# Note di release *di Ikoria: Terra dei Behemoth*

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

Ultima modifica: 6 marzo 2020

Le Note di release contengono informazioni sull’uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell’espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules).

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

Le sezioni “Note specifiche sulle carte” contengono le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell’espansione. Le voci nelle sezioni “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 *Ikoria: Terra dei Behemoth* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 17 aprile 2020. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Gilde di Ravnica*, *Fedeltà di Ravnica*, *La Guerra della Scintilla*, il *Set Base 2020*, *Il Trono di Eldraine*, *Theros: Oltre la Morte* e *Ikoria: Terra dei Behemoth*.

Le carte stampate nelle buste per draft e nelle Theme Booster di *Ikoria: Terra dei Behemoth*, così come la carta promo Acquista-un-box, saranno incluse nel formato Standard.

I mazzi Commander di *Ikoria: Terra dei Behemoth* contengono 71 carte inedite (contrassegnate dal codice dell’espansione C20 e dai numeri di collezione da 1 a 71). Queste carte sono legali nei formati Commander, Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard, Pioneer e Modern. Le altre carte in questi mazzi (contrassegnate dal codice dell’espansione C20 e dai numeri di collezione da 72 a 314) sono legali in qualsiasi formato che ne permette già l’uso. In altre parole, la presenza di una carta in questi mazzi non ne modifica la legalità in alcun formato.

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

Visita[**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander) per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

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

## Nuova abilità definita da parola chiave: mutazione

## Nuova meccanica di gioco: permanenti amalgamati

Mentre l’evoluzione impazza in tutta Ikoria, alcune creature sono costrette ad adattarsi ai nuovi pericoli in agguato, amalgamandosi tra loro per diventare più grandi, più forti e più pericolose che mai. Nel gioco, tale situazione si manifesta con la nuova parola chiave mutazione e la nuova meccanica di gioco dei permanenti amalgamati.

Volpichetto
{3}{W}
Creatura — Uccello Volpe
2/3
Mutazione {2}{W} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Volare
Ogniqualvolta questa creatura muta, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

## Lanciare e risolvere le magie creatura con mutazione

* Mutazione rappresenta un costo alternativo. Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di mutazione), 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 e dal pagamento di un costo alternativo.
* Una magia lanciata con mutazione diventa una magia creatura mutante. Richiede una creatura bersaglio con lo stesso proprietario della magia creatura mutante. Nel raro caso in cui il giocatore che lancia la magia creatura mutante non ne sia il proprietario, quel giocatore deve scegliere una creatura bersaglio posseduta dal proprietario della magia.
* Una magia creatura mutante è una magia creatura, anche se non entra nel campo di battaglia come una creatura.
* Nel momento in cui una magia creatura mutante inizia a risolversi, verifica se il suo bersaglio è ancora legale. Se non lo è, la magia smette di essere una magia creatura mutante. Continua a risolversi come una normale magia creatura ed entra nel campo di battaglia.
* Una magia creatura mutante che si risolve non entra nel campo di battaglia, semplicemente si amalgama con la creatura bersaglio. Nel momento in cui questo accade, il controllore della magia creatura mutante sceglie se metterla sopra o sotto la creatura bersaglio. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.
* Se la creatura bersaglio è già una creatura amalgamata, la magia creatura mutante può essere messa solo sopra o sotto. Non può essere messa in mezzo.

## Permanenti amalgamati

* La creatura amalgamata risultante ha tutte le caratteristiche della carta o pedina in cima e ha anche tutte le abilità delle altre sue carte o pedine.
* La creatura amalgamata è la stessa creatura che era prima di amalgamarsi: conserverà dunque qualsiasi Aura o segnalino che aveva, resterà TAPpata se era TAPpata, sarà attaccante se era attaccante e così via. Se è stata sotto il controllo del suo controllore dall’inizio del suo turno più recente, può attaccare e {T}.
* Le caratteristiche della creatura amalgamata congiunta sono copiabili.
* La creatura amalgamata è una pedina se il suo oggetto in cima è una pedina. Se l’oggetto in cima è una carta, è una creatura non pedina, anche se contiene una pedina.
* Se la creatura amalgamata ha abilità che fanno riferimento al suo nome, come quella del Delfino della Fase, significa “questa creatura”, anche se la creatura ha un nuovo nome a causa della mutazione.
* Se una creatura che è una copia di un’altra creatura muta, le caratteristiche che ottiene dalla mutazione si applicano dopo aver applicato l’effetto di copia.

## Abilità innescate “ogniqualvolta questa creatura muta”

* Un’abilità che si innesca “ogniqualvolta questa creatura muta” si innesca quando una magia creatura mutante diventa parte del permanente amalgamato. Non si innesca se una magia creatura mutante diventa una normale magia creatura ed entra nel campo di battaglia.
* Un’abilità che si innesca “ogniqualvolta questa creatura muta” si innesca sia che l’abilità provenga dalla magia creatura mutante che dalla creatura con cui essa si è amalgamata.
* Se una creatura ha diverse abilità “ogniqualvolta questa creatura muta”, il suo controllore sceglie l’ordine in cui si risolvono quelle abilità.
* Se un’abilità si innesca quando una creatura muta e considera quante volte quella creatura è mutata, include la volta che ha causato l’innesco dell’abilità.

