# Note di release di *Dominaria*

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

Ultima modifica: 31 gennaio 2018

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

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

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

-----

# NOTE GENERALI

## Informazioni sull’uscita

L’espansione *Dominaria* contiene 269 carte (20 terre base, 101 comuni, 80 non comuni, 53 rare e 15 rare mitiche) incluse nelle buste, oltre a 10 carte disponibili solo nei mazzi Planeswalker di *Dominaria* e 1 carta promozionale esclusiva (disponibile come parte della promozione Acquista-un-box in negozio di *Dominaria*).

*Open House di Magic*: 14-15 aprile 2018

Fine settimana di Prerelease: 21-22 aprile 2018

Fine settimana di draft: 28-29 aprile 2018

*Inizio della Lega di Magic*: 30 aprile 2018

Inizio dello Standard Showdown: 6 maggio 2018

Campionato in negozio: 30 giugno - 1 luglio 2018

L’espansione *Dominaria* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 27 aprile 2018. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Kaladesh*, *Rivolta dell’Etere*, *Amonkhet*, *L’Era della Rovina*, *Ixalan*, *Rivali di Ixalan* e *Dominaria*. Inoltre, nel formato Standard sono consentite anche le carte dei mazzi di benvenuto (e di altri prodotti secondari) con il codice identificativo di espansione W17.

Visita [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

Visita [**Wizards.com/Locator**](http://www.wizards.com/locator) per trovare un evento o un negozio vicino a te.

-----

## Carte momento chiave di *Dominaria*

Ci sono molti momenti importanti nella storia di *Dominaria*, ma quelli davvero cruciali (chiamati “momenti chiave”) sono rappresentati nelle carte. Puoi trovare maggiori informazioni su questi eventi nelle storie ufficiali di *Magic* su **mtgstory.com/it**.

Momento chiave 1: Legame Spezzato

Momento chiave 2: Commiato Definitivo

Momento chiave 3: Regolare i Conti

Momento chiave 4: Nelle Grinfie di Bolas

Le carte momento chiave di questa espansione mostrano un’icona rappresentante il simbolo dei Planeswalker nel riquadro di testo. L’icona non ha alcun effetto sul gioco. Le carte stampate includono anche l’URL **mtgstory.com/it** e un numero che indica la sequenza delle carte nella storia.

-----

## Nuova meccanica: carte Saga

L’espansione *Dominaria* introduce un nuovo tipo di incantesimo: le Saghe. Ogni Saga narra la storia di un evento chiave del passato che si sviluppa in ognuno dei tuoi turni.

Storia di Benalia

{1}{W}{W}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I, II — Crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.

III — I Cavalieri che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno.

\* Mentre una Saga entra nel campo di battaglia, il suo controllore mette un segnalino sapere su di essa. Mentre inizia la tua fase principale pre-combattimento (subito dopo la tua sottofase di acquisizione), metti un altro segnalino sapere su ogni Saga che controlli. L’azione di mettere un segnalino sapere su una Saga in entrambi questi modi non usa la pila.

\* Ognuno dei simboli sul lato sinistro del riquadro di testo di una Saga rappresenta un’*abilità capitolo*. Un’abilità capitolo è un’abilità innescata che si innesca quando un segnalino sapere che viene messo sulla Saga fa sì che il numero di segnalini sapere su quella Saga diventi pari o superiore al numero dell’abilità capitolo. Le abilità capitolo vengono messe in pila e ad esse è possibile rispondere.

\* Un’abilità capitolo non si innesca se un segnalino sapere viene messo su una Saga che aveva già un numero di segnalini sapere pari o superiore al numero di quel capitolo. Ad esempio, il terzo segnalino sapere messo su una Saga fa sì che si inneschi l’abilità capitolo III, ma le abilità I e II non si innescheranno di nuovo.

\* Una volta che un’abilità capitolo si è innescata, l’abilità in pila non sarà influenzata se la Saga ottiene o perde segnalini oppure se lascia il campo di battaglia.

\* Se più abilità capitolo si innescano nello stesso momento, il loro controllore le mette in pila in qualsiasi ordine. Se una di esse richiede bersagli, sceglierai quei bersagli mentre metti le abilità in pila, prima che queste si risolvano.

\* Se vengono rimossi segnalini da una Saga, le abilità capitolo corrispondenti si innescheranno di nuovo quando la Saga ottiene segnalini sapere. La rimozione di segnalini sapere non causerà l’innesco di un’abilità capitolo precedente.

\* Quando il numero di segnalini sapere su una Saga è pari o superiore al numero maggiore tra le sue abilità capitolo (che nell’espansione *Dominaria* è sempre pari a tre), il controllore della Saga la sacrifica non appena la sua abilità capitolo ha lasciato la pila, probabilmente quando si risolve o viene neutralizzata. Questa azione di stato non usa la pila.

-----

## Tematica principale: permanenti leggendari

Personaggi leggendari conosciuti e inediti hanno conquistato la fama su tutto il piano. In ogni busta di *Dominaria* troverai almeno una creatura leggendaria. Oltre a queste, l’espansione include anche una notevole quantità di altre carte leggendarie.

Jodah, Arcimago Eterno

{1}{U}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

4/3

Volare

Puoi pagare {W}{U}{B}{R}{G} invece di pagare il costo di mana per le magie che lanci.

Mox d’Ambra

{0}

Artefatto Leggendario

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore tra quelli dei planeswalker e delle creature leggendarie che controlli.

\* A partire dall’espansione *Dominaria*, le carte leggendarie non planeswalker vantano un bordo speciale con decorazioni aggiuntive nella riga del titolo. Questa modifica è puramente estetica e non influisce sulle regole, ma ti aiuterà a individuare immediatamente le carte leggendarie durante una partita.

\* Se un giocatore controlla due o più permanenti leggendari con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Questa regola è detta “regola delle leggende”.

\* La “regola delle leggende” considera i permanenti leggendari che hanno esattamente lo stesso nome in inglese. Ad esempio, potresti controllare contemporaneamente Teferi, Distorsore Temporale e Teferi, Eroe di Dominaria.

\* La “regola delle leggende” non usa la pila. Dal momento in cui controlli due permanenti leggendari che condividono un nome, non puoi compiere azioni prima che la “regola delle leggende” si applichi. Se l’entrata nel campo di battaglia del nuovo permanente leggendario fa innescare delle abilità, queste verranno messe in pila dopo l’applicazione della “regola delle leggende”.

\* Il supertipo leggendario sulle carte permanente non comporta alcuna restrizione implicita oltre alla “regola delle leggende”. Puoi controllare un qualsiasi numero di permanenti leggendari che non condividono un nome e il tuo mazzo può contenere un qualsiasi numero di carte leggendarie (ma non più di quattro con lo stesso nome).

-----

## Nuova meccanica: stregonerie leggendarie

*Dominaria* vede l’esordio delle carte stregoneria leggendaria, che rappresentano momenti straordinari del passato dei nostri personaggi. Queste potenti magie possono essere scatenate solo con l’aiuto di una creatura o di un planeswalker leggendari sul tuo lato del campo di battaglia.

Esplosione Devastante di Urza

{4}{W}

Stregoneria Leggendaria

*(Puoi lanciare una stregoneria leggendaria solo se controlli una creatura o un planeswalker leggendari.)*

Esilia tutti i permanenti non terra che non sono leggendari.

\* Non puoi lanciare una stregoneria leggendaria a meno che tu non controlli una creatura leggendaria o un planeswalker leggendario. Dopo che hai iniziato a lanciare una stregoneria leggendaria, perdere il controllo delle tue creature e dei tuoi planeswalker leggendari non influenza quella magia.

\* Il supertipo leggendario su una stregoneria non implica regole addizionali oltre alla restrizione sul lancio. Puoi lanciare un qualsiasi numero di stregonerie leggendarie durante lo stesso turno e il tuo mazzo può contenere un qualsiasi numero di carte leggendarie (ma non più di quattro con lo stesso nome).

-----

## Nuovo termine: storico

Studiando le carte Saga, leggendarie e artefatto di questa espansione, potrai scoprire un ampio spaccato della lunga e misteriosa storia di Dominaria. Alcune carte celebrano il glorioso passato del piano ricompensandoti quando giochi queste carte *storiche*. “Storico” è un termine di gioco che indica le carte con il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il tipo di incantesimo Saga.

Jhoira, Capitana della Cavalcavento

{2}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

3/3

Ogniqualvolta lanci una magia storica, pesca una carta. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

\* Una carta, una magia o un permanente sono storici se hanno il supertipo leggendario, il tipo di carta artefatto o il sottotipo Saga. Un oggetto che possiede due di tali caratteristiche non è più storico di un altro, né riceve un bonus addizionale: un oggetto può solo essere storico o non storico.

\* Alcune abilità si innescano “ogniqualvolta lanci una magia storica”. Le abilità di questo tipo si risolvono prima della magia che le ha fatte innescare. Si risolveranno anche se quella magia viene neutralizzata.

\* Un’abilità che si innesca “ogniqualvolta lanci una magia storica” non si innesca se una carta storica viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata.

\* Le terre non vengono mai lanciate, quindi le abilità che si innescano “ogniqualvolta lanci una magia storica” non si innescano se giochi una terra leggendaria. Non si innescano neanche se una carta sul campo di battaglia si trasforma in una terra leggendaria, come accade per le carte bifronte di *Ixalan* e *Rivali di Ixalan*.

-----

## Riproposizione di una parola chiave: potenziamento

Potenziamento è una parola chiave riproposta che ti permette di pagare un costo aggiuntivo per rendere più spettacolari le tue magie.

Baloth Trangugiatore

{2}{G}{G}

Creatura — Bestia

4/4

Potenziamento {4} *(Puoi pagare {4} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Se il Baloth Trangugiatore è stato potenziato, entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.

Le regole per il potenziamento non sono cambiate dalla sua precedente apparizione.

\* Non puoi pagare un costo di potenziamento più di una volta.

\* Se hai messo un permanente con un’abilità potenziamento sul campo di battaglia senza lanciarlo, non puoi potenziarlo.

\* Se copi una magia istantaneo o stregoneria potenziata, anche la copia è considerata potenziata. Se una carta o una pedina entrano nel campo di battaglia come una copia di un permanente, il nuovo permanente non è potenziato, neanche se l’originale lo era.

\* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l’effetto di un’altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

-----

## Modifica alle regole: il danno non può essere deviato sui planeswalker

Fino ad ora, era possibile deviare il danno non da combattimento che una fonte sotto il tuo controllo stava per infliggere a un avversario, scegliendo invece che quella fonte infliggesse quel danno a uno dei suoi planeswalker. Con l’uscita dell’espansione *Dominaria*, questa regola viene eliminata dal gioco. Un gran numero di carte che infliggevano un determinato ammontare di danni a “un giocatore bersaglio” riceveranno un errata-corrige in base alle linee guida indicate di seguito:

* Le abilità con il testo “una creatura o un giocatore bersaglio” sono state riformulate con il testo “un qualsiasi bersaglio”.
* Le abilità con il testo “un giocatore bersaglio” sono state riformulate con il testo “un giocatore o un planeswalker bersaglio”. Tuttavia, se l’ammontare di danni viene calcolato usando informazioni su quel giocatore o sugli oggetti che controlla, l’abilità resta inalterata e può ora danneggiare unicamente il giocatore.
* Le abilità con il testo “un avversario bersaglio” sono state riformulate con il testo “un avversario o un planeswalker bersaglio”, con la stessa eccezione indicata al punto precedente. Queste magie e abilità possono bersagliare un planeswalker che controlli.
* Le abilità che infliggono danno ma che non richiedono bersagli non hanno ricevuto errata-corrige, con l’unica eccezione di Frantumafiale la Focosa.

Oltre a queste modifiche, un numero ridotto di altre carte che modificano il danno sono interessate dal cambiamento. In particolare, gli effetti che prevengono il danno che verrebbe inflitto a un bersaglio hanno ricevuto un errata-corrige in base alle linee guida indicate in precedenza.

Folgore dello Stregone

{2}{R}

Istantaneo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se controlli un Mago.

