta anche se paga {1}.

Interminabili Truppe di Morti

{2}{B}{B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, metti sul campo di battaglia X pedine creatura Zombie 2/2 nere, dove X è la metà del numero di Zombie che controlli, arrotondata per difetto.

* Se controlli meno di due Zombie, non otterrai alcuna pedina.

* Il numero di Zombie che controlli viene calcolato quando l'abilità si risolve. Se controlli più Interminabili Truppe di Morti, le pedine che ottieni quando si risolve la prima abilità conterranno per le abilità successive (se le pedine sono ancora sotto il tuo controllo in quel momento).

Interrompere la Stirpe

{3}{B}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio e tutte le altre creature con lo stesso nome di quella creatura.

Flashback {5}{B}{B} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* Solo le creature sul campo di battaglia saranno esiliate. In altre zone, sono "carte creatura", non "creature".

* Una creatura bifronte ha solo il nome del lato che è a faccia in su. Per esempio, se il Fabbro del Villaggio è bersagliato da Interrompere la Stirpe, la Zanna di Ferro non verrebbe esiliata.

* Se la creatura bersagliata diventa un bersaglio illegale prima che Interrompere la Stirpe si sia risolto, sarà neutralizzato e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuna creatura sarà esiliata.

* A meno che una pedina non sia una copia di un'altra creatura o che non le sia stato dato esplicitamente un nome dall'effetto che l'ha creata, il suo nome è il tipo di creatura che le è stato dato quando è stata creata. Per esempio, le pedine Zombie create dall'Esercito dei Dannati e dalla Porta della Cantina sono tutte chiamate "Zombie".

Investigatrice dei Boschi

{3}{G}

Creatura -- Esploratore Umano

2/3

Morboso -- Quando l'Investigatrice dei Boschi entra nel campo di battaglia, se è morta una creatura in questo turno, riprendi in mano una carta creatura a caso dal tuo cimitero.

* La carta creatura non viene scelta a caso finché non si risolve l'abilità.

* L'Investigatrice dei Boschi potrebbe morire in risposta alla sua stessa abilità di morboso. Se accade, l'abilità può far tornare l'Investigatrice dei Boschi in mano al suo proprietario.

Ira di Chi È Morso

{R}

Incantesimo -- Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e attacca ogni turno, se può farlo.

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

* Se ci sono più fasi di combattimento in un turno, la creatura incantata deve attaccare solo nella prima fase in cui è in grado di attaccare.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del suo controllore, la creatura incantata è TAPPATA, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare la creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Lama di Trapanazione

{3}

Artefatto -- Equipaggiamento

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata attacca, il giocatore in difesa rivela carte dalla cima del suo grimorio fino a che non rivela una carta terra. La creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni carta rivelata in questo modo. Quel giocatore mette nel suo cimitero le carte rivelate.

Equipaggiare {2}

* La carta terra viene contata quando si calcola il bonus e verrà messa nel cimitero con le altre carte rivelate.

* Se la creatura equipaggiata sta attaccando un planeswalker in qualsiasi partita diversa da una partita Two-Headed Giant, il controllore del planeswalker è il giocatore in difesa.

* Se la creatura equipaggiata sta attaccando in una partita Two-Headed Giant, il controllore della creatura attaccante sceglie uno dei due giocatori in difesa, anche se la creatura sta attaccando un planeswalker.

Lanciatore d'Ira

{5}{R}

Creatura -- Sciamano Umano

4/2

Ogniqualevolta un'altra creatura muore, il Lanciatore d'Ira infligge 2 danni a un giocatore bersaglio.

* Se il Lanciatore d'Ira muore contemporaneamente a un'altra creatura, si innescherà la sua abilità.

Liliana del Velo

{1}{B}{B}

Planeswalker -- Liliana

3

[+1]: Ogni giocatore scarta una carta.

[-2]: Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura.

[-6]: Separa in due pile tutti i permanenti controllati da un giocatore bersaglio. Quel giocatore sacrifica tutti i permanenti nella pila a sua scelta.

* Quando si risolve la prima abilità, prima scegli una carta da scartare, poi ogni altro giocatore in ordine di turno sceglie una carta da scartare, poi tutte le carte vengono scartate contemporaneamente. Nessuno è in grado di vedere cosa stanno scartando gli altri giocatori prima di aver deciso quale carta scartare.

* Il giocatore bersagliato dalla seconda abilità sceglie quale creatura sacrificare quando si risolve l'abilità. Questa abilità non bersaglia alcuna creatura.

* Quando si risolve la terza abilità, metti ogni permanente controllato dal giocatore in una delle due pile. Per esempio, potresti mettere una creatura in una pila e un'Aura che incanta quella creatura nell'altra pila.

* Una pila può essere vuota. Se il giocatore sceglie una pila vuota, non verrà sacrificato alcun permanente.

Mago Lanciorapido

{1}{U}

Creatura -- Mago Umano

2/1

Lampo

Quando il Mago Lanciorapido entra nel campo di battaglia, una carta istantaneo o stregoneria bersaglio nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana. (Puoi lanciare quella carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* Se la carta istantaneo o stregoneria bersagliata ha già flashback, puoi usare l'una o l'altra abilità di flashback per lanciarla dal tuo cimitero.