## Lasciare il campo di battaglia

* Una creatura amalgamata non può essere divisa finché non lascia il campo di battaglia. Ad esempio, non puoi sacrificare una carta creatura di una creatura amalgamata se ti viene imposto di sacrificare una creatura: dovrai sacrificarla per intero.
* Se una creatura amalgamata lascia il campo di battaglia, un solo oggetto lascia il campo di battaglia e ogni carta viene messa nella zona appropriata. Ad esempio, se una creatura amalgamata contenente tre carte muore, morirà solo una creatura e verranno messe tre carte nel cimitero del giocatore.
* Se una creatura amalgamata viene messa in un grimorio, il suo proprietario sceglie l’ordine relativo di quelle carte. Ad esempio, se una creatura amalgamata contenente tre carte viene messa nel grimorio del suo proprietario come terza carta, quelle tre carte vengono messe come terza, quarta e quinta carta dalla cima nell’ordine scelto dal loro proprietario. Quest’ordine non viene rivelato agli altri giocatori.
* Se un effetto esilia una creatura amalgamata e poi la rimette sul campo di battaglia, vengono rimesse le singole carte che la costituiscono. Non sono più amalgamate. Se quell’effetto ha un effetto addizionale sull’oggetto di ritorno, influenzerà ognuno di questi permanenti.
* Se più effetti di sostituzione possono essere applicati alla creatura amalgamata che lascia il campo di battaglia o che viene messa nella sua nuova zona, l’applicazione di uno di quegli effetti influenzerà tutti gli oggetti che si stanno spostando.
* Nella variante Commander, se un comandante fa parte di una creatura amalgamata, la creatura risultante è un comandante. Se lascia il campo di battaglia e il comandante viene invece spostato nella zona di comando, quel permanente e le altre carte contenute in quel permanente andranno nella zona appropriata, mentre la carta comandante verrà messa nella zona di comando.

## Situazioni insolite

* Se un permanente amalgamato ha abilità che definiscono le caratteristiche, queste sostituiranno le caratteristiche dall’oggetto in cima. Ad esempio, se una creatura amalgamata ha un’abilità che definisce un \* nella sua forza o costituzione, come quella del Micoradicante dell’Ossario, quell’abilità sostituisce la forza e la costituzione definite dall’oggetto in cima della creatura amalgamata.
* Se una magia creatura mutante si amalgama con una creatura che è solo temporaneamente una creatura, questa rimarrà un permanente amalgamato anche dopo che l’effetto che l’aveva fatta diventare una creatura sarà terminato. Ha ancora tutte le caratteristiche dell’oggetto in cima, che potrebbe far sì che sia una creatura o meno, e ha tutte le abilità delle altre carte.
* La creatura amalgamata è a faccia in su se il suo oggetto in cima è a faccia in su. Se l’oggetto in cima è a faccia in giù, è una creatura a faccia in giù, anche se contiene carte a faccia in su.

## Nuova meccanica di gioco: segnalini con parola chiave

A volte le creature guadagnano abilità fino alla fine del turno, ma su Ikoria queste modifiche sono spesso permanenti. Tali cambiamenti sono contrassegnati con la nuova meccanica di gioco dei segnalini con parola chiave.

Completamente Cresciuto
{2}{G}
Istantaneo
Una creatura bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno. Metti un segnalino travolgere su di essa.

* Un permanente con un segnalino con parola chiave ha quella parola chiave.
* Per determinare l’interazione di effetti continui, l’ordine cronologico di un segnalino con parola chiave su un oggetto è il momento più recente in cui un segnalino di quel tipo è stato messo su quell’oggetto. Rimuovere un segnalino con parola chiave non altera l’ordine cronologico dei segnalini rimanenti.
* Tra le parole chiave che un segnalino con parola chiave può fornire, più istanze della medesima parola chiave sono ridondanti.
* Alcune buste di *Ikoria* includono una carta perforata con i segnalini che compaiono nell’espansione. Questi non sono necessari per giocare. Come con gli altri segnalini, i giocatori possono concordare insieme un metodo qualsiasi per rappresentare tali segnalini.

## Nuova abilità definita da parola chiave: compagno

Non tutte le specie della fauna e della flora di Ikoria sono intenzionate ad attaccarti. Di fatto, alcune potrebbero diventare preziose alleate se il tuo mazzo è abbastanza interessante da catturare la loro attenzione.

Zirda, il Destaurora
{1}{r/w}{r/w}
Creatura Leggendaria — Volpe Elementale
3/3
Compagno — Ogni carta permanente nel tuo mazzo iniziale ha un’abilità attivata. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Le abilità che attivi e che non sono abilità di mana costano {2} in meno per essere attivate. Questo effetto non può ridurre il mana in quel costo a meno di un mana.
{1}, {T}: Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