La Folgore dello Stregone infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

Inferno Ardente di Jaya

{X}{R}{R}

Stregoneria Leggendaria

*(Puoi lanciare una stregoneria leggendaria solo se controlli una creatura o un planeswalker leggendari.)*

Scegli fino a tre bersagli. L’Inferno Ardente di Jaya infligge X danni a ognuno di essi.

\* Se una magia o abilità richiede un bersaglio non meglio specificato, quel bersaglio può essere una creatura, un giocatore o un planeswalker. Tale bersaglio potrebbe essere definito semplicemente come “un qualsiasi bersaglio” o “un altro bersaglio”, o essere espresso come parte di un conteggio, ad esempio “fino a tre bersagli”. Le carte e i permanenti che non sono creature o planeswalker non possono essere bersagliati in questo modo.

\* Oltre 700 carte hanno ricevuto un errata-corrige per implementare questa modifica. Per consultare il testo delle regole aggiornato di una carta, inclusi gli eventuali errata-corrige ricevuti, visita <http://Gatherer.Wizards.com>.

Le carte stampate nell’espansione *Dominaria* che infliggono danno alle creature e/o ai giocatori ma non ai planeswalker (ad esempio la carta Chandra, Piromante Ardita del relativo mazzo Planeswalker e la carta promo Canto di Fuoco e Oratrice del Sole) richiedono bersagli così come descritti, anche se carte con formulazioni simili hanno ricevuto un errata-corrige.

Chandra, Piromante Ardita

{4}{R}{R}

Planeswalker Leggendario — Chandra

+1: Aggiungi {R}{R}. Chandra, Piromante Ardita infligge 2 danni a un giocatore bersaglio.

-3: Chandra, Piromante Ardita infligge 3 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

-7: Chandra, Piromante Ardita infligge 10 danni a un giocatore bersaglio e a ogni creatura e planeswalker che controlla.

Canto di Fuoco e Oratrice del Sole

{4}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Minotauro

4/6

Le magie istantaneo e stregoneria rosse che controlli hanno legame vitale.

Ogniqualvolta una magia istantaneo o stregoneria bianca ti fa guadagnare punti vita, Canto di Fuoco e Oratrice del Sole infliggono 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

-----

## Nuovi termini: varie modifiche non funzionali

Sempre a partire dall’espansione *Dominaria* vengono introdotte varie modifiche minori alla terminologia generica di *Magic*. Tali cambiamenti sono puramente stilistici e non implicano modifiche funzionali.

L’espressione “riserva di mana” è stata rimossa dal testo delle carte. Il concetto in sé resta comunque valido ai fini delle regole del gioco. Se un giocatore deve aggiungere un determinato ammontare di mana, quel giocatore aggiunge quel mana alla sua riserva di mana.

Elfi di Llanowar

{G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

{T}: Aggiungi {G}.

*Magic* ha adottato in inglese “they” come pronome di terza persona singolare per riferirsi a un giocatore, invece della precedente formulazione “he or she”. *(Tale modifica non ha ripercussioni sulla traduzione italiana delle carte.)*

Esploratore Homarid

{3}{U}

Creatura — Esploratore Homarid

3/3

Quando l’Esploratore Homarid entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio mette nel suo cimitero le prime quattro carte del suo grimorio.

Le abilità che modificano il comportamento di una magia nella pila, ad esempio i costi addizionali, si riferiscono alla magia come “questa magia” invece di usare il nome della carta.

Rivalsa dello Stregone

{1}{U}{U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un Mago.

Neutralizza una magia bersaglio.

Infine, nelle carte che presentano sia testo delle regole sia testo narrativo, questi sono separati da una linea che aiuta a distinguerli.

-----

## Ciclo: “checkland”

L’espansione *Dominaria* comprende un ciclo di terre doppie di colori nemici che ti consentono di disporre sempre del mana necessario. Queste carte sono state stampate per la prima volta nell’espansione *Innistrad*, mentre le loro controparti con colori alleati sono state stampate recentemente nell’espansione *Ixalan*.

Cappella Isolata

Terra

La Cappella Isolata entra nel campo di battaglia TAPpata a meno che tu non controlli una Pianura o una Palude.

{T}: Aggiungi {W} o {B}.

\* Le abilità entra-in-campo di queste terre doppie verificano la presenza di terre con uno dei due tipi di terra specificati tra le terre che controlli, non con uno dei due nomi specificati. Le terre verificate non devono essere necessariamente terre base. Ad esempio, se controlli le Selve Diradate (una terra non base con i tipi di terra Foresta e Pianura), la Cappella Isolata entra nel campo di battaglia STAPpata.

\* Queste terre doppie non hanno alcun tipo di terra. Ad esempio, la Cappella Isolata non è una Pianura. Una seconda Cappella Isolata non entrerà STAPpata se controlli solo la prima Cappella Isolata.

\* Mentre queste terre entrano nel campo di battaglia, verificano le terre che sono già sul campo di battaglia. Non considerano le terre che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente a esse.

-----

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Adeliz, il Vento di Brace

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Volare, rapidità

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, i Maghi che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno.

\* L’ultima abilità di Adeliz influenza solo i Maghi che controlli nel momento in cui si risolve, inclusa Adeliz stessa. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno e le creature che diventano Maghi più avanti nel turno non prenderanno +1/+1.

\* L’ultima abilità di Adeliz si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

-----

Allosauro Territoriale

{2}{G}{G}

Creatura — Dinosauro

5/5

Potenziamento {2}{G} *(Puoi pagare {2}{G} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Quando l’Allosauro Territoriale entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, lotta con un’altra creatura bersaglio.

\* Se l’Allosauro Territoriale non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità innescata si risolve o se il bersaglio di quell’abilità è illegale, nessuna creatura infligge o subisce danno.

\* L’abilità dell’Allosauro Territoriale può bersagliare un’altra creatura che controlli (ad esempio un Dinosauro con un’abilità infuriare). Se lo hai potenziato, ma l’avversario non controlla creature che sono bersagli legali, l’abilità deve bersagliare un’altra delle tue creature. Potenziare una lucertola gigante assetata di sangue ha i suoi rischi.

-----

Astio Antico

{1}{G}

Istantaneo

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, se è leggendaria. Poi essa lotta con una creatura bersaglio controllata da un avversario. *(Ogni creatura infligge all’altra danno pari alla propria forza.)*

\* Non puoi lanciare l’Astio Antico a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli, sia una creatura che non controlli.

\* La creatura che controlli non deve necessariamente essere leggendaria. Semplicemente non riceverà un segnalino +1/+1 prima di lottare se non è leggendaria.

\* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l’Astio Antico tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

\* Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre l’Astio Antico tenta di risolversi, non potrai mettere un segnalino +1/+1 su di essa. Se quella creatura è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, metterai comunque il segnalino sulla creatura che controlli se è leggendaria.

-----

Arvad il Maledetto

{3}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Vampiro

3/3

Tocco letale, legame vitale

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

\* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura leggendaria che controlli potrebbe diventare letale se Arvad lascia il campo di battaglia durante quel turno.

-----

Aryel, Cavaliera di Windgrace

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/4

Cautela

{2}{W}, {T}: Crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.

{B}, {T}, TAPpa X Cavalieri STAPpati che controlli: Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a X.

\* TAPpare Aryel per attivare una delle sue abilità mentre sta attaccando non la rimuove dal combattimento.

\* Puoi TAPpare qualsiasi Cavaliere STAPpato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo dell’ultima abilità di Aryel. Tuttavia, devi aver controllato Aryel ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno per poter usare una delle sue abilità attivate.

\* Una volta che hai dichiarato l’attivazione dell’ultima abilità di Aryel, nessun giocatore può compiere altre azioni finché l’abilità non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di rendere il valore di X non valido rimuovendo o TAPpando i tuoi Cavalieri.

\* Se la forza della creatura bersaglio è maggiore di X mentre l’ultima abilità di Aryel tenta di risolversi, quest’ultima non si risolve. Non puoi TAPpare Cavalieri addizionali una volta che l’abilità è stata attivata.

-----

Autoreplicante di Mishra

{5}

Creatura Artefatto — Addetto-al-Montaggio

2/2

Ogniqualvolta lanci una magia storica, puoi pagare {1}. Se lo fai, crea una pedina che è una copia dell’Autoreplicante di Mishra. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

\* La pedina avrà l’abilità dell’Autoreplicante di Mishra. Potrà anch’essa creare copie di se stessa.

\* Mentre risolvi l’abilità innescata dell’Autoreplicante di Mishra, non puoi pagare {1} più volte per creare più di una pedina. Tuttavia, se controlli più di un Autoreplicante di Mishra, puoi pagare {1} per ognuna delle loro abilità.

\* La pedina non copierà i segnalini né il danno sull’Autoreplicante di Mishra, né altri effetti che hanno cambiato la forza dell’Autoreplicante di Mishra, la sua costituzione, il suo tipo, il suo colore e così via. Normalmente, questo significa che la pedina sarà semplicemente un Autoreplicante di Mishra, ma se eventuali effetti di copia hanno influenzato quell’Autoreplicante di Mishra, questi verranno presi in considerazione.

\* Se l’Autoreplicante di Mishra lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia dell’Autoreplicante di Mishra, usando i valori copiabili dell’Autoreplicante di Mishra quando ha lasciato il campo di battaglia.

-----

Bacchetta dello Stregone

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha “{T}: Questa creatura infligge 1 danno a un giocatore o a un planeswalker bersaglio. Se questa creatura è un Mago, infligge invece 2 danni a quel giocatore o planeswalker”.

Equipaggiare {3}

\* Viene verificato se la creatura equipaggiata è un Mago solo mentre l’abilità si risolve. Se quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, usa le sue ultime informazioni conosciute per determinare se era un Mago.

\* La fonte dell’abilità di danno e del danno inflitto è la creatura equipaggiata, non la Bacchetta dello Stregone.

-----

Baird, Reggente di Argivia

{2}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/4

Cautela

Le creature non possono attaccare te o un planeswalker che controlli a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature.

\* Se controlli Baird, i tuoi avversari possono scegliere di non pagare per attaccare con una creatura che attacca “se può farlo”. Se non c’è nessun altro giocatore o planeswalker da attaccare, quella creatura semplicemente non attacca.

\* In una partita Two-Headed Giant, le creature possono attaccare il tuo compagno di squadra e i planeswalker che controlla senza pagare mana. Questa è una variazione al precedente regolamento.

-----

Batter d’Occhio

{1}{U}

Istantaneo

Potenziamento {1}{U} *(Puoi pagare {1}{U} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Se questa magia è stata potenziata, pesca una carta.

\* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Batter d’Occhio tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai una carta se era stata potenziata.

-----

Belzenlok, Signore dei Demoni

{4}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Antico Demone

6/6

Volare, travolgere

Quando Belzenlok, Signore dei Demoni entra nel campo di battaglia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra, poi aggiungi quella carta alla tua mano. Se il costo di mana convertito della carta è pari o superiore a 4, ripeti questo procedimento. Belzenlok, Signore dei Demoni ti infligge 1 danno per ogni carta aggiunta alla tua mano in questo modo.

\* Dopo che l’abilità innescata ha cominciato a risolversi, continuerà fino a quando esilierai una carta non terra con costo di mana convertito pari o inferiore a 3, o fino a quando sarà impossibile esiliare una carta non terra mentre esegui il procedimento. Non puoi scegliere di smettere di ricevere la benevolenza di Belzenlok, Signore dei Demoni in anticipo.

\* Le carte terra esiliate in questo modo rimarranno esiliate.

\* L’abilità di Belzenlok, Signore dei Demoni fa sì che ti infligga un unico ammontare di danni in una sola volta; non infligge 1 danno più volte.

\* Se il costo di mana della carta non terra comprende {X}, X viene considerato 0.

\* Se la carta non terra non ha un costo di mana, il suo costo di mana convertito è 0.

\* Il costo di mana convertito di una carta split, come le carte con conseguenze del blocco *Amonkhet*, è pari al costo di mana combinato delle sue due metà.

-----

Benedizione di Gea

{1}{G}

Stregoneria

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

Pesca una carta.

Quando la Benedizione di Gea viene messa nel tuo cimitero dal tuo grimorio, rimescola il tuo cimitero nel tuo grimorio.