Mai Più

{1}{W}{W}

Incantesimo

Mentre Mai Più entra nel campo di battaglia, nomina una carta non terra. La carta nominata non può essere lanciata.

* Nessuno può lanciare magie o attivare abilità dal momento in cui viene nominata una carta a quello in cui l'abilità di Mai Più comincia a funzionare.

* Le magie con il nome scelto che in qualche modo erano già in pila quando Mai Più è entrato nel campo di battaglia non vengono influenzate dall'abilità di Mai Più.

* Nonostante la carta nominata non possa essere lanciata, può ancora essere messa sul campo di battaglia da una magia o abilità (se è una carta permanente).

* Se vuoi nominare una carta split, devi nominare entrambe le sue metà (per esempio, "Esplosione / Annientamento"). Nessuna metà di quella carta split (Esplosione o Annientamento) può essere lanciata.

* Se vuoi nominare una carta bifronte, ricordati di nominare il lato frontale della carta. (Il retro non può comunque essere lanciato.)

* Una volta che Mai Più lascia il campo di battaglia, la carta nominata può essere lanciata di nuovo.

Maledizione del Tomo Insanguinato

{2}{U}

Incantesimo -- Aura Anatema

Incanta giocatore

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.

* Se il giocatore incantato ha solo una carta nel suo grimorio, mette quella carta nel suo cimitero.

Maledizione dell'Oblio

{3}{B}

Incantesimo -- Aura Anatema

Incanta giocatore

All'inizio del mantenimento del giocatore incantato, quel giocatore esilia due carte dal suo cimitero.

* Se il giocatore incantato ha solo una carta nel suo cimitero, esilia quella carta.

Maledizione della Caccia Notturna

{2}{R}

Incantesimo -- Aura Anatema

Incanta giocatore

Le creature controllate dal giocatore incantato attaccano ogni turno, se possono farlo.

* Il giocatore incantato sceglie comunque quale giocatore o planeswalker viene attaccato da ogni creatura che controlla.

* Se ci sono più fasi di combattimento in un turno, ogni creatura deve attaccare solo nella prima fase in cui è in grado di attaccare.

* Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti del giocatore incantato, una creatura che controlla è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora quella creatura non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare la creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Maledizione della Preda Pedinata

{1}{R}

Incantesimo -- Aura Anatema

Incanta giocatore

Ogniqualevolta una creatura infligge danno da combattimento al giocatore incantato, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.

* L'abilità si innescherà quando una qualsiasi creatura infligge danno da combattimento al giocatore incantato, compresa una controllata da un altro avversario o anche dal giocatore incantato (se il danno da combattimento in qualche modo viene deviato).

Maniaco da Laboratorio

{2}{U}

Creatura -- Mago Umano

2/2

Se stai per pescare una carta mentre il tuo grimorio è vuoto, vinci invece la partita.

* Se per qualche motivo non puoi vincere la partita (perché il tuo avversario controlla un Angelo di Platino, ad esempio), non perderai per aver cercato di pescare una carta da un grimorio vuoto, poiché l'acquisizione è stata comunque sostituita.

Maschera di Avacyn

{2}

Artefatto -- Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+2 e ha anti-malocchio. (Non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)

Equipaggiare {3}

* Se la Maschera di Avacyn in qualche modo viene assegnata a una creatura controllata da un avversario, quella creatura non può essere bersaglio di magie e abilità che controlli.

Mazzafrusto dell'Inquisitore

{2}

Artefatto -- Equipaggiamento

Se la creatura equipaggiata sta per infliggere danno da combattimento, infligge invece il doppio di quel danno.

Se un'altra creatura sta per infliggere danno da combattimento alla creatura equipaggiata, infligge invece il doppio di quel danno alla creatura equipaggiata.

Equipaggiare {2}

* Se una creatura è equipaggiata con un secondo Mazzafrusto dell'Inquisitore, il danno da combattimento inflitto da e a quella creatura sarà moltiplicato per quattro. Un terzo Mazzafrusto dell'Inquisitore moltiplicherebbe il danno da combattimento per otto e così via.

* Se dividi il danno da combattimento inflitto dalla creatura equipaggiata, magari perché la creatura ha travolgere o sta infliggendo danno da combattimento a più creature, dividerai l'ammontare originale e poi raddopierai i risultati. Per esempio, se una creatura 5/5 con travolgere viene bloccata da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Queste quantità vengono poi raddoppiate a 4 e 6 danni, rispettivamente. Non puoi prima raddoppiare i danni per ottenere 10 e poi assegnarne 2 alla creatura e 8 al giocatore.

Mentore degli Umili

{2}{W}

Creatura -- Soldato Umano

2/2

Ogniqualevolta un'altra creatura con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {1}. Se lo fai, pesca una carta.

* Verifichi la forza dell'altra creatura solo quando entra nel campo di battaglia.

--Se è pari o inferiore a 2, l'abilità si innescherà. Una volta innescata l'abilità, far aumentare la forza di quella creatura a più di 2 non influenzerà quell'abilità.