* Il tuo compagno inizia la partita al di fuori della partita. Nei tornei, significa che inizia nel sideboard. Nelle partite amatoriali, è semplicemente una carta che possiedi e che non fa parte del tuo mazzo iniziale.
* Prima di rimescolare il tuo mazzo e farlo diventare il tuo grimorio, puoi rivelare una carta che si trova al di fuori della partita; quella carta sarà il tuo compagno se il tuo mazzo iniziale soddisfa i requisiti dell’abilità compagno. Non puoi rivelarne più di una. All’inizio della partita, resta rivelata al di fuori della partita.
* I requisiti dell’abilità compagno si applicano solo al tuo mazzo iniziale. Non si applicano al tuo sideboard.
* Se più di un giocatore desidera rivelare una carta compagno, sarà il giocatore iniziale a farlo per primo, dopodiché seguiranno gli altri in ordine di turno. Quando un giocatore sceglie di non rivelare un compagno, quel giocatore non può cambiare idea.
* Se riveli un compagno al di fuori della partita, fintanto che vi rimane, puoi lanciarlo in ogni momento in cui sia legale farlo. Dopo che l’hai lanciato, entra in partita e si comporta come qualsiasi altra carta che partecipa alla partita. Ad esempio, se viene neutralizzato o distrutto, verrà messo nel cimitero, rimanendo nella partita.
* Le altre abilità del compagno si applicano solo se la creatura è sul campo di battaglia. Non hanno effetto mentre il compagno si trova al di fuori della partita.
* L’abilità compagno non ha effetto se la carta si trova nel tuo mazzo iniziale e non crea alcuna restrizione sulla possibilità di mettere una carta con un’abilità compagno nel tuo mazzo iniziale. Ad esempio, Zirda potrebbe trovarsi nel tuo mazzo iniziale anche se non tutte le tue altre carte permanente hanno abilità attivate.
* Puoi avere un compagno nella variante Commander. Il tuo mazzo, incluso il tuo comandante, deve soddisfare il requisito del suo compagno. Il tuo compagno non è una delle tue cento carte.

## Riproposizione di abilità definita da parola chiave: ciclo

Questa espansione reintroduce una delle meccaniche più amate dai giocatori, già apparsa diverse volte in passato. Ciclo fa il suo ritorno, offrendoti l’opportunità di rinunciare all’intero potenziale di una magia in cambio di una carta da pescare... e a volte anche di un piccolo extra quando la cicli.

Bizzarria Aviaria
{3}{U}
Creatura — Uccello
2/4
Volare
Ciclo {2}{U} *({2}{U}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*
Quando cicli la Bizzarria Aviaria, metti un segnalino volare su una creatura bersaglio che controlli.

* Alcune carte con ciclo hanno un’abilità che si innesca quando le cicli e altre carte hanno un’abilità che si innesca ogniqualvolta cicli una carta qualsiasi. Queste abilità innescate si risolveranno prima che tu possa pescare grazie all’abilità ciclo.
* Le abilità che si innescano quando cicli una carta e l’abilità ciclo stessa non sono magie. Gli effetti che interagiscono con le magie (come quello di Eliminare) non le influenzeranno.
* Puoi ciclare una carta anche se ha un’abilità innescata da ciclo per cui non esistono bersagli legali. Questo perché l’abilità ciclo e l’abilità innescata sono separate. Ciò significa anche che, se una delle due abilità viene neutralizzata (con il Veto, ad esempio), l’altra abilità si risolverà comunque.

## Ciclo di carte: i Miti dei mostri alfa

Tra la strana e insolita fauna selvatica che caratterizza Ikoria, cinque specie sono talmente grandiose da essere state immortalate in miti e leggende. Ogni carta nel ciclo Mito può essere lanciata con un singolo colore di mana, ma la storia assume tutto un altro sapore epico se spendi anche altri due colori di mana specifici.

Mito di Vadrok
{2}{R}{R}
Stregoneria
Il Mito di Vadrok infligge 5 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker bersaglio. Se è stato speso {W}{U} per lanciare questa magia, fino al tuo prossimo turno quei permanenti non possono attaccare o bloccare e le loro abilità attivate non possono essere attivate.

* Le abilità del Mito verificano quali colori di mana sono stati spesi per lanciare la magia. Non sono un costo alternativo per lanciare la magia.
* Se un effetto copia la magia Mito, non è stato speso mana per lanciare la copia, quindi questa non riceverà il bonus.
* L’abilità verifica quale mana è stato effettivamente speso per lanciare una magia. Se un effetto ti consente di spendere mana “come se fosse mana” di qualsiasi colore o tipo, ciò ti permette di spendere mana che altrimenti non potresti spendere, ma non cambia quale mana hai speso per lanciare la magia.
* Se un effetto ti consente di lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla e pagarlo, a meno che una regola o un effetto differenti non ti permettano di lanciare quella magia pagando un costo. Analogamente, non puoi rinunciare a una riduzione di costo a meno che quell’effetto non dica che puoi.

## Riproposizione di abilità definita da parola chiave di Commander: partner di

Ognuno dei cinque mazzi Commander di *Ikoria* include una coppia di carte davvero speciale: una è un vincolatore monocolore e l’altra è il suo amico vincolato bicolore.

Haldan, Avido Arcanista
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
1/4
Partner di Pako, Segugio da Riporto Arcano *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Pako alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*
Puoi giocare carte non creatura con segnalini riporto dall’esilio, se le hai esiliate tu, e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quelle magie.

Pako, Segugio da Riporto Arcano
{3}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Segugio Elementale
3/3
Partner di Haldan, Avido Arcanista
Rapidità
Ogniqualvolta Pako, Segugio da Riporto Arcano attacca, esilia la prima carta del grimorio di ogni giocatore e metti un segnalino riporto su ognuna di esse. Metti un segnalino +1/+1 su Pako per ogni carta non creatura esiliata in questo modo.

* “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un’abilità innescata: “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla, aggiungerla alla sua mano e rimescolare il suo grimorio”.
* Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell’abilità.
* La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
* Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Haldan e Pako sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con il blu, il rosso e/o il verde nella loro identità di colore, ma non carte con il bianco o il nero.
* Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti del tuo mazzo vengono rimescolate e diventano il tuo grimorio.
* Una creatura con un’abilità “partner di” non può diventare partner di nessun’altra creatura all’infuori del suo partner designato. Se perdono l’abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
* Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l’altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L’effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
* L’abilità innescata della parola chiave “partner di” si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore che potrebbe avere quella carta nel suo grimorio.