\* Se non ci sono carte bersaglio legali per la Benedizione di Gea in un cimitero, sia perché i suoi bersagli sono diventati illegali o perché non ne hai scelto nessuno, il giocatore bersaglio rimescola il suo grimorio.

\* Se un effetto mette più carte dal tuo grimorio nel tuo cimitero contemporaneamente, sposti tutte quelle carte prima che la Benedizione di Gea rimescoli il tuo cimitero nel tuo grimorio.

-----

Blackblade Riforgiata

{2}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni terra che controlli.

Equipaggia creatura leggendaria {3}

Equipaggiare {7}

\* “Equipaggia creatura [caratteristica]” è una variante della parola chiave equipaggiare. “Equipaggia creatura [caratteristica] [costo]” significa “[Costo]: Assegna questo equipaggiamento a una creatura [caratteristica] bersaglio che controlli. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria”.

\* Viene verificato se la creatura bersaglio è leggendaria solo mentre la prima abilità equipaggiare di Blackblade Riforgiata viene attivata e mentre quell’abilità si risolve. Se la creatura diventa in qualche modo non leggendaria in un secondo momento, Blackblade Riforgiata rimane assegnata ad essa.

-----

Bombardamento alla Cieca

{5}{R}

Incantesimo

Quando il Bombardamento alla Cieca entra nel campo di battaglia, scegli quattro permanenti non incantesimo che non controlli e metti un segnalino mira su ciascuno di essi.

All’inizio della tua sottofase finale, se due o più permanenti che non controlli hanno un segnalino mira, distruggi uno di quei permanenti a caso.

\* I permanenti non incantesimo che ricevono i segnalini mira non vengono bersagliati. I permanenti con anti-malocchio possono ricevere un segnalino mira in questo modo.

\* I segnalini mira sono intercambiabili. Il tuo Bombardamento alla Cieca può distruggere qualsiasi permanente che non controlli con un segnalino mira, indipendentemente da come il segnalino sia stato messo su di esso; ad esempio, quei segnalini mira potrebbero provenire da un secondo Bombardamento alla Cieca lanciato da te o da un altro avversario.

\* I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui il permanente viene selezionato casualmente e quello in cui viene distrutto. In particolare, se viene selezionata casualmente una terra, questa non può essere TAPpata per attingere mana prima che venga distrutta.

\* Se un permanente ha indistruttibile e un segnalino mira, il permanente distrutto casualmente dev’essere scelto tra gli altri permanenti con segnalini mira.

-----

Bussola del Navigatore

{1}

Artefatto

Quando la Bussola del Navigatore entra nel campo di battaglia, guadagni 3 punti vita.

{T}: Fino alla fine del turno, una terra bersaglio che controlli diventa il tipo di terra base a tua scelta in aggiunta ai suoi altri tipi.

\* Ottenere un tipo di terra base fa sì che la terra bersaglio guadagni l’abilità di mana corrispondente. Poiché il nuovo tipo di terra base è “in aggiunta” ai suoi altri tipi, mantiene le abilità che aveva precedentemente.

-----

Caduta dei Thran

{5}{W}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I — Distruggi tutte le terre.

II, III — Ogni giocatore rimette sul campo di battaglia due carte terra dal proprio cimitero.

\* Se in qualche modo un giocatore ha una sola carta terra nel suo cimitero quando si risolve una delle ultime due abilità capitolo della Caduta dei Thran, quel giocatore rimette sul campo di battaglia quell’unica carta.

-----

Calcalava Ghitu

{R}

Creatura — Mago Umano

1/2

Fintanto che nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, il Calcalava Ghitu prende +1/+0 e ha rapidità.

\* Se il Calcalava Ghitu perde rapidità dopo che è stato dichiarato come attaccante nel turno in cui è entrato sotto il tuo controllo, continuerà ad attaccare. Non verrà rimosso dal combattimento. D’altro canto, se perde rapidità prima della tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, non sarà in grado di attaccare.

-----

Campione Foglia d’Acciaio

{G}{G}{G}

Creatura — Cavaliere Elfo

5/4

Il Campione Foglia d’Acciaio non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

\* Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.

-----

Campo di Precognizione

{3}{U}

Incantesimo

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio. *(Puoi farlo in qualsiasi momento.)*

Puoi lanciare la prima carta del tuo grimorio se è una carta istantaneo o stregoneria.

{3}: Esilia la prima carta del tuo grimorio.

\* Il Campo di Precognizione ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un’unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.

\* Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia o attivando un’abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di lanciare quella magia o di attivare quell’abilità. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.

\* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che giochi dal tuo grimorio.

\* Pagherai comunque tutti i costi di quella magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, come quello fornito da Jodah, Arcimago Eterno.

\* La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità attivate.

\* La carta che esilierai dalla cima del tuo grimorio viene determinata mentre si risolve l’ultima abilità del Campo di Precognizione. Potrebbe quindi non essere la carta che era in cima al tuo grimorio quando hai attivato quell’abilità.

-----

Canto di Freyalise

{1}{G}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I, II — Fino al tuo prossimo turno, le creature che controlli hanno “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

III — Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli. Quelle creature hanno cautela, travolgere e indistruttibile fino alla fine del turno.

\* Ognuna delle abilità capitolo del Canto di Freyalise influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non guadagneranno abilità né otterranno un segnalino +1/+1.

-----

Canto di Fuoco e Oratrice del Sole *(carta promo Acquista-un-box)*

{4}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Minotauro

4/6

Le magie istantaneo e stregoneria rosse che controlli hanno legame vitale.

Ogniqualvolta una magia istantaneo o stregoneria bianca ti fa guadagnare punti vita, Canto di Fuoco e Oratrice del Sole infliggono 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

\* Se una fonte con legame vitale che controlli ti infligge danno, guadagni e perdi altrettanti punti vita contemporaneamente. Il totale dei tuoi punti vita non cambia.

\* L’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole non può bersagliare un planeswalker.

\* Una magia ti fa guadagnare punti vita se il suo costo o effetto dice che guadagni punti vita o se un’istruzione nel suo costo o effetto viene modificata da un effetto di sostituzione e l’evento modificato include il guadagno di punti vita. Se il costo o l’effetto di una magia fanno sì che una fonte con legame vitale che controlli infligga danno, anche in questo caso quella magia causa quel guadagno di punti vita.

\* Se una magia istantaneo o stregoneria bianca che non controlli ti fa guadagnare punti vita, si innesca l’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole.

\* Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole si innesca solo una volta.

\* L’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole non si innesca se una carta istantaneo o stregoneria bianca che non è una magia ti fa guadagnare punti vita, ad esempio l’abilità innescata della Fede Rinnovata quando questa viene ciclata.

\* Se una magia rossa e bianca che controlli infligge danno a più oggetti usando la parola “infligge” solo una volta, l’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole si innesca solo una volta. In modo analogo, se l’effetto di una magia rossa e bianca le fa infliggere danno a un oggetto e poi infliggere altro danno con una seconda istanza della parola “infligge”, l’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole si innesca due volte, e così via.

\* Se una magia rossa e bianca che controlli infligge danno e ti fa anche guadagnare punti vita, l’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole si innesca due volte.

-----

Capo della Squadra di Assedio

{3}{R}{R}

Creatura — Goblin

2/2

Quando il Capo della Squadra di Assedio entra nel campo di battaglia, crea tre pedine creatura Goblin 1/1 rosse.

{1}{R}, Sacrifica un Goblin: Il Capo della Squadra di Assedio infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

\* Puoi sacrificare qualsiasi Goblin che controlli per attivare l’abilità attivata del Capo della Squadra di Assedio, non soltanto quelli messi sul campo di battaglia dalla sua abilità innescata. Puoi persino sacrificare il Capo della Squadra di Assedio stesso.

-----

Carica

{W}

Istantaneo

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

\* La Carica influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+1.

-----

Cavaliera della Grazia

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Attacco improvviso

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

La Cavaliera della Grazia prende +1/+0 fintanto che un qualsiasi giocatore controlla un permanente nero.

\* “Anti-malocchio da [caratteristica]” è una variante dell’abilità anti-malocchio. “Anti-malocchio dal nero” significa “Questo permanente non può essere bersaglio di magie nere controllate dai tuoi avversari o di abilità di fonti nere controllate dai tuoi avversari”.

\* Se un effetto dice che una creatura perde anti-malocchio o può essere bersagliata come se non avesse anti-malocchio, tale effetto si applica anche ad anti-malocchio dal nero.

\* La Cavaliera della Grazia prende solo +1/+0 se un qualsiasi giocatore controlla un permanente nero, a prescindere dal numero di permanenti neri controllati dai giocatori.

-----

Cavaliera della Malvagità

{1}{B}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Attacco improvviso

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

La Cavaliera della Malvagità prende +1/+0 fintanto che un qualsiasi giocatore controlla un permanente bianco.

\* “Anti-malocchio da [caratteristica]” è una variante dell’abilità anti-malocchio. “Anti-malocchio dal bianco” significa “Questo permanente non può essere bersaglio di magie bianche controllate dai tuoi avversari o di abilità di fonti bianche controllate dai tuoi avversari”.

\* Se un effetto dice che una creatura perde anti-malocchio o può essere bersagliata come se non avesse anti-malocchio, tale effetto si applica anche ad anti-malocchio dal bianco.

\* La Cavaliera della Malvagità prende solo +1/+0 se un qualsiasi giocatore controlla un permanente bianco, a prescindere dal numero di permanenti bianchi controllati dai giocatori.

-----

Chandra, Piromante Ardita *(solo mazzo Planeswalker)*

{4}{R}{R}

Planeswalker Leggendario — Chandra

5

+1: Aggiungi {R}{R}. Chandra, Piromante Ardita infligge 2 danni a un giocatore bersaglio.

-3: Chandra, Piromante Ardita infligge 3 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

-7: Chandra, Piromante Ardita infligge 10 danni a un giocatore bersaglio e a ogni creatura e planeswalker che controlla.

\* La prima abilità di Chandra non può bersagliare un planeswalker.

\* L’ultima abilità di Chandra bersaglia solo il giocatore. Le creature e i planeswalker con anti-malocchio controllati da quel giocatore subiranno danno.

-----

Ciclope Scatenato

{3}{R}

Creatura — Ciclope

4/4

Il Ciclope Scatenato prende -2/-0 fintanto che è bloccato da due o più creature.

\* Se tutte le creature che bloccano il Ciclope Scatenato vengono rimosse dal combattimento tranne una, l’effetto del Ciclope Scatenato cessa immediatamente di ridurne la forza.

-----

Colonia di Ratti

{1}{B}

Creatura — Ratto

2/1

La Colonia di Ratti prende +1/+0 per ogni altro Ratto che controlli.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Colonia di Ratti.

\* L’ultima abilità della Colonia di Ratti ti permette di ignorare solo la regola delle “quattro copie”. Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato.

-----

Combattere con il Fuoco

{2}{R}

Stregoneria

Potenziamento {5}{R} *(Puoi pagare {5}{R} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Combattere con il Fuoco infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, infligge invece 10 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di bersagli. *(Quei bersagli possono includere giocatori e planeswalker.)*

\* Se Combattere con il Fuoco viene potenziato, può bersagliare creature, giocatori e planeswalker.

\* Scegli il numero di bersagli di Combattere con il Fuoco e come viene diviso il danno mentre metti in pila l’abilità. Se Combattere con il Fuoco è stato potenziato, ogni bersaglio deve ricevere almeno 1 danno.

\* Se alcuni dei bersagli sono illegali mentre Combattere con il Fuoco tenta di risolversi, la divisione originale del danno viene comunque applicata e il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali va perduto.

-----

Condottiero Goblin

{1}{R}{R}

Creatura — Guerriero Goblin

2/2

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

I Goblin che controlli hanno rapidità.

\* L’effetto del Condottiero Goblin riduce solo il mana generico nel costo delle magie Goblin che lanci. Ad esempio, non può ridurre il costo del Prospettore di Skirk al di sotto di {R}.

-----

Congettura sul Mirari

{4}{U}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I — Riprendi in mano una carta istantaneo bersaglio dal tuo cimitero.

II — Riprendi in mano una carta stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

III — Fino alla fine del turno, ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

\* L’ultima abilità capitolo della Congettura sul Mirari copia qualsiasi magia istantaneo o stregoneria che lanci, non soltanto quelle con dei bersagli.