--Allo stesso modo, ridurre la forza della creatura a 2 o meno dopo che è entrata nel campo di battaglia non farà innescare l'abilità.

* Applica i bonus di forza dai segnalini con cui la creatura entra nel campo di battaglia e gli effetti continui come quello del Sindaco di Avabruck quando verifichi se si innescherà l'abilità del Mentore degli Umili.

* Decidi se pagare o meno {1} quando si risolve l'abilità innescata.

Mietitore dell'Abisso

{3}{B}{B}{B}

Creatura -- Demone

6/6

Volare

Morboso -- All'inizio di ogni sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, distruggi una creatura non Demone bersaglio.

* L'abilità di morboso è obbligatoria. Se controlli l'unica creatura non Demone quando si innesca l'abilità, devi sceglierla come bersaglio.

(fronte)

Mistici di Ulvenwald

{2}{G}{G}

Creatura -- Mannaro Sciamano Umano

3/3

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma i Mistici di Ulvenwald.

(retro)

Primitivi di Ulvenwald

green

Creatura -- Mannaro

5/5

{G}: Rigenera i Primitivi di Ulvenwald.

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

* Puoi rigenerare i Primitivi di Ulvenwald in risposta all'abilità innescata che li trasformerebbe. Se lo fai, lo scudo di rigenerazione si applicherà ai Mistici di Ulvenwald in quel turno.

Momento di Eroismo

{1}{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 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 sulla stessa creatura sono ridondanti.

Monaca Rispettata dal Geist

{3}{W}{W}

Creatura -- Monaco Umano

/

Cautela

La forza e la costituzione della Monaca Rispettata dal Geist sono pari al numero di creature che controlli.

Quando la Monaca Rispettata dal Geist entra nel campo di battaglia, metti sul campo di battaglia due pedine creatura Spirito 1/1 bianche con volare.

* L'abilità che stabilisce la forza e la costituzione della Monaca Rispettata dal Geist funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

* Finché la Monaca Rispettata dal Geist è sul campo di battaglia, la sua seconda abilità conterà se stessa.

Mostruosità Ammuffita

{4}{G}{G}{G}

Creatura -- Insetto

8/8

Travolgere

Quando la Mostruosità Ammuffita muore, esiliala, poi rimetti sul campo di battaglia due carte creatura a caso dal tuo cimitero.

* Se l'abilità della Mostruosità Ammuffita non può esiliarla (magari perché non è più nel cimitero quando si risolve l'abilità), le due carte creatura vengono comunque rimesse sul campo di battaglia.

* Se due Mostruosità Ammuffite muoiono contemporaneamente, la prima abilità che si risolve può rimettere sul campo di battaglia l'altra Mostruosità Ammuffita. Se lo fa, l'abilità della seconda Mostruosità Ammuffita non la esilierà ma rimetterà sul campo di battaglia altre due carte creatura.

Nelle Fauci dell'Inferno

{4}{R}{R}

Stregoneria

Distruggi una terra bersaglio. Nelle Fauci dell'Inferno infligge 13 danni a una creatura bersaglio.

* Nelle Fauci dell'Inferno bersaglia sia la terra che la creatura. Puoi lanciarlo solo se puoi scegliere un bersaglio legale per entrambe.

* Se uno dei bersagli di Nelle Fauci dell'Inferno diventa illegale prima che si risolva, Nelle Fauci dell'Inferno influenzerà comunque il rimanente bersaglio legale. Se entrambi i bersagli sono illegali in quel momento, Nelle Fauci dell'Inferno sarà neutralizzato.

Olivia Voldaren

{2}{B}{R}

Creatura Leggendaria -- Vampiro

3/3

Volare

{1}{R}: Olivia Voldaren infligge 1 danno a un'altra creatura bersaglio.

Quella creatura diventa un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi. Metti un segnalino +1/+1 su Olivia Voldaren.

{3}{B}{B}: Prendi il controllo di un Vampiro bersaglio fintanto che controlli Olivia Voldaren.

* Se Olivia Voldaren infligge danno letale a una creatura con la sua prima abilità attivata, quella creatura diventerà un Vampiro prima di morire.

* Se attivi l'ultima abilità di Olivia Voldaren e prima che quell'abilità si sia risolta perdi il controllo di Olivia Voldaren, l'abilità si risolverà senza alcun effetto. Non prenderai il controllo del Vampiro bersagliato.

Orda Senza Respiro

{2}{B}

Creatura -- Zombie

0/0

L'Orda Senza Respiro entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni altro Zombie che controlli e per ogni carta Zombie nel tuo cimitero.

Se all'Orda Senza Respiro sta per essere inflitto danno, preveni quel danno e rimuovi da essa un segnalino +1/+1.

* Verrà rimosso solo un segnalino +1/+1, indipendentemente da quanti danni sono prevenuti.

* Se l'Orda Senza Respiro non ha segnalini +1/+1 (ma la sua costituzione viene aumentata a più di 0 da un altro effetto), qualsiasi danno inflitto ad essa verrà comunque prevenuto, anche se non verrà rimosso alcun segnalino.