## Riproposizione di azione definita da parola chiave di Commander: spronare

In questi mazzi appaiono diverse carte che ti permettono di istigare una creatura, fino a farle attaccare un altro giocatore accecata dalla follia.

Impeto Lucente
{2}{R}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata prende +2/+2 ed è spronata. *(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*
Ogniqualvolta la creatura incantata attacca, crei una pedina Tesoro. *(È un artefatto con: “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

* Se una creatura spronata non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
* Se a una creatura spronata non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso da un giocatore che l’ha spronata, se può farlo. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker avversario (controllato da qualsiasi avversario) o un giocatore che l’ha spronata.
* Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata.
* Spronare una creatura più di una volta da parte dello stesso giocatore è ridondante.
* Se sproni una creatura che controlli, questa deve attaccare e deve attaccare un giocatore piuttosto che un planeswalker.
* Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l’ha spronata. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

## Ciclo di carte Commander: magie gratuite dei comandanti

Cinque carte nei mazzi Commander di *Ikoria* rappresentano alcune delle creature leggendarie dei mazzi intente a fare quel che più adorano. Se controlli un comandante, puoi lanciare quelle magie gratuitamente.

Passatempo Mortale
{3}{B}
Istantaneo
Se controlli un comandante, puoi lanciare questa magia senza pagare il suo costo di mana.
Esilia una creatura bersaglio.

* Dopo che hai iniziato a lanciare questa magia, i giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, non possono tentare di rimuovere il comandante che controlli per farti pagare il suo costo.
* Non ha importanza di chi sia il comandante che controlli. Andrà bene uno qualsiasi. Se hai due comandanti, ti basta controllarne uno solo.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *IKORIA: TERRA DEI BEHEMOTH*

Appoggio Solido
{W}
Incantesimo — Aura
Lampo
Incanta creatura
La creatura incantata prende +1/+1.
Fintanto che la creatura incantata ha cautela, assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

* L’ultima abilità dell’Appoggio Solido non cambia la forza della creatura incantata; cambia solo l’ammontare di danno da combattimento assegnato da quella creatura. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori effettivi. Ad esempio, se una creatura lotta mentre è incantata dall’Appoggio Solido, quella creatura infliggerà danno pari alla sua forza, non alla sua costituzione.

Arcipelagolia
{5}{U}{U}
Creatura — Leviatano
7/7
Mutazione {5}{U} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Ogniqualvolta questa creatura muta, TAPpa fino a X creature bersaglio, dove X è il numero di volte che questa creatura è mutata. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP del loro controllore.

* L’abilità innescata dell’Arcipelagolia può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Artigiano Immondo
{b/g}{b/g}
Creatura — Incubo
1/1
L’Artigiano Immondo prende +1/+1 per ogni carta creatura nel tuo cimitero.
{X}{b/g}, {T}, Sacrifica un’altra creatura: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito pari o inferiore a X, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* La prima abilità dell’Artigiano Immondo si applica solo mentre è sul campo di battaglia.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto all’Artigiano Immondo potrebbe diventare letale se alcune carte creatura lasciassero il tuo cimitero durante quel turno.
* Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

Atto Spietato
{1}{B}
Istantaneo
Scegli uno —
• Distruggi una creatura bersaglio senza segnalini.
• Rimuovi fino a tre segnalini da una creatura bersaglio.

* Se scegli il secondo modo dell’Atto Spietato, scegli tu quali segnalini rimuovere dalla creatura, indipendentemente da chi la controlla. Puoi scegliere segnalini di diversi tipi.
* Se scegli il primo modo e la creatura ottiene un segnalino in risposta, non puoi invece rimuovere segnalini da essa; la magia semplicemente non si risolve. Analogamente, se scegli il secondo modo e la creatura perde i suoi segnalini in risposta, non puoi distruggerla invece.

Avventuriera di Lavariva
{2}{W}
Creatura — Soldato Umano
3/3
Mentre l’Avventuriera di Lavariva entra nel campo di battaglia, scegli pari o dispari. *(0 è pari.)*
L’Avventuriera di Lavariva ha protezione dai costi di mana convertiti scelti.

* Scegli pari o dispari per l’Avventuriera di Lavariva prima che entri nel campo di battaglia. In nessun momento i giocatori possono bersagliarla prima che abbia ottenuto le abilità di protezione rilevanti.
* Se in qualche modo non è stata fatta una scelta per l’abilità dell’Avventuriera di Lavariva, la sua ultima abilità non le fornisce alcuna protezione.
* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia. Se un permanente o una carta in qualsiasi altra zona ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha lo stesso costo di mana convertito di quell’oggetto.

Bagliore dello Zenit
{2}{R}{W}
Istantaneo
Il Bagliore dello Zenit infligge X danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di carte con un’abilità ciclo nel tuo cimitero.

* Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui il Bagliore dello Zenit tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai X punti vita.

Baluardo del Ricordo
{2}{B}
Incantesimo
Quando il Baluardo del Ricordo entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.
Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

* Se una o più creature che controlli muoiono nello stesso momento in cui il Baluardo del Ricordo lascia il campo di battaglia, la sua ultima abilità si innesca per ognuna di quelle creature.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alle creature che controlli viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l’ultima abilità sia messa in pila.
* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità del Baluardo del Ricordo fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Bestia Procacciaterre
{2}{G}{U}
Creatura — Bestia Elementale
2/4
Mutazione {G}{U} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
{1}, {T}: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, puoi metterla sul campo di battaglia. Se non la metti, aggiungila alla tua mano.