\* La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

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

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

\* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come l’Inferno Ardente di Jaya), la copia ha lo stesso valore di X.

\* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso di Combattere con il Fuoco, se è stato potenziato), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno.

\* Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

-----

Convocatore di Guerra di Keld

{1}{R}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Ogniqualvolta il Convocatore di Guerra di Keld attacca, metti un segnalino sapere su una Saga bersaglio che controlli.

\* La relativa abilità capitolo della Saga bersaglio si innesca e si risolve prima della dichiarazione delle creature bloccanti.

-----

Costrutto da Addestramento

{1}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/1

Quando il Costrutto da Addestramento muore, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

\* Se a un’altra creatura viene inflitto danno letale contemporaneamente al Costrutto da Addestramento, l’abilità del Costrutto da Addestramento non può mettere un segnalino +1/+1 sull’altra creatura in tempo per salvarla.

-----

Darigaaz Reincarnato

{4}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Drago

7/7

Volare, travolgere, rapidità

Se Darigaaz Reincarnato sta per morire, invece esilialo con tre segnalini uovo su di esso.

All’inizio del tuo mantenimento, se Darigaaz è esiliato con un segnalino uovo, rimuovi un segnalino uovo da esso. Poi, se Darigaaz non ha segnalini uovo, rimettilo sul campo di battaglia.

\* Se un altro effetto ti obbliga a esiliare Darigaaz se sta per morire, puoi applicare l’effetto di Darigaaz per primo, fornendogli tre segnalini uovo.

\* Se Darigaaz viene esiliato senza segnalini uovo, la sua ultima abilità non si innescherà e non lo farà tornare sul campo di battaglia.

-----

Dono della Crescita

{1}{G}

Istantaneo

Potenziamento {2} *(Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia.)*

STAPpa una creatura bersaglio. Prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se questa magia è stata potenziata, quella creatura prende invece +4/+4 fino alla fine del turno.

\* Se il Dono della Crescita è stato potenziato, la creatura bersaglio viene STAPpata prima di prendere +4/+4.

-----

Elementale Spinato

{5}{G}{G}

Creatura — Elementale

7/7

Puoi far assegnare dall’Elementale Spinato il suo danno da combattimento come se non fosse bloccato.

\* Quando assegni il danno da combattimento, scegli se vuoi assegnare tutto il danno alle creature bloccanti o se vuoi assegnarlo tutto al giocatore o planeswalker attaccato dall’Elementale Spinato. Non puoi dividere il danno tra entrambi.

-----

Elmo della Moltitudine

{4}

Artefatto Leggendario — Equipaggiamento

All’inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina che è una copia della creatura equipaggiata, tranne che la pedina non è leggendaria se la creatura equipaggiata è leggendaria. Quella pedina ha rapidità.

Equipaggiare {5}

\* 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, se ha Aure o 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.

\* La pedina non è leggendaria e questa eccezione può essere copiata. Se qualcos’altro copia la pedina in un secondo momento, neppure quella copia sarà leggendaria. Se controlli due o più permanenti con lo stesso nome, ma solo uno è leggendario, la “regola delle leggende” non si applica.

\* La pedina ha rapidità a tempo indeterminato e questo effetto non può essere copiato. Se qualcos’altro copia la pedina in un secondo momento, quella copia non avrà rapidità.

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

\* Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata.

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

\* Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.

\* Se la creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia prima che l’abilità innescata dell’Elmo della Moltitudine si risolva, o se non c’è alcuna creatura equipaggiata, non vengono create pedine. Tuttavia, se l’Elmo della Moltitudine lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, verrà creata una pedina dell’ultima creatura a cui è stato assegnato. Se anche quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, verranno utilizzate le sue ultime informazioni conosciute per determinare le caratteristiche della pedina.

-----

Esploratore di Llanowar

{1}{G}

Creatura — Esploratore Elfo

1/3

{T}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

\* L’effetto dell’Esploratore di Llanowar non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato tutte le terre possibili in questo turno o se non è il tuo turno.

-----

Evrya, Testimone di Alcione

{4}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Avatar

4/4

Legame vitale

{4}: Scambia i tuoi punti vita con la forza di Evrya, Testimone di Alcione.

\* Se Evrya non è sul campo di battaglia quando si risolve la sua abilità attivata, lo scambio non può avvenire e l’abilità non ha effetto. Tuttavia, se Evrya è sul campo di battaglia ma ha forza pari o inferiore a 0, lo scambio avverrà e perderai la partita.

\* Quando l’abilità attivata si risolve, la forza di Evrya diventa pari al precedente totale dei tuoi punti vita, e tu guadagni o perdi i punti vita necessari perché il totale dei tuoi punti vita diventi pari alla precedente forza di Evrya. Gli altri effetti che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

\* Qualsiasi effetto, segnalino, Aura o Equipaggiamento che modifichi la forza si applicherà dopo che la forza di Evrya diventa pari al precedente totale dei tuoi punti vita. Ad esempio, poniamo che Evrya sia incantata con l’Investitura (che la rende 6/6) e i tuoi punti vita siano 7. Dopo lo scambio, Evrya sarebbe una creatura 9/6 (la sua forza è diventata 7 ed è poi stata modificata dall’Investitura), mentre i tuoi punti vita diventerebbero pari a 6.

-----

Famiglio di Jhoira

{4}

Creatura Artefatto — Uccello

2/2

Volare

Le magie storiche che lanci costano {1} in meno per essere lanciate. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

\* L’ultima abilità del Famiglio di Jhoira non ne riduce il costo mentre lo lanci.

-----

Fenice del Grido di Guerra

{3}{R}

Creatura — Fenice

2/2

Volare, rapidità

Ogniqualvolta attacchi con tre o più creature, puoi pagare {2}{R}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia la Fenice del Grido di Guerra TAPpata e attaccante dal tuo cimitero.

\* Mentre la Fenice del Grido di Guerra viene rimessa sul campo di battaglia a causa della sua abilità innescata, scegli quale avversario o planeswalker avversario essa sta attaccando. Non deve necessariamente attaccare lo stesso avversario o planeswalker avversario attaccato dalle tue altre creature.

\* Se la Fenice del Grido di Guerra entra nel campo di battaglia come attaccante, non è stata dichiarata come creatura attaccante in quel turno. Le abilità che si innescano quando una creatura attacca non si innescheranno.

-----

Folgore dello Stregone

{2}{R}

Istantaneo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se controlli un Mago.

La Folgore dello Stregone infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

\* Una volta che hai dichiarato il lancio della Folgore dello Stregone, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di aumentare il costo della magia rimuovendo i tuoi Maghi.

-----

Forza della Vegetazione

{5}{G}{G}{G}

Creatura — Elementale

7/7

All’inizio di ogni mantenimento, crea una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

\* L’abilità della Forza della Vegetazione si innesca all’inizio di ogni mantenimento, non solo dei tuoi.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità della Forza della Vegetazione si innesca solo una volta durante il mantenimento di una squadra.

-----

Frammento di Pietra del Potere

{3}

Artefatto

{T}: Aggiungi {C} per ogni artefatto che controlli chiamato Frammento di Pietra del Potere.

\* L’abilità attivata del Frammento di Pietra del Potere è un’abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

-----

Frastornare

{2}{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -4/-0 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

\* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Frastornare tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

-----

Fulmine a Dispersione

{3}{R}

Istantaneo

Il Fulmine a Dispersione infligge 3 danni a un giocatore bersaglio e 1 danno a ogni creatura controllata da quel giocatore.

\* Il Fulmine a Dispersione bersaglia solo il giocatore. Le creature con anti-malocchio controllate da quel giocatore subiranno danno.

-----

Furia della Signora della Guerra

{R}

Stregoneria

Le creature che controlli hanno attacco improvviso fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

\* Puoi lanciare la Furia della Signora della Guerra anche se non controlli alcuna creatura. Pescherai comunque una carta.

-----

Garna, dal Sangue di Fiamma

{3}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/3

Lampo

Quando Garna, dal Sangue di Fiamma entra nel campo di battaglia, riprendi in mano tutte le carte creatura che sono state messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona in questo turno.

Le altre creature che controlli hanno rapidità.

\* Le carte creatura che riprendi in mano vengono determinate quando si risolve l’abilità innescata di Garna. Se in qualche modo Garna finisce nel tuo cimitero prima di quel momento, ad esempio a causa della “regola delle leggende”, la riprenderai in mano.

-----

Gelo Profondo

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha forza e costituzione base 0/4, ha difensore, perde tutte le altre abilità ed è un Muro blu in aggiunta ai suoi altri tipi e colori.

\* Il Gelo Profondo sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che l’abilità si è risolta sostituirà questo effetto.

\* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

\* Se la creatura incantata ha un’abilità che fornisce abilità ad altri oggetti, l’effetto del Gelo Profondo le impedirà di farlo. Se la creatura incantata guadagna un’abilità dopo che il Gelo Profondo si è risolto, manterrà quella abilità.

-----

Genio delle Tempeste

{U}{U}{U}

Creatura — Genio

0/4

Volare

Il Genio delle Tempeste prende +1/+0 per ogni Isola base che controlli.

\* L’abilità del Genio delle Tempeste che ne modifica la forza si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, è una carta creatura 0/4.

-----

Giuramento di Teferi

{3}{W}{U}

Incantesimo Leggendario

Quando il Giuramento di Teferi entra nel campo di battaglia, esilia un altro permanente bersaglio che controlli. Rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

Puoi attivare le abilità di fedeltà dei planeswalker che controlli due volte per turno invece che solo una.

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

\* La carta esiliata tornerà sul campo di battaglia all’inizio della prossima sottofase finale anche se il Giuramento di Teferi non è più sul campo di battaglia in quel momento.

\* Se la carta esiliata è un’Aura, il proprietario di quella carta sceglie cosa incanterà mentre torna sul campo di battaglia. Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell’avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l’abilità incantare dell’Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l’Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane esiliata.

\* Per la seconda abilità del Giuramento di Teferi, puoi attivare due volte la stessa abilità di un planeswalker o attivare due abilità differenti di quel planeswalker.

\* Se in qualche modo controlli più di un Giuramento di Teferi, non potrai attivare le abilità dei planeswalker che controlli più di due volte in un turno.

-----

Giuramento Druidico di Kamahl

{X}{G}{G}

Stregoneria Leggendaria

*(Puoi lanciare una stregoneria leggendaria solo se controlli una creatura o un planeswalker leggendari.)*

Guarda le prime X carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte terra e/o permanente leggendario con costo di mana convertito pari o inferiore a X scelte tra esse. Metti le altre nel tuo cimitero.

\* Per le carte nel tuo grimorio che hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

\* Tutti i permanenti messi sul campo di battaglia in questo modo vi entrano contemporaneamente. Se uno o più di essi hanno abilità innescate che si innescano quando un’altra carta entra nel campo di battaglia, ogni abilità prenderà in considerazione ogni carta che entra nel campo di battaglia.

-----

Goblin dell’Eliotropio

{1}{R}

Creatura — Guerriero Goblin

2/2

Ogniqualvolta lanci una magia, se quella magia è stata potenziata, la Goblin dell’Eliotropio prende +1/+1 e ha minacciare fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

\* L’ultima abilità della Goblin dell’Eliotropio si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

-----

Goblin Lanciacatene

{R}{R}{R}

Creatura — Guerriero Goblin

3/3

Attacco improvviso

Quando la Goblin Lanciacatene entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a ogni avversario e a ogni creatura e planeswalker che controlla.

\* Se il danno che la Goblin Lanciacatene sta per infliggere a un giocatore viene prevenuto, essa infligge comunque 1 danno alle creature e ai planeswalker di quel giocatore.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità della Goblin Lanciacatene fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

-----

Golem Ululante

{3}

Creatura Artefatto — Golem

2/3

Ogniqualvolta il Golem Ululante attacca o blocca, ogni giocatore pesca una carta.

\* Dopo che l’abilità innescata del Golem Ululante si è risolta, i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità prima che siano dichiarate le creature bloccanti, se sta attaccando, o prima che il danno sia stato inflitto, se sta bloccando.