* Se l'Orda Senza Respiro entra nel campo di battaglia da un cimitero, conterà se stessa quando determina con quanti segnalini +1/+1 entra nel campo di battaglia.

Paletto di Legno

{2}

Artefatto -- Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata blocca o viene bloccata da un Vampiro, distruggi quella creatura. Non può essere rigenerata.

Equipaggiare {1} ({1}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli.

Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

* Il Vampiro viene distrutto prima che sia inflitto qualsiasi danno da combattimento.

Passato in Fiamme

{3}{R}

Stregoneria

Ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana.
Flashback {4}{R} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* Solo le carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero quando si risolve il Passato in Fiamme guadagneranno flashback. Le carte istantaneo e stregoneria che sono messe nel tuo cimitero più avanti nel turno, compreso il Passato in Fiamme che si sta risolvendo, non guadagneranno flashback.

* Se in questo modo lanci un istantaneo o stregoneria con {X} nel suo costo di mana, sceglierai comunque il valore di X come parte del lancio della magia.

* Se una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero ha già flashback, puoi usare l'una o l'altra abilità di flashback per lanciarla dal tuo cimitero.

* Puoi pagare qualsiasi costo addizionale opzionale che ha la magia, come i costi di potenziamento. Devi pagare tutti i costi addizionali obbligatori che ha la magia.

Persa nella Nebbia

{3}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Fai tornare un permanente bersaglio in mano al suo proprietario.

* Persa nella Nebbia bersaglia sia la magia che il permanente. Puoi lanciarla solo se puoi scegliere dei bersagli legali per entrambe le parti.

* Se uno dei bersagli di Persa nella Nebbia diventa illegale prima che si sia risolta, Persa nella Nebbia influenzerà comunque l'altro bersaglio legale. Se entrambi i bersagli sono illegali in quel momento, Persa nella Nebbia verrà neutralizzata.

Picca del Cantarune

{2}

Artefatto -- Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha attacco improvviso e prende +X/+0, dove X è il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Equipaggiare {2}

* Il valore di X è continuamente aggiornato man mano che le carte istantaneo e le carte stregoneria vengono messe o rimosse dal tuo cimitero.

Preparativi di Viaggio

{1}{G}

Stregoneria

Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

Flashback {1}{W} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* Non puoi bersagliare due volte la stessa creatura per mettere su di essa due segnalini +1/+1.

* Se i Preparativi di Viaggio bersagliano due creature e una di esse diventa un bersaglio illegale prima che i Preparativi di Viaggio si siano risolti, metterai comunque un segnalino +1/+1 sull'altra creatura.

Proliferazione di Ragni

{4}{G}

Stregoneria

Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Ragno 1/2 verde con raggiungere per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

Flashback {6}{B} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* Il numero di carte creatura nel tuo cimitero viene calcolato quando si risolve la Proliferazione di Ragni.

Punizione dell'Eretico

{4}{R}

Incantesimo

{3}{R}: Scegli una creatura o un giocatore bersaglio, poi metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio. La Punizione dell'Eretico infligge danno a quella creatura o a quel giocatore pari al costo di mana convertito più alto tra quelle carte.

* Se la creatura o il giocatore bersagliato diventa un bersaglio illegale prima che l'abilità si sia risolta, l'intera abilità viene neutralizzata. Nessuna carta verrà messa nel tuo cimitero e nessun danno verrà inflitto.

* Se ci sono due o meno carte nel tuo grimorio quando si risolve l'abilità, le metterai tutte nel tuo cimitero. La Punizione dell'Eretico infliggerà ancora danno pari al costo di mana convertito più alto tra quelle carte.

* Il costo di mana convertito di una carta bifronte nel tuo cimitero è il costo di mana convertito del lato frontale.

* Se tutte e tre le carte hanno un costo di mana convertito pari a 0, non verrà inflitto alcun danno.

* Se in questo modo viene messa nel tuo cimitero una carta split, considera ogni costo separatamente. Per esempio, se Delitto / Castigo, una carta split con costi di mana convertito di 2 e 5, viene messa nel tuo cimitero insieme a una terra e a una carta con costo di mana convertito di 6, vengono inflitti 6 danni poiché 6 è maggiore sia di 5 che di 2.

Purificare il Sepolcro

{W}

Istantaneo

Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

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

* Purificare il Sepolcro non può essere usato in risposta a una magia che viene lanciata con flashback o a una magia che richiede di esiliare carte da

un cimitero come costo addizionale per cercare di neutralizzare la magia o di impedirle di essere lanciata.

* Se è il tuo turno e lanci una magia con flashback dalla tua mano, avrai la priorità per lanciare di nuovo quella magia usando flashback prima che qualsiasi altro giocatore abbia la priorità per lanciare Purificare il Sepolcro allo scopo di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.

Quartiere Fantasma

Terra

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

{T}, Sacrifica il Quartiere Fantasma: Distruggi una terra bersaglio. Il suo controllore può passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare il suo grimorio.