* L’effetto della Bestia Procacciaterre 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 non metti la prima carta del tuo grimorio sul campo di battaglia, la aggiungi alla tua mano senza rivelarla.
* Se la prima carta del tuo grimorio è una carta terra, puoi semplicemente aggiungerla alla tua mano invece di metterla sul campo di battaglia. Se lo fai, non riveli che si tratta di una carta terra.

Bramare il Sangue
{1}{R}
Stregoneria
Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all’altra danno pari alla propria forza.)*
Ciclo {1} *({1}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre Bramare il Sangue si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Broykos, Alfa dell’Eternità
{2}{B}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Elementale Bestia Incubo
6/6
Mutazione {2}{(u/b)}{G}{G} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Travolgere
Puoi lanciare Broykos, Alfa dell’Eternità dal tuo cimitero usando la sua abilità mutazione.

* Lanciare Broykos con il permesso fornito dalla sua ultima abilità non cambia il momento in cui puoi lanciarlo.
* Se lanci Broykos con il permesso fornito dalla sua ultima abilità, devi pagare il suo costo di mutazione per lanciarlo. Non puoi scegliere di pagare il suo costo di mana o un altro costo alternativo.
* Se un altro effetto ti dà il permesso di lanciare Broykos dal tuo cimitero, puoi lanciarlo per qualunque costo sia associato a quel permesso.

Cacciatrice di Frodo di Selvaggina
{3}{B}
Creatura — Soldato Umano
2/4
{1}, {T}, Sacrifica un’altra creatura: Guadagni punti vita pari alla costituzione di quella creatura. Pesca una carta.

* Per determinare quanti punti vita guadagni, usa la costituzione della creatura sacrificata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
* Peschi solo una carta, indipendentemente da quanti punti vita guadagni.

Canto della Creazione
{1}{G}{U}{R}
Incantesimo
Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.
Ogniqualvolta lanci una magia, pesca due carte.
All’inizio della tua sottofase finale, scarta la tua mano.

* La prima abilità del Canto della Creazione è cumulativa se ne controlli più di uno. È anche cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello della Driade del Boschetto di Ilysia.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* La seconda abilità del Canto della Creazione non si innesca quando lo lanci perché non è ancora sul campo di battaglia.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che la prima abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.

Capridorio della Tempesta
{2}{W}
Creatura — Capra Uccello
1/3
Volare
Se sta per essere inflitto danno non da combattimento al Capridorio della Tempesta, previeni quel danno. Metti un segnalino +1/+1 sul Capridorio della Tempesta per ogni danno prevenuto in questo modo.

* Se al Capridorio della Tempesta viene inflitto danno che non può essere prevenuto, il Capridorio della Tempesta non ottiene segnalini +1/+1 per quel danno.
* Se al Capridorio della Tempesta viene inflitto danno che può essere prevenuto contemporaneamente a un danno che non può essere prevenuto, il Capridorio della Tempesta ottiene segnalini +1/+1 per il danno prevenuto prima di verificare se muore a causa del danno che non poteva essere prevenuto.
* Se più effetti di sostituzione o prevenzione tentano di modificare il danno che sta per essere inflitto a una creatura, il controllore della creatura sceglie l’ordine in cui vengono applicati.

Carica della Bestia Eterna
{2}{G}
Stregoneria
Come costo addizionale per lanciare questa magia, rivela una carta creatura dalla tua mano.
La Carica della Bestia Eterna infligge a una creatura o a un planeswalker bersaglio danno pari alla forza della carta rivelata.

* Devi rivelare esattamente una carta per lanciare la Carica della Bestia Eterna; non puoi lanciarla senza rivelare una carta e non puoi rivelare più di una carta. La carta rivelata resta rivelata finché la Carica della Bestia Eterna non si risolve.
* Mentre si risolve, la Carica della Bestia Eterna infligge danni in base alla forza della carta rivelata, se è ancora nella tua mano. Se quella carta ha lasciato la tua mano, la Carica della Bestia Eterna infligge danni in base alla forza della carta subito prima che lasciasse la tua mano.

Chevill, Flagello dei Mostri
{B}{G}
Creatura Leggendaria — Farabutto Umano
1/3
Tocco letale
All’inizio del tuo mantenimento, se i tuoi avversari non controllano permanenti con segnalini taglia, metti un segnalino taglia su una creatura o un planeswalker bersaglio controllati da un avversario.
Ogniqualvolta un permanente con un segnalino taglia controllato da un avversario muore, guadagni 3 punti vita e peschi una carta.

* La seconda e l’ultima abilità di Chevill controlleranno se è presente almeno un segnalino taglia sui permanenti dei tuoi avversari, non solo un segnalino che sia stato messo da quel Chevill. Ad esempio, se i giocatori A e B controllano ognuno un Chevill e il giocatore A ha messo un segnalino taglia su una creatura del giocatore C, il Chevill del giocatore B non metterà alcun segnalino su nulla, ed entrambi i giocatori guadagneranno 3 punti vita e pescheranno una carta quando quella creatura morirà.
* Se la creatura o il planeswalker con un segnalino taglia smettono di essere una creatura o un planeswalker, l’ultima abilità di Chevill si innescherà in ogni caso se quel permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia.
* Se Chevill lascia il campo di battaglia nello stesso istante in cui un permanente dell’avversario con un segnalino taglia muore, guadagni 3 punti vita e peschi una carta. Se Chevill lascia il campo di battaglia prima che quel permanente muoia, l’ultima abilità di Chevill non sarà presente per innescarsi.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui a una creatura con un segnalino taglia viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l’ultima abilità sia messa in pila.