-----

Grazia Sanatrice

{W}

Istantaneo

Previeni i prossimi 3 danni che verrebbero inflitti a un qualsiasi bersaglio in questo turno da una fonte a tua scelta. Guadagni 3 punti vita.

\* La Grazia Sanatrice bersaglia solo la creatura, il planeswalker o il giocatore che riceve lo “scudo” di prevenzione del danno. La fonte non viene bersagliata.

\* Scegli solo una fonte, anche se quella fonte non infliggerà 3 danni.

\* Guadagni 3 punti vita mentre la Grazia Sanatrice si risolve, anche se non c’è alcun danno che possa prevenire.

-----

Grunn, il Re Solitario

{4}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Scimpanzé

5/5

Potenziamento {3} *(Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Se Grunn, il Re Solitario è stato potenziato, entra nel campo di battaglia con cinque segnalini +1/+1.

Ogniqualvolta Grunn attacca da solo, raddoppia la sua forza e la sua costituzione fino alla fine del turno.

\* Se un effetto ti permette di “raddoppiare” la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza. Lo stesso vale per la costituzione.

\* Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece -X/-0, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere -7/-0 a Grunn, rendendolo una creatura -2/5, quando ne raddoppi forza e costituzione prende -2/+5, diventando una creatura -4/10 fino alla fine del turno.

\* Una creatura attacca da sola se è l’unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, l’ultima abilità di Grunn non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.

-----

Guardia del Corpo Intrepida

{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/1

Mentre la Guardia del Corpo Intrepida entra nel campo di battaglia, scegli un’altra creatura che controlli.

Sacrifica la Guardia del Corpo Intrepida: La creatura scelta ha indistruttibile fino alla fine del turno.

\* La prima abilità della Guardia del Corpo Intrepida non è un’abilità innescata e non usa la pila. I giocatori non possono rispondere alla tua scelta di quale creatura proteggere.

\* Se la Guardia del Corpo Intrepida entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un’altra creatura, quella creatura non può essere scelta per l’abilità della Guardia del Corpo Intrepida.

\* Se la creatura scelta lascia il campo di battaglia, non puoi scegliere una nuova creatura da far proteggere alla Guardia del Corpo Intrepida. In questo caso, se attivi la sua ultima abilità, nessuna creatura avrà indistruttibile.

-----

Hallar, Scoccafuoco

{1}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Arciere Elfo

3/3

Travolgere

Ogniqualvolta lanci una magia, se quella magia è stata potenziata, metti un segnalino +1/+1 su Hallar, Scoccafuoco, poi Hallar infligge a ogni avversario danno pari al numero di segnalini +1/+1 su di esso.

\* L’ultima abilità di Hallar si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

\* Se Hallar lascia il campo di battaglia dopo che la sua ultima abilità si è innescata ma prima che si sia risolta, non metti un segnalino +1/+1 su nulla mentre l’abilità si risolve, ma usi comunque il numero di segnalini +1/+1 che Hallar aveva prima di lasciare il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge a ogni avversario.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità di Hallar fa perdere alla squadra avversaria 2 punti vita per ogni segnalino +1/+1 su Hallar.

-----

Il Tempo dei Ghiacci

{3}{U}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I, II — TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Non STAPpa durante lo STAP del suo controllore fintanto che controlli Il Tempo dei Ghiacci.

III — Fai tornare tutte le creature TAPpate in mano ai rispettivi proprietari.

\* Gli effetti delle prime due abilità capitolo di Il Tempo dei Ghiacci terminano se ne perdi il controllo, anche se lo recuperi immediatamente o se lanci un’altra carta Il Tempo dei Ghiacci.

\* L’effetto dell’ultima abilità capitolo di Il Tempo dei Ghiacci fa tornare in mano ai rispettivi proprietari le creature che sono TAPpate per qualsiasi motivo, non solo quelle che sono state TAPpate da Il Tempo dei Ghiacci.

-----

Inferno Ardente di Jaya

{X}{R}{R}

Stregoneria Leggendaria

*(Puoi lanciare una stregoneria leggendaria solo se controlli una creatura o un planeswalker leggendari.)*

Scegli fino a tre bersagli. L’Inferno Ardente di Jaya infligge X danni a ognuno di essi.

\* Non puoi bersagliare lo stesso bersaglio più di una volta per fare in modo che l’Inferno Ardente di Jaya gli infligga più danno.

-----

Infezione Fungina

{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -1/-1 fino alla fine del turno. Crea una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

\* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’Infezione Fungina tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non creerai una pedina Saprolingio.

\* La creatura bersaglio si troverà sul campo di battaglia quando crei la pedina Saprolingio, anche se sta per morire perché ha costituzione pari a 0 o ha subito danno letale. Le sue abilità possono influenzare la creazione della pedina o innescarsi quando la pedina entra nel campo di battaglia. Le abilità che si innescano in questo modo si risolveranno dopo che la creatura bersaglio sarà morta.

-----

Investitura

{2}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2, ha attacco improvviso ed è un Cavaliere in aggiunta ai suoi altri tipi.

\* L’Investitura può incantare una creatura che è già un Cavaliere. Prenderà +2/+2 e avrà attacco improvviso, ma non riceverà alcun beneficio per essere diventata un Cavaliere.

-----

Invocare il Divino

{2}{W}

Istantaneo

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

\* Se l’artefatto o incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Invocare il Divino tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai punti vita.

-----

Jaya Ballard

{2}{R}{R}{R}

Planeswalker Leggendario — Jaya

5

+1: Aggiungi {R}{R}{R}. Spendi questo mana solo per lanciare magie istantaneo o stregoneria.

+1: Scarta fino a tre carte, poi pesca altrettante carte.

-8: Ottieni un emblema con “Puoi lanciare carte istantaneo e stregoneria dal tuo cimitero. Se una carta lanciata in questo modo sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala”.

\* Il mana prodotto dalla prima abilità di Jaya può essere speso tra un qualsiasi numero di magie istantaneo e/o stregoneria.

\* Scegli quante carte scartare mentre si risolve la seconda abilità di Jaya. Puoi scegliere di scartare zero carte in questo modo e poi pescare zero carte, se lo desideri.

\* L’emblema di Jaya non ti permette di compiere altre azioni con le carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero eccetto lanciarle. Ad esempio, non puoi ciclare carte istantaneo o stregoneria con ciclo dal tuo cimitero.

-----

Jodah, Arcimago Eterno

{1}{U}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

4/3

Volare

Puoi pagare {W}{U}{B}{R}{G} invece di pagare il costo di mana per le magie che lanci.

\* L’abilità di Jodah è un costo alternativo per lanciare una magia. Non puoi combinarlo con altri costi alternativi, ad esempio il costo di flashback. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento, in aggiunta a questo costo alternativo.

\* Se applichi il costo alternativo di Jodah a una magia che ha {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.

\* Se lanci una magia per la quale il mana può essere speso come se fosse mana di qualsiasi colore, puoi lanciarla per il costo alternativo di Jodah e spendere comunque il mana come se fosse mana di qualsiasi colore.

-----

Juggernaut

{4}

Creatura Artefatto — Juggernaut

5/3

Il Juggernaut attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Il Juggernaut non può essere bloccato dai Muri.

\* Se il Juggernaut non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPpato o è entrato sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

-----

Karn, Discendente di Urza

{4}

Planeswalker Leggendario — Karn

5

+1: Rivela le prime due carte del tuo grimorio. Un avversario ne sceglie una. Aggiungi quella carta alla tua mano ed esilia l’altra con un segnalino argento su di essa.

-1: Scegli una carta che possiedi con un segnalino argento in esilio e aggiungila alla tua mano.

-2: Crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore con “Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli”.

\* Una pedina creata dall’ultima abilità di Karn considera anche se stessa, quindi sarà almeno 1/1.

\* Karn è incolore, ma non è un artefatto. Le pedine Costrutto create dall’ultima abilità di Karn non considerano Karn.

-----

Kazarov, Purosangue Sengir

{5}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Vampiro

4/4

Volare

Ogniqualvolta viene inflitto danno a una creatura controllata da un avversario, metti un segnalino +1/+1 su Kazarov, Purosangue Sengir.

{3}{R}: Kazarov infligge 2 danni a una creatura bersaglio.

\* Se a Kazarov viene inflitto danno nello stesso momento in cui viene inflitto danno a una creatura controllata da un avversario, Kazarov deve sopravvivere al danno per ottenere un segnalino +1/+1.

\* L’abilità innescata di Kazarov si innesca una volta per ogni creatura a cui è stato inflitto danno.

\* Se a una creatura viene inflitto un ammontare di danni “per ogni” unità di qualcosa, quel danno viene inflitto come un unico evento e l’abilità innescata di Kazarov si innesca solo una volta.

-----

Kwende, Orgoglio di Femeref

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/2

Doppio attacco

Le creature con attacco improvviso che controlli hanno doppio attacco.

\* Una creatura con attacco improvviso e doppio attacco infligge danno da combattimento nello stesso modo in cui lo fa una creatura con doppio attacco. Non infligge danno tre volte, né prima delle altre creature con attacco improvviso.

\* Se una creatura che controlli guadagna attacco improvviso dopo che Kwende è entrato nel campo di battaglia, quella creatura guadagna anche doppio attacco.

\* Se una creatura perde doppio attacco dopo aver inflitto il danno da attacco improvviso, non infliggerà danno da combattimento normale.

-----

La Fiamma di Keld

{1}{R}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I — Scarta la tua mano.

II — Pesca due carte.

III — Se una fonte rossa che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore in questo turno, infligge invece altrettanti danni più 2 a quel permanente o giocatore.

\* Se più effetti di sostituzione modificherebbero l’assegnazione del danno, il giocatore a cui viene inflitto danno (o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno) sceglie in che ordine applicare gli effetti.

\* Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla simultaneamente, dividi l’ammontare originale prima di aggiungere 2. Ad esempio, se attacchi con una creatura 5/5 rossa con travolgere e il tuo avversario blocca con una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi queste quantità vengono modificate e diventano rispettivamente 4 e 5.

-----

La Guerra delle Antichità

{3}{U}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I, II — Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta artefatto scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

III — Gli artefatti che controlli diventano creature artefatto con forza e costituzione base 5/5 fino alla fine del turno.

\* L’ultima abilità capitolo di La Guerra delle Antichità influenza solo gli artefatti che controlli quando si risolve. Gli artefatti che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non diventeranno creature 5/5.

\* L’ultima abilità capitolo di La Guerra delle Antichità sostituisce forza e costituzione base normali di una creatura artefatto e qualsiasi effetto precedente che abbia impostato un valore specifico per la forza e la costituzione base di una creatura artefatto. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che l’abilità si è risolta sostituirà questo effetto.

\* Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura artefatto, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

\* Se La Guerra delle Antichità in qualche modo diventa un incantesimo artefatto prima che si risolva la sua ultima abilità capitolo, diventerà una creatura incantesimo artefatto Saga 5/5, per poi essere sacrificata dopo la risoluzione di quell’abilità.

\* Se un Equipaggiamento è assegnato a una creatura e diventa una creatura artefatto, diventa non assegnato. La sua abilità equipaggiare può essere attivata, ma non diventerà assegnato alla creatura bersaglio.

-----

La Prima Eruzione

{2}{R}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I — La Prima Eruzione infligge 1 danno a ogni creatura senza volare.

II — Aggiungi {R}{R}.

III — Sacrifica una Montagna. Se lo fai, La Prima Eruzione infligge 3 danni a ogni creatura.

\* Mentre risolvi l’ultima abilità capitolo di La Prima Eruzione, devi sacrificare una Montagna, se puoi farlo. Non puoi sacrificare più Montagne per infliggere più danno.

-----

Lama del Predecessore

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+0 e ha cautela e travolgere.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata muore, assegna la Lama del Predecessore a una creatura bersaglio che controlli.

Equipaggiare {3}

\* Se non ci sono bersagli per l’abilità innescata della Lama del Predecessore, o se il bersaglio dell’abilità diventa illegale, la Lama del Predecessore resta sul campo di battaglia non assegnata.

-----

Legame Spezzato

{1}{G}

Stregoneria

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

\* Non puoi lanciare il Legame Spezzato a meno che tu non scelga un artefatto o un incantesimo come bersaglio.