* Se la terra bersagliata diventa un bersaglio illegale prima che l'abilità del Quartiere Fantasma si sia risolta, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il controllore della terra non potrà passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base.

* Se l'ultima abilità del Quartiere Fantasma si risolve ma la terra bersagliata non viene distrutta (magari perché è stata rigenerata o è indistruttibile), il suo controllore potrà comunque passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base.

* Puoi attivare l'ultima abilità scegliendo lo stesso Quartiere Fantasma come bersaglio, ma verrà neutralizzata poiché ha un bersaglio illegale. Non potrai passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base.

Raccolto dell'Altare

{1}{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare il Raccolto dell'Altare, sacrifica una creatura.

Pesca due carte.

* Non puoi sacrificare più di una creatura per lanciare il Raccolto dell'Altare.

* Sacrifichi una creatura quando paghi altri costi per lanciare il Raccolto dell'Altare. La creatura sarà già nel cimitero del suo proprietario prima che un qualsiasi giocatore abbia la possibilità di rispondere.

Radunare i Contadini

{2}{W}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno.

Flashback {2}{R} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* Solo le creature che controlli quando si risolve Radunare i Contadini vengono influenzate. Le creature che entrano nel campo di battaglia o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

Rinascita Strisciante

{3}{G}{G}

Stregoneria

Scegli un tipo di permanente. Riprendi in mano tutte le carte del tipo scelto dal tuo cimitero.

Flashback {5}{G}{G} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)

* I tipi di permanente sono artefatto, creatura, incantesimo, planeswalker e terra.

Ripetizione Runica

{2}{U}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta con flashback esiliata bersaglio che possiedi.

* La carta può essere stata esiliata per qualsiasi motivo, non solo perché è stata lanciata usando flashback.

* Un effetto che fornisce flashback a una carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero smette di essere applicato dopo che quella carta ha lasciato la pila. La carta non avrà flashback mentre è esiliata e non può essere il bersaglio della Ripetizione Runica (a meno che non abbia flashback naturalmente).

* Una carta che è esiliata a faccia in giù non ha alcuna caratteristica né abilità, quindi non può essere il bersaglio della Ripetizione Runica.

Risparmiare dal Male

{1}{W}

Istantaneo

Le creature che controlli hanno protezione dalle creature non Umano fino alla fine del turno.

* Solo le creature che controlli quando si risolve Risparmiare dal Male vengono influenzate. Le creature che entrano nel campo di battaglia o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

* Una "creatura non Umano" è una qualsiasi creatura che non ha il tipo di creatura Umano. Una creatura che è un Umano in aggiunta agli altri tipi di creatura non è una creatura non Umano.

Ritorno dal Baratro

{4}{U}{U}

Incantesimo

Esilia una carta creatura dal tuo cimitero e pagane il costo di mana: Metti sul campo di battaglia una pedina che è una copia di quella carta. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* Sebbene tu stia pagando il costo di mana della carta, non stai lanciando quella carta. Le abilità che riducono il costo per lanciare una magia creatura non si applicheranno e non si possono pagare i costi addizionali per lanciare quella creatura. Se la carta ha un'abilità che consente di pagare un altro costo "invece del suo costo di mana", è possibile pagare quel costo

alternativo. Altri costi alternativi che influenzano cosa costa lanciare una magia creatura, come apparire, non possono essere pagati.

* Ogni abilità entra-in-campo della creatura si innescherà quando la pedina 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.

* Se in questo modo esili una carta creatura bifronte, pagherai il costo di mana del lato frontale. La pedina sarà una copia del lato frontale e non si potrà trasformare.

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

Sala del Sangue di Stensia

Terra

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

{3}{B}{R}, {T}: La Sala del Sangue di Stensia infligge 2 danni a un giocatore bersaglio.

* Come le altre terre, la Sala del Sangue di Stensia è incolore. Il danno che infligge è da una fonte incolore, anche se attivare la sua abilità richiede mana colorato.

Sangue Traditore

{1}{R}{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

STAPPala. Ha travolgere e rapidità fino alla fine del turno.

* Il Sangue Traditore può bersagliare qualsiasi creatura, anche se è già TAPPata o si trova 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.

Schiavitù della Fede

{1}{W}

Incantesimo -- Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 fintanto che è un Umano. Altrimenti, non può attaccare o bloccare.

* Una volta che la creatura incantata è stata dichiarata una creatura attaccante o bloccante, farla smettere di essere un Umano non la rimuoverà dal combattimento. Però, perderà il bonus +2/+2.

(fronte)

Scopritore di Segreti

{U}

Creatura -- Mago Umano

1/1

All'inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi rivelarla. Se una carta istantaneo o stregoneria viene rivelata in questo modo, trasforma lo Scopritore di Segreti.

(retro)

Insetto Aberrante

blue

Creatura -- Insetto Umano

3/2

Volare

* Puoi rivelare la carta anche se non è un istantaneo o una stregoneria. Che tu la riveli o meno, la carta rimane in cima al tuo grimorio.

Segugio Fauci di Cenere

{1}{R}

Creatura -- Mastino Elementale

2/1

Ogniqualevolta il Segugio Fauci di Cenere blocca o viene bloccato da una creatura, il Segugio Fauci di Cenere infligge 1 danno a quella creatura.