Ciclone Imprevedibile
{3}{R}{R}
Incantesimo
Se un’abilità ciclo di un’altra carta non terra sta per farti pescare una carta, esilia invece carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta che condivide un tipo di carta con la carta ciclata. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Poi metti in fondo al tuo grimorio in ordine casuale le carte esiliate che non sono state lanciate in questo modo.
Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker e stregoneria sono tipi di carta. I supertipi (come leggendario) e i sottotipi (come Gigante) non lo sono.
* Se la carta ciclata ha più tipi di carta, ti fermi quando esili una carta che condivide uno qualsiasi di quei tipi. Non esili una carta per trovarne una che condivide tutti i suoi tipi e non puoi scegliere di continuare per trovare un altro di quei tipi.
* Se esili il tuo intero grimorio senza esiliare una carta che condivide un tipo di carta, rimetti il grimorio al suo posto in ordine casuale e continui. Non pescherai alcuna carta.
* Se desideri lanciare l’ultima carta esiliata, lo fai come parte della risoluzione dell’abilità ciclo. Non puoi aspettare e lanciarla in un secondo momento. I vincoli temporali basati sul tipo di una carta vengono ignorati.
* Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello di Inghiottire, devi pagarli per lanciarla.
* Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Cinghiale Irsuto
{3}{G}
Creatura — Cinghiale
4/3
Il Cinghiale Irsuto non può essere bloccato da più di una creatura.

* Se il Cinghiale Irsuto ha minacciare, non può essere bloccato.

Colossificazione
{5}{G}{G}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
Quando la Colossificazione entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata.
La creatura incantata prende +20/+20.

* La Colossificazione può essere assegnata a una creatura già TAPpata. La sua seconda abilità non avrà alcun effetto, ma la sua ultima abilità ce l’avrà senz’altro.

Commando dello Squadrone Notturno
{2}{B}
Creatura — Soldato Umano
2/3
Quando il Commando dello Squadrone Notturno entra nel campo di battaglia, se hai attaccato in questo turno, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

* L’abilità del Commando dello Squadrone Notturno verifica solo se hai dichiarato una creatura attaccante durante il turno. Non si innesca una volta per ogni creatura del genere e non verifica se una creatura attaccante ha inflitto danno.

Dardo Tranquillante
{2}
Artefatto
Quando il Dardo Tranquillante entra nel campo di battaglia, pesca una carta.
{T}, Sacrifica il Dardo Tranquillante: Una creatura bersaglio non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* La seconda abilità del Dardo Tranquillante non TAPpa la creatura. Può bersagliare qualsiasi creatura, TAPpata o STAPpata. Se quella creatura è già STAPpata all’inizio della prossima sottofase di STAP del suo controllore, l’abilità non avrà alcun effetto.

Delfino della Fase
{2}{U}
Creatura — Balena Elementale
1/4
Ogniqualvolta il Delfino della Fase attacca, un’altra creatura attaccante bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

* Se due Delfini della Fase attaccano contemporaneamente, possono bersagliarsi a vicenda con le loro abilità.
* La creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno neppure se il Delfino della Fase lascia il campo di battaglia.

Distruttore di Quarzobosco
{2}{R}{R}{G}
Creatura — Bestia Dinosauro
6/6
Travolgere
Ogniqualvolta una o più creature con travolgere che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina creatura Bestia Dinosauro X/X verde con travolgere, dove X è pari al danno inflitto da quelle creature a quel giocatore.

* La seconda abilità del Distruttore di Quarzobosco include il danno inflitto dal Distruttore di Quarzobosco stesso fintanto che ha ancora travolgere.
* Se una creatura con travolgere che controlli non è bloccata, l’ammontare completo del danno da combattimento che infligge al giocatore in difesa viene calcolato dall’ultima abilità del Distruttore di Quarzobosco.

Distruzione Reciproca
{B}
Stregoneria
Questa magia ha lampo fintanto che controlli un permanente con lampo.
Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura.
Distruggi una creatura bersaglio.

* Una volta che hai dichiarato il lancio della Distruzione Reciproca, i giocatori non possono cercare di rimuovere i tuoi permanenti con lampo per farle perdere lampo finché non hai terminato di lanciarla. Se perde lampo dopo essere stata lanciata, si risolverà comunque, se possibile.
* Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare più di una creatura.
* L’ultima volta che la partita verifica se hai il permesso di lanciare una magia è prima che i costi vengano pagati. Se sacrifichi una creatura con lampo per lanciare la Distruzione Reciproca e poi non hai altri permanenti con lampo, terminerai legalmente di lanciare la Distruzione Reciproca anche se non ha più lampo. In questo caso, le abilità che si innescano ogniqualvolta lanci una magia con lampo non si innescheranno.

Drago Spiritello
{U}{R}
Creatura — Drago Spiritello
1/1
Volare, rapidità
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 sul Drago Spiritello.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Emofago Insaziabile
{3}{B}
Creatura — Incubo
3/3
Mutazione {2}{B} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Tocco letale
Ogniqualvolta questa creatura muta, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di volte che questa creatura è mutata.

* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità dell’Emofago Insaziabile fa perdere punti vita pari al doppio del valore di X alla squadra avversaria e fa guadagnare X punti vita a te.

Empatia Primordiale
{1}{G}{U}
Incantesimo
All’inizio del tuo mantenimento, pesca una carta se controlli una creatura con la forza maggiore tra le creature sul campo di battaglia. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 su una creatura che controlli.

* Determini se peschi una carta o metti un segnalino +1/+1 solo mentre l’abilità innescata dell’Empatia Primordiale inizia a risolversi. I giocatori possono rispondere all’abilità per tentare di modificare quale delle due opzioni si verificherà.
* Se la forza maggiore tra le creature sul campo di battaglia è condivisa da una creatura che controlli e una che non controlli, peschi una carta.
* Se non controlli una creatura con la forza maggiore, scegli quale creatura ottiene un segnalino +1/+1 mentre l’abilità si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui effettui questa scelta e quello in cui quella creatura ottiene un segnalino +1/+1.
* Se non controlli creature, non fai nulla mentre l’abilità dell’Empatia Primordiale si risolve. Se non ci sono creature sul campo di battaglia, non pescherai una carta.

Enclave dei Vincolatori
Terra
{T}: Aggiungi {C}.
{3}, {T}: Pesca una carta. Attiva questa abilità solo se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

* Dopo aver dichiarato che attiverai l’ultima abilità dell’Enclave dei Vincolatori, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura con forza pari o superiore a 4.
* Dopo che l’hai attivata, l’ultima abilità dell’Enclave dei Vincolatori non verifica più se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

Esalazioni Asfissianti
{2}{B}
Istantaneo
Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -1/-1 fino alla fine del turno.
Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Le Esalazioni Asfissianti influenzano solo le creature che i tuoi avversari controllano quando si risolvono. Le creature che entrano sotto il loro controllo o di cui prendono il controllo più avanti nel turno non prenderanno -1/-1.

Esecutore del Generale
{W}{B}
Creatura — Soldato Umano
2/3
Gli Umani leggendari che controlli hanno indistruttibile.
{2}{W}{B}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Se era una carta creatura, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Umano leggendario che controlli potrebbe diventare letale se l’Esecutore del Generale lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
* Solo le creature sono Umani. I planeswalker come Lukka e Narset che rappresentano personaggi umani non sono influenzati dall’Esecutore del Generale.

Estrazione di Cadaveri
{1}{B}
Istantaneo
Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio, poi puoi riprendere in mano una carta creatura dal tuo cimitero.

* Poiché l’Estrazione di Cadaveri non bersaglia la carta creatura nel tuo cimitero, puoi scegliere una delle tre carte che hai messo nel cimitero dal tuo grimorio.

Evento di Estinzione
{3}{B}
Stregoneria
Scegli pari o dispari. Esilia ogni creatura con il costo di mana convertito scelto. *(0 è pari.)*

* Scegli pari o dispari mentre l’Evento di Estinzione si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui effettui quella scelta e quello in cui alcune creature si estinguono.
* Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell’oggetto.

Falena della Covata Luminosa
{2}{W}{W}
Creatura — Insetto
3/4
Volare
Ogniqualvolta una creatura senza volare che controlli muore, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino volare.

* Se la Falena della Covata Luminosa muore allo stesso tempo di una creatura senza volare, la sua abilità si innesca per quella creatura.
* Se la Falena della Covata Luminosa muore dopo aver perso volare ma senza perdere la sua abilità innescata, la sua abilità innescata si innescherà per la Falena stessa.
* Se una creatura amalgamata muore e quella creatura non aveva volare, ogni carta che faceva parte di quella creatura amalgamata viene rimessa sul campo di battaglia. Ognuna ha un segnalino volare su di essa.
* L’abilità della Falena della Covata Luminosa si innesca se una pedina creatura senza volare muore, ma la pedina non verrà rimessa sul campo di battaglia. Se quella pedina era una creatura amalgamata, qualsiasi carta che ne faceva parte verrà rimessa sul campo di battaglia.

Felidar di Frondelanda
{2}{G}{W}
Creatura — Bestia Felino
3/5
Cautela
Le creature con cautela che controlli hanno “{1}, {T}: TAPpa una creatura bersaglio”.

* L’ultima abilità del Felidar di Frondelanda si applica anche al Felidar stesso fintanto che ha ancora cautela.
* Puoi attivare l’abilità fornita dal Felidar di Frondelanda dopo aver attaccato, ma prima che vengano dichiarate le creature bloccanti.
* TAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento.
* Dopo che hai attivato l’abilità fornita dal Felidar di Frondelanda, far sì che la creatura perda quell’abilità (ad esempio, rimuovendo il Felidar di Frondelanda dal campo di battaglia) non influenzerà l’abilità in pila.

Filiere Improvvise
{G}
Istantaneo
Una creatura bersaglio prende +1/+3 fino alla fine del turno. Metti un segnalino raggiungere su di essa. STAPpala.

* Le Filiere Improvvise possono bersagliare una creatura già STAPpata. Otterranno comunque +1/+3 e un segnalino raggiungere.

Forza Incanalata
{2}{U}{R}
Istantaneo
Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta X carte.
Un giocatore bersaglio pesca X carte. La Forza Incanalata infligge X danni a fino a una creatura o un planeswalker bersaglio.