\* L’effetto del Legame Spezzato non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se hai già giocato una terra in questo turno.

\* Se l’artefatto o incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Legame Spezzato tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non metterai una carta terra sul campo di battaglia.

-----

Lyra Dawnbringer

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

5/5

Volare, attacco improvviso, legame vitale

Gli altri Angeli che controlli prendono +1/+1 e hanno legame vitale.

\* Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.

\* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Angelo che controlli potrebbe diventare letale se Lyra lascia il campo di battaglia durante quel turno.

-----

Macchinazioni Temporali *(solo mazzo Planeswalker)*

{2}{U}

Stregoneria

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario. Se controlli un artefatto, pesca una carta.

\* Viene verificato se controlli un artefatto solo dopo che hai fatto tornare la creatura bersaglio in mano al suo proprietario. Se la creatura bersaglio è l’unico artefatto che controlli, non pescherai una carta.

\* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Macchinazioni Temporali tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

-----

Maestria del Lich

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

Incantesimo Leggendario

Anti-malocchio

Non puoi perdere la partita.

Ogniqualvolta guadagni punti vita, pesca altrettante carte.

Ogniqualvolta perdi punti vita, per ogni punto vita perso, esilia un permanente che controlli o una carta dalla tua mano o dal tuo cimitero.

Quando la Maestria del Lich lascia il campo di battaglia, perdi la partita.

\* Anche se non puoi perdere la partita, i tuoi avversari possono comunque vincere la partita se stabilito da un effetto.

\* Mentre controlli la Maestria del Lich, i tuoi punti vita cambiano comunque. Gli effetti della Maestria del Lich non sostituiscono il guadagno o la perdita di punti vita.

\* Non devi esiliare necessariamente tutte le carte dalla stessa zona. Ad esempio, se una fonte ti infligge 5 danni, puoi esiliare un permanente, due carte dalla tua mano e due carte dal tuo cimitero.

\* Se esaurisci tutti gli altri permanenti, le carte nella tua mano e quelle nel tuo cimitero, dovrai esiliare la Maestria del Lich stessa e perdere la partita.

\* Se ti viene inflitto danno maggiore della quantità di carte che puoi esiliare, esilierai semplicemente tutto ciò che puoi esiliare.

-----

Maga Veterana dell’Accademia

{4}{U}

Creatura — Mago Umano

3/2

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un Mago.

Quando la Maga Veterana dell’Accademia entra nel campo di battaglia, fai tornare una creatura bersaglio controllata da un avversario in mano al suo proprietario.

\* Se controlli più di un Mago, il costo della Maga Veterana dell’Accademia viene comunque ridotto solo di {1}.

\* Una volta che hai dichiarato il lancio della Maga Veterana dell’Accademia, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di aumentare il costo della magia rimuovendo i tuoi Maghi.

-----

Maga Veterana Ghitu

{2}{R}

Creatura — Mago Umano

3/2

Quando la Maga Veterana Ghitu entra nel campo di battaglia, se controlli un altro Mago, la Maga Veterana Ghitu infligge 2 danni a ogni avversario.

\* L’abilità della Maga Veterana Ghitu non si innesca se non controlli un altro Mago subito dopo che è entrata nel campo di battaglia. Se si innesca ma non controlli un altro Mago mentre si risolve, non avrà alcun effetto.

\* L’abilità innescata della Maga Veterana Ghitu non infligge più danno se controlli più di un altro Mago.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità della Maga Veterana Ghitu fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

-----

Manipolatore Glaciale

{4}

Artefatto

{1}, {T}: TAPpa un artefatto, una creatura o una terra bersaglio.

\* Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio di una magia o l’attivazione di un’abilità, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia o abilità non è stata pagata. In particolare, gli altri giocatori non possono cercare di TAPpare i permanenti di quel giocatore per impedirgli di pagare {T} o di produrre mana sufficiente.

-----

Maresciallo di Benalia

{W}{W}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/3

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

\* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura che controlli potrebbe diventare letale se il Maresciallo di Benalia lascia il campo di battaglia durante quel turno.

-----

Marwyn, la Nutrice

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

1/1

Ogniqualvolta un altro Elfo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su Marwyn, la Nutrice.

{T}: Aggiungi un ammontare di {G} pari alla forza di Marwyn.

\* Lʼabilità attivata di Marwyn è unʼabilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

-----

Melma Corrosiva

{1}{G}

Creatura — Melma

2/2

Ogniqualvolta la Melma Corrosiva blocca o viene bloccata da una creatura equipaggiata, distruggi tutti gli Equipaggiamenti assegnati a quella creatura alla fine del combattimento.

\* L’insieme di Equipaggiamenti che vengono distrutti viene determinato solo mentre l’abilità innescata ritardata della Melma Corrosiva si risolve alla fine del combattimento. Gli Equipaggiamenti verranno distrutti anche se la Melma Corrosiva lascia il campo di battaglia prima di quel momento.

\* Se la creatura che blocca o è bloccata dalla Melma Corrosiva lascia il campo di battaglia, gli Equipaggiamenti che erano assegnati a quella creatura subito prima che lasciasse il campo di battaglia saranno distrutti mentre l’abilità innescata ritardata della Melma Corrosiva si risolve alla fine del combattimento.

-----

Mox d’Ambra

{0}

Artefatto Leggendario

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore tra quelli dei planeswalker e delle creature leggendarie che controlli.

\* L’abilità della Mox d’Ambra aggiunge un mana di un colore a tua scelta tra quelli dei planeswalker e delle creature leggendarie che controlli. Non aggiunge un mana di ciascuno di quei colori.

\* Se non controlli creature leggendarie o planeswalker, puoi attivare l’abilità della Mox d’Ambra, ma non aggiungerai alcun mana.

\* Se le tue creature leggendarie e i tuoi planeswalker sono tutti incolori, puoi attivare l’abilità della Mox d’Ambra, ma non aggiungerai alcun mana. Incolore non è un colore.

-----

Muldrotha, la Marea Funebre

{3}{B}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Avatar Elementale

6/6

Durante ogni tuo turno, puoi giocare fino a una carta permanente di ogni tipo di permanente dal tuo cimitero. *(Se una carta ha più tipi di permanente, scegline uno mentre la giochi.)*

\* Ad esempio, puoi lanciare una carta creatura artefatto come carta artefatto e lanciare un’altra carta creatura artefatto come carta creatura.

\* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che giochi dal tuo cimitero. Ad esempio, non puoi usare Muldrotha per giocare una terra addizionale o per lanciare un planeswalker durante la sottofase finale.

\* Devi pagare i costi per lanciare una carta non terra in questo modo. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.

\* Dopo che hai iniziato a lanciare una carta, perdere il controllo di Muldrotha non influenza la magia.

\* Se giochi una carta dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Muldrotha nello stesso turno, puoi giocare un’altra carta di quel tipo dal tuo cimitero in quel turno.

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

\* Se più effetti ti permettono di giocare una carta dal tuo cimitero, come quelli di Gisa e Geralf e Karador, Capitano Fantasma, devi dichiarare quale effetto stai utilizzando quando inizi a giocare la carta.

-----

Multani, Avatar di Yavimaya

{4}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Avatar Elementale

0/0

Raggiungere, travolgere

Multani, Avatar di Yavimaya prende +1/+1 per ogni terra che controlli e ogni carta terra nel tuo cimitero.

{1}{G}, Fai tornare due terre che controlli in mano ai rispettivi proprietari: Riprendi in mano Multani dal tuo cimitero.

\* L’abilità di Multani che ne modifica forza e costituzione si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, è una carta creatura 0/0.

\* Per attivare l’ultima abilità di Multani, devi far tornare in mano ai rispettivi proprietari terre che controlli sul campo di battaglia. Le carte terra nel tuo cimitero non possono essere scelte per questo scopo.

-----

Naban, Decano dell’Iterazione

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/1

Se un Mago che entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.

\* Naban influenza le abilità innescate entra-in-campo di un Mago oltre alle altre abilità innescate che si innescano quando quel Mago entra nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualvolta”.

\* Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dalla prima abilità di Naban. Ad esempio, un Mago che entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.

\* Le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia”, come scegliere il nome di una carta con il Mago Intrigante, non sono influenzate.

\* L’effetto di Naban non copia l’abilità innescata; la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.

\* L’evento di innesco non deve necessariamente riferirsi a “Maghi” in modo specifico. Ad esempio, un’abilità che si innesca “ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo” si innescherà due volte se la creatura che entra nel campo di battaglia è un Mago.

\* Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera ogni permanente così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se controlli l’Adattamento Arcano e il tipo di creatura scelto è Mago, un Orso Zampa di Runa che entra nel campo di battaglia farà innescare una volta in più qualsiasi abilità della quale causi l’innesco.

\* Se in qualche modo controlli due Naban, un Mago che entra nel campo di battaglia fa sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Un terzo Naban fa sì che le abilità si inneschino quattro volte, un quarto cinque volte e così via.

\* Se un Mago che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a Naban (incluso Naban stesso) fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.

\* Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.

\* In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un’abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l’abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l’abilità entra-in-campo dell’Arcanista d’Elite si innesca due volte, vengono esiliate due carte. Il valore della X nel costo di attivazione dell’altra abilità dell’Arcanista d’Elite è la somma dei costi di mana convertiti delle due carte. Quando l’abilità si risolve, crei copie di entrambe le carte e puoi lanciare una, nessuna o entrambe le copie in qualsiasi ordine.

-----

Naru Meha, Maga Insegnante

{2}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Lampo

Quando Naru Meha, Maga Insegnante entra nel campo di battaglia, copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Gli altri Maghi che controlli prendono +1/+1.

\* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Mago che controlli potrebbe diventare letale se Naru lascia il campo di battaglia durante quel turno.

\* L’abilità innescata di Naru può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.

\* La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

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

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

\* Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come l’Inferno Ardente di Jaya), la copia ha lo stesso valore di X.

\* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso di Combattere con il Fuoco, se è stato potenziato), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno.

\* Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

-----

Nelle Grinfie di Bolas

{4}{U}{U}

Incantesimo Leggendario — Aura

Incanta permanente

Controlli il permanente incantato.

Il permanente incantato è leggendario.

\* Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati. Rimarranno assegnati, ma l’effetto di un’Aura che usa la parola “tu” per indicare il giocatore influenzato continua a influenzare il suo controllore e non te; allo stesso modo, il controllore di un Equipaggiamento può spostarlo durante la sua prossima fase principale e così via.

\* Se controlli due carte Nelle Grinfie di Bolas assegnate a due permanenti con lo stesso nome, la “regola delle leggende” si applica ai permanenti incantati e a Nelle Grinfie di Bolas nello stesso momento. Puoi scegliere di mantenere la carta Nelle Grinfie di Bolas che incanta il permanente che vuoi mantenere.

\* Se controlli due o più permanenti con lo stesso nome ma solo uno è leggendario, la “regola delle leggende” non si applica.

-----

Piedemoccio, il Clandestino

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Fungus

2/3

Ogniqualvolta un Saprolingio che controlli muore, Piedemoccio, il Clandestino infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

{4}: Crea una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

\* Se un Saprolingio che controlli muore contemporaneamente a Piedemoccio, Piedemoccio infliggerà danno e tu guadagnerai punti vita.

\* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Piedemoccio fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

-----

Protettore di Gea

{3}{G}

Creatura — Guerriero Elementale

4/2

Il Protettore di Gea deve essere bloccato, se possibile.

\* È sufficiente una creatura per bloccare il Protettore di Gea. Altre creature possono a loro volta bloccarlo e sono libere di bloccare altre creature o non bloccare.

\* È il giocatore in difesa a decidere quale creatura blocca il Protettore di Gea, non tu.

\* Se ognuna delle creature controllate dal giocatore in difesa non può bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPpata), il Protettore di Gea non verrà bloccato. Se è necessario pagare un costo per bloccare il Protettore di Gea, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi il Protettore di Gea non dev’essere necessariamente bloccato neanche in questo caso.

-----

Pugno Infuocato Esperto

{4}{R}

Creatura — Mago Umano

3/3

Quando il Pugno Infuocato Esperto entra nel campo di battaglia, infligge X danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario, dove X è il numero di Maghi che controlli.