* L'abilità del Segugio Fauci di Cenere si innesca una volta per ogni creatura che blocca o da cui viene bloccato.

Sensazione di Terrore

{1}{W}

Istantaneo

TAPpa fino a due creature bersaglio.

Flashback {1}{U} (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.)

* Se la Sensazione di Terrore bersaglia due creature e una di esse diventa un bersaglio illegale prima che la Sensazione di Terrore si sia risolta, l'altra creatura verrà comunque TAPPata.

(fronte)

Sentinella di Thraben

{3}{W}

Creatura -- Soldato Umano

2/2

Cautela

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, puoi trasformare la Sentinella di Thraben.

(retro)

Milizia di Thraben

white

Creatura -- Soldato Umano

5/4

Travolgere

* Se più creature che controlli muoiono contemporaneamente, l'abilità della Sentinella di Thraben si innescherà altrettante volte. Ogni volta che si risolve una di quelle abilità, puoi trasformare la creatura, anche se in quel momento è la Milizia di Thraben.

Silenzio di Pietra

{1}{W}

Incantesimo

Le abilità attivate degli artefatti non possono essere attivate.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente sono scritte "[Costo]: [Effetto]". Alcune parole chiave, come equipaggiare, sono abilità attivate; hanno i due punti nel loro testo di richiamo.

* Anche le abilità di mana degli artefatti non possono essere attivate.

* Le abilità innescate e le abilità statiche degli artefatti non sono influenzate. Anche le abilità attivate (come ciclo o dissotterrare) di carte artefatto non sul campo di battaglia non sono influenzate.

(fronte)

Sindaco di Avabruck

{1}{G}

Creatura -- Mannaro Consigliere Umano

1/1

Le altre creature Umano che controlli prendono +1/+1.

All'inizio di ogni mantenimento, se nell'ultimo turno non sono state lanciate magie, trasforma il Sindaco di Avabruck.

(retro)

Ulubranco Alfa

green

Creatura -- Mannaro

3/3

Le altre creature Mannaro e Lupo che controlli prendono +1/+1.

All'inizio della tua sottofase finale, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 2/2 verde.

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

* Una creatura che è sia un Mannaro che un Lupo otterrà solo +1/+1 dall'Ulubranco Alfa.

Skaab Corazzato

{2}{U}

Creatura -- Guerriero Zombie

1/4

Quando lo Skaab Corazzato entra nel campo di battaglia, metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio.

* Se ci sono meno di quattro carte nel tuo grimorio quando lo Skaab Corazzato entra nel campo di battaglia, le metterai tutte nel tuo cimitero.

Skaab Distruttore

{1}{U}{U}

Creatura -- Orrore Zombie

5/6

Come costo addizionale per lanciare lo Skaab Distruttore, esilia tre carte creatura dal tuo cimitero.

Volare

Puoi lanciare lo Skaab Distruttore dal tuo cimitero.

* Lo Skaab Distruttore è in pila quando paghi i suoi costi. Non può essere esiliato per pagare per se stesso.

* Devi esiliare tre carte creatura dal tuo cimitero indipendentemente dalla zona dalla quale stai lanciando lo Skaab Distruttore.

Sommo Sacerdote Skirsdag

{1}{B}

Creatura -- Chierico Umano

1/2

Morboso -- {T}, TAPpa due creature STAPpate che controlli: Metti sul campo di battaglia una pedina creatura Demone 5/5 nera con volare. Attiva questa abilità solo se è morta una creatura in questo turno.

* A differenza dello stesso Sommo Sacerdote Skirsdag, le altre due creature che TAPpi per attivare l'abilità non devono obbligatoriamente essere state sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Sorgere della Luna Piena

{1}{G}

Incantesimo

Le creature Mannaro che controlli prendono +1/+0 e hanno travolgere.

Sacrifica Sorgere della Luna Piena: Rigenera tutte le creature Mannaro che controlli.

* Per poter rigenerare i Mannari coinvolti nel combattimento, devi sacrificare Sorgere della Luna Piena prima che venga assegnato il danno da combattimento. Questo significa che perderanno i bonus di +1/+0 e travolgere prima che venga assegnato il danno da combattimento.

Sorvegliante Angelica

{3}{W}{W}

Creatura -- Angelo

5/3

Volare

Fintanto che controlli un Umano, la Sorvegliante Angelica ha anti-malocchio ed è indistruttibile.

* Se controlli un Umano e un effetto tenta di distruggere ogni Umano che controlli e la Sorvegliante Angelica contemporaneamente, la Sorvegliante Angelica non verrà distrutta.

* Se controlli un Umano e alla Sorvegliante Angelica viene inflitto danno letale, quel danno rimarrà su di essa per quel turno. Se più avanti nel turno non controlli più alcun Umano, la Sorvegliante Angelica verrà distrutta.

Sorvegliare la Carovana

{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.
Morboso -- Puoi mettere quella carta sul campo di battaglia invece di aggiungerla alla tua mano se è morta una creatura in questo turno.

* Puoi scegliere di aggiungere alla tua mano la carta terra base anche se una creatura è morta nel turno in cui hai lanciato Sorvegliare la Carovana.

Spauracchio delle Schegge

{2}{G}

Creatura -- Elementale

/

Travolgere

La forza e la costituzione dello Spauracchio delle Schegge sono pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

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

* L'abilità che stabilisce la forza e la costituzione dello Spauracchio delle Schegge funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se lo Spauracchio delle Schegge è nel tuo cimitero, conterà se stesso.

* Se il controllore dello Spauracchio delle Schegge ha solo una carta nel suo grimorio, mette quella carta nel suo cimitero.

Spezzagabbie di Kessig

{4}{G}

Creatura -- Farabutto Umano

3/4

Ogniqualevolta gli Spezzagabbie di Kessig attaccano, metti sul campo di battaglia una pedina creatura Lupo 2/2 verde TAPPata e attaccante per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

* Conti il numero di carte creatura nel tuo cimitero quando si risolve l'abilità innescata.

* Dichiarare quale giocatore o planeswalker viene attaccato da ogni pedina quando la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker che gli Spezzagabbie di Kessig stanno attaccando.

* Sebbene le pedine stiano attaccando, non vengono mai dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).

Spirale di Geist

{G}

Incantesimo -- Aura

Incanta creatura

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

* Il valore di X è continuamente aggiornato man mano che le carte creatura vengono messe o rimosse dal tuo cimitero.

Spirito della Lanterna

{2}{U}

Creatura -- Spirito

2/1

Volare

{U}: Fai tornare lo Spirito della Lanterna in mano al suo proprietario.

* Solo il controllore dello Spirito della Lanterna può attivare la sua abilità.

Sporcizia delle Fogne

{4}{G}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura non pedina che controlli muore, metti un segnalino melma sulla Sporcizia delle Fogne, poi metti sul campo di battaglia una pedina creatura Melma verde con "La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di segnalini melma sulla Sporcizia delle Fogne".

* La forza e la costituzione delle pedine Melma continueranno a migliorare man mano che la Sporcizia delle Fogne accumula segnalini melma.

* Se controlli più di una Sporcizia delle Fogne, ogni pedina Melma ricorda quale l'ha creata. La forza e la costituzione di quella Melma sarà pari al numero di segnalini melma soltanto su quella Sporcizia delle Fogne.

* Se la Sporcizia delle Fogne lascia il campo di battaglia, la forza e la costituzione di ogni pedina Melma che ha creato diventeranno pari a 0. A meno che un altro effetto non faccia aumentare la sua costituzione a più di 0, ognuna di quelle pedine Melma verrà messa nel cimitero del suo proprietario la prossima volta che vengono verificate le azioni di stato.

Stormo di Corvi

{3}{U}{U}

Creatura -- Uccello

4/4

Volare

Ogniqualevolta un'altra creatura muore, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

* Se scegli di pescare una carta e quella pescata viene sostituita da un'altra azione, scarterai comunque una carta.

* Non puoi fare nulla tra il pescare una carta e lo scartare una carta, neppure lanciare la carta che hai pescato.

Strega dal Cuore Duro

{4}{B}

Creatura -- Sciamano Umano

1/2

Tocco letale

Quando la Strega dal Cuore Duro muore, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Anatema, metterla sul campo di battaglia assegnata a un giocatore bersaglio, poi rimescolare il tuo grimorio.

* L'Anatema deve essere in grado legalmente di incantare il giocatore. Per esempio, se il giocatore ha protezione dal rosso, non puoi mettere sul campo di battaglia un Anatema rosso in questo modo.

(fronte)

Studioso Civile

{2}{U}

Creatura -- Consigliere Umano

0/1

{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Se una carta creatura viene scartata in questo modo, STAPpa lo Studioso Civile, poi trasformalo.

(retro)

Bruto Omicida

red

Creatura -- Mutante Umano

5/1

All'inizio della tua sottofase finale, se il Bruto Omicida non ha attaccato in questo turno, TAPPalo, poi trasformalo.

* Non hai priorità tra STAPPare lo Studioso Civile e trasformarlo. Ad esempio, non puoi attivare di nuovo l'abilità pesca-e-scarta.

* TAPperai e trasformerai il Bruto Omicida anche se non può attaccare.

* Se lo Studioso Civile attacca e più avanti nel turno (ma prima dell'inizio della tua sottofase finale) si trasforma, l'ultima abilità del Bruto Omicida non si innescherà. Questo perché la creatura ha attaccato in quel turno, anche se in quel momento era a faccia in su l'altro suo lato.

Sturmgeist

{3}{U}{U}

Creatura -- Spirito

/

Volare

La forza e la costituzione dello Sturmgeist sono pari al numero di carte nella tua mano.

Ogniqualevolta lo Sturmgeist infligge danno da combattimento a un giocatore, tu peschi una carta.

* L'abilità che stabilisce la forza e la costituzione dello Sturmgeist funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Tempesta Spazzatetti

{5}{U}

Incantesimo

Puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana per le magie creatura Zombie che lanci.