\* Il numero di Maghi che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l’abilità del Pugno Infuocato Esperto. Se il Pugno Infuocato Esperto è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.

-----

Radha, Suprema Signora della Guerra

{2}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo

3/4

Rapidità

Ogniqualvolta una o più creature che controlli attaccano, aggiungi altrettanto mana in qualsiasi combinazione di {R} e/o {G}. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

\* L’ammontare di mana che aggiungi è pari al numero di creature con cui attacchi. Le creature che vengono messe sul campo di battaglia come attaccanti prima che si risolva l’abilità innescata di Radha non saranno considerate, mentre lo saranno le creature che hanno attaccato ma hanno lasciato il combattimento prima che l’abilità innescata si sia risolta.

\* Dopo che l’abilità innescata di Radha si è risolta, puoi lanciare magie e attivare abilità prima che vengano dichiarate le creature bloccanti.

-----

Regolare i Conti

{2}{B}{B}

Stregoneria

Esilia una creatura bersaglio. Metti due segnalini fedeltà su un planeswalker che controlli.

\* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Regolare i Conti tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non metterai alcun segnalino fedeltà su un planeswalker.

\* Entrambi i segnalini fedeltà devono essere messi sullo stesso planeswalker.

\* Non scegli quale planeswalker riceve i segnalini fedeltà finché Regolare i Conti non si risolve. Se non controlli un planeswalker, esilierai semplicemente la creatura bersaglio e non metterai segnalini fedeltà su nulla.

-----

Rinascita dell’Antico

{4}{B}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I — Ogni avversario sacrifica una creatura o un planeswalker.

II — Ogni avversario scarta una carta.

III — Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura o planeswalker bersaglio da un cimitero.

\* Quando la prima abilità capitolo della Rinascita dell’Antico si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario, quell’avversario) sceglie una creatura o un planeswalker che controlla, poi ogni eventuale altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Tutti i permanenti scelti vengono poi sacrificati contemporaneamente. I giocatori saranno quindi a conoscenza delle scelte dei giocatori precedenti quando compiono la loro.

\* Quando la seconda abilità capitolo della Rinascita dell’Antico si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, nel caso sia il turno di un avversario, quell’avversario) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni eventuale altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Tutte le carte scelte vengono poi scartate contemporaneamente.

\* In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, il permanente che controlli grazie all’ultima abilità capitolo della Rinascita dell’Antico viene esiliato.

-----

Rinascita Gloriosa dei Primevi

{5}{W}{B}

Stregoneria Leggendaria

*(Puoi lanciare una stregoneria leggendaria solo se controlli una creatura o un planeswalker leggendari.)*

Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte permanente leggendario dal tuo cimitero.

\* Devi rimettere tutte le carte permanente leggendario sul campo di battaglia, anche se la “regola delle leggende” ne rimetterà subito alcune nel tuo cimitero. Se l’entrata nel campo di battaglia dei permanenti leggendari fa innescare delle abilità, queste verranno messe in pila dopo l’applicazione della “regola delle leggende”.

\* Tutti i permanenti messi sul campo di battaglia in questo modo vi entrano contemporaneamente. Se uno o più di essi hanno abilità innescate che si innescano quando un’altra carta entra nel campo di battaglia, ogni abilità prenderà in considerazione ogni carta che entra nel campo di battaglia.

-----

Risveglio Silvano

{2}{G}

Stregoneria

Fino al tuo prossimo turno, tutte le terre che controlli diventano creature Elementale 2/2 con raggiungere, indistruttibile e rapidità. Sono ancora terre.

\* Il Risveglio Silvano non STAPpa alcuna delle terre che diventano creature.

\* Il Risveglio Silvano influenza solo le terre che controlli quando si risolve. Le terre che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo prima del tuo prossimo turno non diventeranno creature.

\* Le terre influenzate dal Risveglio Silvano smettono di essere creature all’inizio della tua prossima sottofase di STAP, prima che tu STAPpi i tuoi permanenti. Eventuali azioni di stato che diventano applicabili o abilità che si innescano come conseguenza di ciò verranno gestite durante il tuo mantenimento.

-----

Rivalsa dello Stregone

{1}{U}{U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un Mago.

Neutralizza una magia bersaglio.

\* Una volta che hai dichiarato il lancio della Rivalsa dello Stregone, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di aumentare il costo della magia rimuovendo i tuoi Maghi.

-----

Rona, Discepola di Gix

{1}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

2/2

Quando Rona, Discepola di Gix entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una carta storica bersaglio dal tuo cimitero. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

Puoi lanciare le carte non terra esiliate con Rona.

{4}, {T}: Esilia la prima carta del tuo grimorio.

\* Se Rona lascia il campo di battaglia, le carte esiliate rimarranno esiliate per un tempo indefinito. Se Rona entra di nuovo nel campo di battaglia, non sarà associata alle carte esiliate dall’“altra” Rona. La nuova Rona esilierà un nuovo gruppo di carte con la sua prima e ultima abilità. Solo quelle carte possono essere lanciate usando la seconda abilità della nuova Rona.

\* Le carte esiliate dal tuo grimorio vengono esiliate a faccia in su.

\* Dopo che l’ultima abilità di Rona si è risolta, hai la priorità se è il tuo turno. Puoi lanciare la carta esiliata (se puoi farlo legalmente) prima che qualsiasi giocatore possa compiere altre azioni.

\* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che lanci dall’esilio.

\* Pagherai comunque tutti i costi di quella magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, come quello fornito da Jodah, Arcimago Eterno.

\* Le carte esiliate non sono nella tua mano, quindi non puoi ciclarle, scartarle o attivare alcuna delle loro abilità attivate.

\* Dopo che hai iniziato a lanciare la carta, perdere il controllo di Rona non influenza la magia.

\* La carta che esilierai dalla cima del tuo grimorio viene determinata mentre si risolve l’ultima abilità di Rona. Potrebbe quindi non essere la carta che era in cima al tuo grimorio quando hai attivato quell’abilità.

-----

Sacre Scritture di Phyrexia

{2}{B}{B}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I — Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Quella creatura diventa un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi.

II — Distruggi tutte le creature non artefatto.

III — Esilia tutte le carte dai cimiteri di tutti gli avversari.

\* L’effetto della prima abilità capitolo delle Sacre Scritture di Phyrexia dura a tempo indeterminato. Non termina quando le Sacre Scritture di Phyrexia lasciano il campo di battaglia.

-----

Sbarramento di Goblin

{3}{R}

Stregoneria

Potenziamento—Sacrifica un artefatto o un Goblin. *(Puoi sacrificare un artefatto o un Goblin in aggiunta a qualsiasi altro costo mentre lanci questa magia.)*

Lo Sbarramento di Goblin infligge 4 danni a una creatura bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, infligge anche 4 danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

\* Non puoi lanciare lo Sbarramento di Goblin a meno che tu non scelga una creatura come bersaglio, anche se è stato potenziato. Tuttavia, puoi bersagliare una creatura Goblin o artefatto che controlli e poi sacrificarla per pagare il costo di potenziamento. Al giocatore o planeswalker bersaglio verranno inflitti 4 danni.

-----

Scissione Temporale di Karn

{4}{U}{U}

Stregoneria Leggendaria

*(Puoi lanciare una stregoneria leggendaria solo se controlli una creatura o un planeswalker leggendari.)*

Un giocatore bersaglio gioca un turno extra dopo questo. Fai tornare fino a un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. Esilia la Scissione Temporale di Karn.

\* Se uno tra il giocatore bersaglio o il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale mentre si risolve la Scissione Temporale di Karn, l’altro bersaglio viene influenzato normalmente e la Scissione Temporale di Karn viene esiliata. Se entrambi i bersagli sono illegali, la Scissione Temporale di Karn non si risolve e non viene esiliata.

-----

Scudo del Regno

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Se una fonte sta per infliggere danno alla creatura equipaggiata, previeni 2 di quei danni.

Equipaggiare {1}

\* Se più fonti stanno per infliggere danno alla creatura equipaggiata contemporaneamente (ad esempio, nel caso di più creature bloccanti), saranno prevenuti 2 dei danni di ognuna di quelle fonti.

\* Se una creatura è equipaggiata con due Scudi del Regno, saranno prevenuti 4 danni. Tre Scudi del Regno preverranno 6 danni e così via.

\* Se più effetti di sostituzione stanno per modificare l’assegnazione del danno, il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare gli effetti.

-----

Sentinella del Tridente Perlaceo

{4}{U}

Creatura — Soldato Tritone

3/3

Lampo

Quando la Sentinella del Tridente Perlaceo entra nel campo di battaglia, puoi esiliare un permanente storico bersaglio che controlli. Se lo fai, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

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

\* La carta esiliata tornerà sul campo di battaglia all’inizio della prossima sottofase finale anche se la Sentinella del Tridente Perlaceo non è più sul campo di battaglia in quel momento.

\* Se la carta esiliata è un’Aura, il proprietario di quella carta sceglie cosa incanterà mentre torna sul campo di battaglia. Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell’avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l’abilità incantare dell’Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l’Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane esiliata.

\* Se la Sentinella del Tridente Perlaceo entra nel campo di battaglia durante la sottofase finale di un turno, la carta esiliata verrà rimessa sul campo di battaglia all’inizio della sottofase finale del turno successivo.

-----

Sentinella Forzata

{2}{B}

Creatura — Guerriero Scheletro

2/1

{3}: TAPpa la Sentinella Forzata. Ha indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non la distruggono.)*

\* Puoi attivare l’abilità della Sentinella Forzata anche se è già TAPpata. Avrà comunque indistruttibile.

-----

Servo Voltaico

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/3

All’inizio della tua sottofase finale, STAPpa un artefatto bersaglio.

\* L’abilità del Servo Voltaico può bersagliare una creatura artefatto, compreso il Servo Voltaico stesso.

-----

Sfera Smorzante

{2}

Artefatto

Se una terra viene TAPpata per attingere due o più mana, produce {C} invece di qualsiasi altro tipo e ammontare.

Ogni magia lanciata da un giocatore costa {1} in più per essere lanciata per ogni altra magia che quel giocatore ha lanciato in questo turno.

\* Se più effetti di sostituzione modificherebbero il mana prodotto da un’abilità che controlli, scegli quale effetto applicare. Dopodiché, stabilisci se gli altri effetti sono applicabili. Un effetto di sostituzione non può essere applicato allo stesso evento in questo modo per più di una volta.

\* La seconda abilità della Sfera Smorzante considera le magie che sono state lanciate durante un turno anche se la Sfera Smorzante non era sul campo di battaglia quando sono state lanciate. Ad esempio, se la Sfera Smorzante stessa è la terza magia che lanci in un turno, la magia successiva che lanci costa {3} in più per essere lanciata.

\* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia resta immutato a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

-----

Shanna, Eredità di Sisay

{G}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

0/0

Shanna, Eredità di Sisay non può essere bersaglio di abilità controllate dai tuoi avversari.

Shanna prende +1/+1 per ogni creatura che controlli.

\* Le magie controllate dagli avversari possono bersagliare Shanna.

\* L’abilità di Shanna che ne modifica forza e costituzione si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, è una carta creatura 0/0.

\* Fintanto che è sul campo di battaglia, l’ultima abilità di Shanna considera Shanna stessa, quindi sarà almeno 1/1.

\* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a Shanna potrebbe diventare letale se altre creature che controlli lasciano il campo di battaglia durante quel turno.

-----

Sigillare

{1}{W}

Incantesimo

Lampo

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

\* Se Sigillare lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.

\* Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.

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

-----

Sigillo del Sovrintendente

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Il permanente incantato ha anti-malocchio.

Quando il permanente incantato lascia il campo di battaglia, se era storico, pesca due carte. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

\* Se il Sigillo del Sovrintendente è assegnato a un permanente storico che non controlli, sei tu a pescare due carte quando quel permanente lascia il campo di battaglia, non il controllore del permanente.

\* Se fornisci anti-malocchio a un permanente di un avversario, ad esempio incantandolo con il Sigillo del Sovrintendente, quel giocatore può comunque bersagliare quel permanente, ma tu non puoi.