* Devi comunque pagare tutti i costi aggiuntivi obbligatori, come esiliare una carta creatura dal tuo cimitero per il Picchiatore Improvvisato.

* Il costo di mana e il costo di mana convertito della magia rimangono inalterati. La Tempesta Spazzatetti modifica solo quello che paghi.

Torcia Ardente

{1}

Artefatto -- Equipaggiamento

La creatura equipaggiata non può essere bloccata da Vampiri o Zombie.

La creatura equipaggiata ha "{T}, Sacrifica la Torcia Ardente: La Torcia Ardente infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio".

Equipaggiare {1} ({1}: Assegna a una creatura bersaglio che controlli.

Equipaggia solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

* Se una Torcia Ardente controllata da un giocatore finisce in qualche modo per essere equipaggiata a una creatura controllata da un altro giocatore, l'abilità di danno non potrà essere attivata da nessuno dei due giocatori. Solo il controllore della creatura può attivare l'abilità, ma poiché quel giocatore non può sacrificare la Torcia Ardente (un permanente che non controlla) non può pagare il costo dell'abilità.

* La fonte del danno è la Torcia Ardente, non la creatura equipaggiata. Però, è l'abilità della creatura equipaggiata a bersagliare la creatura o il giocatore. Se la Torcia Ardente è equipaggiata a una creatura rossa, per esempio, l'abilità non può bersagliare una creatura con protezione dal rosso. Potrebbe bersagliare una creatura con protezione dagli artefatti, ma in questo caso tutto il danno sarebbe prevenuto.

Tributo alla Fame

{2}{B}

Istantaneo

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura. Guadagni un ammontare di punti vita pari alla costituzione di quella creatura.

* L'ammontare di punti vita che guadagni è pari alla costituzione della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia.

Vendetta Scottante

{2}{R}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia dal tuo cimitero, la Vendetta Scottante infligge 2 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

* Sebbene flashback sia il modo più comune per lanciare una magia dal tuo cimitero, la Vendetta Scottante si innescherà ogni volta che lanci una magia dal tuo cimitero per qualsiasi motivo.

* La Vendetta Scottante non si innescherà quando attivi un'abilità di una carta nel tuo cimitero come dissotterrare o l'abilità dello Scheletro Riasssemblato.

* L'abilità innescata della Vendetta Scottante si risolverà prima della magia che hai lanciato dal tuo cimitero.

Viaggio del Ricordo

{1}{U}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio rimescola nel suo grimorio fino a tre carte bersaglio dal suo cimitero.

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

* Non devi necessariamente bersagliare una carta quando lanci il Viaggio del Ricordo, ma devi bersagliare un giocatore.

* Se il giocatore diventa un bersaglio illegale prima che il Viaggio del Ricordo si sia risolto, la magia non avrà alcun effetto, anche se le carte sono ancora bersagli legali. Questo perché una magia non può far compiere a un bersaglio illegale (il giocatore) alcuna azione (come rimescolare il suo grimorio).

* Nessuna delle carte bersagliate che diventano bersagli illegali prima che il Viaggio del Ricordo si sia risolto verrà rimescolata nel grimorio del suo proprietario.

* Se il Viaggio del Ricordo non ha bersagliato alcuna carta o se tutte le carte bersagliate diventano bersagli illegali prima che il Viaggio del Ricordo si sia risolto, il giocatore bersagliato rimescolerà comunque il proprio grimorio.

* Se lanci il Viaggio del Ricordo con flashback, non sarà nel cimitero quando scegli i bersagli. Non può bersagliare se stesso.

Vite Parallele

{3}{G}

Incantesimo

Se un effetto sta per mettere sul campo di battaglia una o più pedine sotto il tuo controllo, mette invece sul campo di battaglia il doppio di quelle pedine.

* Tutte le pedine entrano nel campo di battaglia contemporaneamente. Avranno gli stessi nome, colore, tipo e sottotipo, abilità, forza, costituzione ecc.

* Se l'effetto mette sul campo di battaglia più di un tipo di pedina, ne metterà sul campo di battaglia il doppio di ogni tipo. Per esempio, se lanci la Minaccia Bestiale mentre controlli le Vite Parallele, metterai sul campo di battaglia due pedine Serpente, due pedine Lupo e due pedine Elefante.

* Se controlli due Vite Parallele, allora il numero di pedine create è il quadruplo del numero originale. Se ne controlli tre, allora il numero di pedine create è otto volte il numero originale e così via.

* Se l'effetto che crea le pedine ti dice di fare qualcosa con quelle pedine più avanti, come esiliarle alla fine del combattimento, lo farai per tutte le pedine.

Wurm dell'Ossario

{1}{G}

Creatura -- Wurm

/

La forza e la costituzione del Wurm dell'Ossario sono pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

* L'abilità che stabilisce la forza e la costituzione del Wurm dell'Ossario funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se il Wurm dell'Ossario è nel tuo cimitero, conterà se stesso.

Tutti i marchi sono di proprietà della Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri Paesi. (C)2011 Wizards.