-----

Skizzik

{3}{R}

Creatura — Elementale

5/3

Potenziamento {R} *(Puoi pagare {R} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Travolgere, rapidità

All’inizio della sottofase finale, se Skizzik non è stato potenziato, sacrificalo.

\* L’abilità di Skizzik verifica a ogni sottofase finale se è stato potenziato mentre veniva lanciato. Non devi pagare il suo costo di potenziamento in ogni turno (e non potresti farlo neanche se volessi).

-----

Sovrintendente di Keld

{2}{R}

Creatura — Guerriero Umano

3/1

Potenziamento {3}{R} *(Puoi pagare {3}{R} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Rapidità

Quando il Sovrintendente di Keld entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

\* Puoi bersagliare una creatura STAPpata e prenderne il controllo con l’abilità del Sovrintendente di Keld. Puoi anche STAPpare una creatura che già controlli affinché abbia rapidità.

-----

Squee, l’Immortale

{1}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Goblin

2/1

Puoi lanciare Squee, l’Immortale dal tuo cimitero o dall’esilio.

\* L’abilità di Squee non ti impedisce di lanciarlo da qualsiasi altra zona.

\* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali e pagare il suo costo per lanciare Squee dal tuo cimitero o dall’esilio.

-----

Storia di Benalia

{1}{W}{W}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I, II — Crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.

III — I Cavalieri che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno.

\* L’ultima abilità capitolo della Storia di Benalia influenza solo i Cavalieri che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno o che diventano Cavalieri più avanti nel turno non prenderanno +2/+1.

-----

Sulle Ali di Serra

{3}{W}

Incantesimo Leggendario — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata è leggendaria, prende +1/+1 e ha volare, cautela e legame vitale.

\* Più istanze di volare, cautela e/o legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.

\* Se controlli due carte Sulle Ali di Serra assegnate a due creature che controlli con lo stesso nome, la “regola delle leggende” si applica alle creature incantate e a Sulle Ali di Serra nello stesso momento. Puoi scegliere di mantenere la carta Sulle Ali di Serra che incanta la creatura che vuoi mantenere.

\* Se controlli due permanenti con lo stesso nome ma solo uno è leggendario, la “regola delle leggende” non si applica.

-----

Sussurro, Liturgista Sanguigna

{3}{B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/2

{T}, Sacrifica due creature: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

\* Sussurro può essere una delle creature sacrificate per attivare la sua abilità.

\* Nessuna delle creature sacrificate può essere scelta come bersaglio dell’abilità di Sussurro.

-----

Teferi, Eroe di Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker Leggendario — Teferi

4

+1: Pesca una carta. All’inizio della prossima sottofase finale, STAPpa due terre.

-3: Metti un permanente non terra bersaglio nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

-8: Ottieni un emblema con “Ogniqualvolta peschi una carta, esilia un permanente bersaglio controllato da un avversario”.

\* Non decidi quali due terre STAPpare fino alla prossima sottofase finale.

\* Scegli il bersaglio per l’abilità innescata dell’emblema di Teferi dopo aver visto la carta che hai pescato.

-----

Teshar, Apostolo dell’Antenata

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Uccello

2/2

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia storica, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

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

-----

Tetsuko Umezawa, Fuggitiva

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

1/3

Le creature che controlli con forza o costituzione pari o inferiore a 1 non possono essere bloccate.

\* Dopo che una creatura che controlli è stata bloccata, modificarne la forza perché diventi pari o inferiore a 1 non la farà diventare non bloccata. Modificarne la costituzione perché diventi pari a 1 non la farà diventare non bloccata e ridurla a meno di 1 la farà morire.

-----

Thallid Cinto di Spore

{1}{G}

Creatura — Fungus

2/2

Ogni altra creatura Fungus o Saprolingio che controlli prende +1/+1.

\* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura Fungus o Saprolingio che controlli potrebbe diventare letale se il Thallid Cinto di Spore lascia il campo di battaglia durante quel turno.

\* Se una creatura è in qualche modo sia un Fungus sia un Saprolingio, l’abilità del Thallid Cinto di Spore le fa prendere solo +1/+1.

-----

Thallid Indovino

{3}{B}

Creatura — Fungus

2/3

{2}, Sacrifica una creatura: Pesca una carta.

\* Puoi sacrificare il Thallid Indovino per pagare il costo della sua stessa abilità.

-----

Tiana, Motorista di Bordo

{3}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Artefice Angelo

3/3

Volare, attacco improvviso

Ogniqualvolta un’Aura o un Equipaggiamento che controlli vengono messi in un cimitero dal campo di battaglia, puoi far tornare quella carta in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

\* L’ultima abilità di Tiana si innesca e crea un’abilità innescata ritardata che ti permette di far tornare l’Aura o l’Equipaggiamento durante la prossima sottofase finale. Tornerà anche se Tiana lascia il campo di battaglia prima della prossima sottofase finale.

\* Se un’Aura che controlli viene messa in un cimitero subito dopo che Tiana ha lasciato il campo di battaglia, probabilmente perché Tiana ha lasciato il campo di battaglia ma l’Aura è stata messa nel cimitero come azione di stato perché non era assegnata a nulla, l’ultima abilità di Tiana non si innescherà.

\* Se un’Aura o un Equipaggiamento che controlli vengono messi in un cimitero contemporaneamente a Tiana, probabilmente perché un effetto ha distrutto tutti i permanenti non terra, puoi far tornare quella carta in mano al suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

\* Se un’Aura o un Equipaggiamento vengono messi nel tuo cimitero durante una sottofase finale, potrai farli tornare durante la prossima sottofase finale, non durante quella in corso.

\*Se un’Aura o un Equipaggiamento lasciano il cimitero dopo aver fatto innescare l’ultima abilità di Tiana, quella carta non tornerà in mano al suo proprietario mentre si risolve l’abilità innescata ritardata.

-----

Tomo di Urza

{2}

Artefatto

{3}, {T}: Pesca una carta. Poi scarta una carta a meno che non esili una carta storica dal tuo cimitero. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

\* Non scegli se scartare o esiliare una carta dal tuo cimitero finché non hai visto la carta che hai pescato.

\* Puoi scegliere di scartare una carta anche se nel tuo cimitero c’è una carta storica che puoi esiliare.

-----

Torgaar, Incarnazione della Carestia

{6}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Avatar

7/6

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni creatura sacrificata in questo modo.

Quando Torgaar, Incarnazione della Carestia entra nel campo di battaglia, scegli fino a un giocatore bersaglio. I suoi punti vita diventano metà dei suoi punti vita iniziali, arrotondati per difetto.

\* La prima abilità di Torgaar non può ridurre il suo costo al di sotto di {B}{B}. Puoi comunque sacrificare un qualsiasi numero di creature, anche se non ridurranno ulteriormente il costo di Torgaar.

\* Affinché i tuoi punti vita diventino la metà dei tuoi punti vita iniziali (di norma 10, la metà di 20), perdi o guadagni l’ammontare appropriato di punti vita. Ad esempio, se i tuoi punti vita quando l’abilità di Torgaar si risolve bersagliando te sono 4, guadagnerai 6 punti vita; d’altro canto, se i tuoi punti vita quando si risolve sono 25, perderai 15 punti vita. Le altre carte che interagiscono con la perdita o il guadagno di punti vita potranno interagire con questo effetto.

\* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità di Torgaar fa diventare i punti vita della squadra pari alla metà dei suoi punti vita iniziali (di norma 15, la metà di 30), ma solo il giocatore bersaglio guadagna o perde punti vita.

-----

Tormento di Chainer

{3}{B}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I, II — Il Tormento di Chainer infligge 2 danni a ogni avversario e tu guadagni 2 punti vita.

III — Crea una pedina creatura Orrore Incubo X/X nera, dove X è pari a metà dei tuoi punti vita, arrotondati per eccesso. Ti infligge X danni.

\* Se un altro effetto fa sì che la forza o la costituzione della pedina Orrore Incubo siano un numero diverso da X subito dopo la sua entrata nel campo di battaglia, ti infligge comunque un ammontare di danni pari a X, non alla sua forza o costituzione modificate.

\* Se un effetto analogo a quello della Processione dei Consacrati fa sì che l’ultima abilità capitolo del Tormento di Chainer crei due pedine Orrore Incubo, ognuna ti infliggerà X danni.

\* In una partita Two-Headed Giant, ognuna delle prime abilità capitolo del Tormento di Chainer fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

-----

Transazione Oscura

{3}{B}

Istantaneo

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine due alla tua mano e metti l’altra nel tuo cimitero. La Transazione Oscura ti infligge 2 danni.

\* Se ci sono meno di tre carte nel tuo grimorio, le aggiungerai tutte alla tua mano senza metterne alcuna nel tuo cimitero.

-----

Trionfo di Gerrard

{1}{W}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere. Sacrifica dopo III.)*

I, II — Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio con la forza maggiore tra quelle che controlli.

III — Una creatura bersaglio con la forza maggiore tra quelle che controlli ha volare, attacco improvviso e legame vitale fino alla fine del turno.

\* Ognuna delle abilità capitolo del Trionfo di Gerrard bersaglia una qualsiasi creatura che controlli con la forza maggiore tra le creature che controlli. Se la forza di un’altra creatura che controlli diventa maggiore prima che l’abilità si risolva, il bersaglio è illegale.

-----

Tritona Insidiosa

{U}{U}

Creatura — Mago Tritone

2/2

Lampo

Quando la Tritona Insidiosa entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Perde tutte le abilità fino alla fine del turno.

\* Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia o l’attivazione di un’abilità, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia o abilità non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono tentare di rimuovere le abilità attivate di un permanente per impedire loro di avere effetto. Una volta attivata, l’abilità in pila si risolverà anche se la creatura perde l’abilità.

\* Se la creatura bersaglio ha un’abilità che si innesca quando viene TAPpata, quell’abilità si innesca prima che la creatura perda tutte le abilità.

\* Se la creatura bersaglio ha forza e costituzione espresse come \*/\* con un’abilità che ne definisce forza e costituzione, diventa 0/0 quando perde tutte le abilità. Se ha forza e costituzione espresse come \*/\*+1, diventerà 0/1 e così via.

-----

Urgoros, il Vuoto

{4}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Spettro

4/3

Volare

Ogniqualvolta Urgoros, il Vuoto infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore scarta una carta a caso. Se non può farlo, tu peschi una carta.

\* Se quel giocatore ha una carta in mano, questa viene scartata a caso (anche se non è una scelta particolarmente casuale). Non pescherai alcuna carta.

-----

Valduk, Custode della Fiamma

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

3/2

All’inizio del combattimento nel tuo turno, per ogni Aura ed Equipaggiamento assegnati a Valduk, Custode della Fiamma, crea una pedina creatura Elementale 3/1 rossa con travolgere e rapidità. Esilia quelle pedine all’inizio della prossima sottofase finale.

\* Valduk considera tutte le Aure e gli Equipaggiamenti a lui assegnati, non solo le Aure e gli Equipaggiamenti che controlli.

\* Se Valduk lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata ma prima che si risolva, usa l’ultimo numero di Aure ed Equipaggiamenti a lui assegnati prima che lasciasse il campo di battaglia per determinare quante pedine creare.

\* Se Valduk lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è risolta, le pedine verranno comunque esiliate all’inizio della prossima sottofase finale.

-----

Verix Alaspada

{2}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Drago

4/4

Potenziamento {3} *(Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Volare

Quando Verix Alaspada entra nel campo di battaglia, se è stata potenziata, crea Karox Alaspada, una pedina creatura leggendaria Drago 4/4 rossa con volare.

\* Verix Alaspada riporta una nuova formulazione per la creazione delle pedine leggendarie. Funzionalmente è identica al testo “crea una pedina creatura leggendaria Drago 4/4 rossa con volare chiamata Karox Alaspada”.

-----

Vigore Demoniaco

{B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1.

Quando la creatura incantata muore, fai tornare quella carta in mano al suo proprietario.

\* Il Vigore Demoniaco può incantare una pedina, ma la sua ultima abilità non te la farà riprendere in mano.

-----

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, Kaladesh, Rivolta dell’Etere, Amonkhet, L’Era della Rovina, Innistrad, Ixalan, Rivali di Ixalan e mazzo Planeswalker sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2018 Wizards.