* Se lanci la Forza Incanalata senza pagare il suo costo di mana, scegli comunque un valore per X e scarti altrettante carte. Questo perché la magia non ha {X} nel suo costo di mana.
* Se uno dei due bersagli della Forza Incanalata diventa illegale, l’altro viene comunque influenzato come di consueto.

Fulmicriniera di Savai
{R}{W}
Creatura — Felino Elementale
3/2
Ogniqualvolta cicli una carta, puoi pagare {2}. Quando lo fai, il Fulmicriniera di Savai infligge 2 danni a una creatura bersaglio e tu guadagni 2 punti vita.

* Mentre si risolve l’abilità innescata del Fulmicriniera di Savai, non puoi pagare {2} più di una volta per fargli infliggere più danni o guadagnare più punti vita.
* Se paghi {2} mentre l’abilità innescata del Fulmicriniera di Savai si risolve, l’abilità innescata riflessiva si innesca e si risolverà separatamente. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono compiere azioni dopo che hai pagato il mana, ma prima che venga inflitto il danno.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità innescata riflessiva del Fulmicriniera di Savai tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Non guadagnerai 2 punti vita.
* Puoi pagare {2} anche se il Fulmicriniera di Savai lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva. L’abilità innescata riflessiva si innescherà comunque se lo fai.

Fuoriuscita di Fiamme
{2}{R}
Istantaneo
La Fuoriuscita di Fiamme infligge 4 danni a una creatura bersaglio. Il danno in eccesso viene invece inflitto al controllore di quella creatura.

* Il danno in eccesso causato da una magia o da un’abilità funziona in modo simile al danno da combattimento inflitto da una creatura con travolgere. Considera prima l’ammontare di danni che viene inflitto alla creatura e poi determina cosa è “letale”. Si tratta della costituzione della creatura meno l’ammontare di danni già presente su di essa, ma viene ignorato qualsiasi effetto di sostituzione o di prevenzione che modifica tale danno. Inoltre, ignora se la creatura ha un’abilità come indistruttibile che ne impedisce la distruzione a causa di questo danno.
* Dopo che hai determinato l’ammontare del danno in eccesso, la Fuoriuscita di Fiamme infligge danno contemporaneamente alla creatura e al suo controllore. Tale danno può essere modificato da effetti di sostituzione o prevenzione.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Fuoriuscita di Fiamme tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non infliggerà danno ad alcun giocatore.

Generale Kudro di Drannith
{1}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
3/3
Gli altri Umani che controlli prendono +1/+1.
Ogniqualvolta il Generale Kudro di Drannith o un altro Umano entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, esilia una carta bersaglio dal cimitero di un avversario.
{2}, Sacrifica due Umani: Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o superiore a 4.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Umano che controlli potrebbe diventare letale se il Generale Kudro lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
* Solo le creature sono Umani. I planeswalker come Lukka e Narset che rappresentano personaggi umani non faranno innescare la seconda abilità del Generale Kudro.
* Puoi sacrificare il Generale Kudro per pagare il costo della sua ultima abilità. Un atto generoso.

Ghiottone Ingoiamagie
{2}{R}
Creatura — Ghiottone
3/2
Il Ghiottone Ingoiamagie ha doppio attacco fintanto che ci sono tre o più carte istantaneo e/o stregoneria nel tuo cimitero.

* Se il Ghiottone Ingoiamagie perde doppio attacco dopo che ha inflitto il danno da attacco improvviso, non infliggerà danno da combattimento normale. Se guadagna doppio attacco dopo che altre creature hanno inflitto danno da attacco improvviso, non infliggerà danno da attacco improvviso.

Gigante Cristallino
{3}
Creatura Artefatto — Gigante
3/3
All’inizio del combattimento nel tuo turno, scegli un tipo di segnalino a caso che il Gigante Cristallino non possiede tra volare, attacco improvviso, tocco letale, anti-malocchio, legame vitale, minacciare, raggiungere, travolgere, cautela e +1/+1. Metti un segnalino di quel tipo sul Gigante Cristallino.

* Scegli un tipo di segnalino a caso e lo metti sul Gigante Cristallino mentre la sua abilità si risolve. I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui la scelta viene compiuta e quello in cui il Gigante Cristallino riceve il segnalino.
* Fintanto che il Gigante Cristallino non ha tutti e dieci i segnalini elencati, ne metterai uno su di esso all’inizio del combattimento nel tuo turno. Se ha tutti e dieci i tipi, l’abilità si innescherà, ma non metterai alcun segnalino su di esso.
* Se il Gigante Cristallino ha una delle parole chiave elencate, ma non per via di un segnalino di quel tipo, quel tipo di segnalino può essere ancora scelto a caso.

Gransqualo Vorace
{3}{U}{U}
Creatura — Squalo
5/4
Lampo
Quando il Gransqualo Vorace entra nel campo di battaglia, neutralizza una magia artefatto o creatura bersaglio.

* Puoi lanciare il Gransqualo Vorace senza un bersaglio per la sua abilità innescata entra-in-campo. Quell’abilità semplicemente non avrà effetto. Non farà sì che il Gransqualo Vorace neutralizzi se stesso. Non è poi *così* vorace!

Gremlin Sputabrace
{R}
Creatura — Gremlin
1/1
{1}, {T}: Il Gremlin Sputabrace infligge 1 danno a ogni avversario.
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, STAPpa il Gremlin Sputabrace.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.
* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità del Gremlin Sputabrace fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Gyruda, Rovina degli Abissi
{4}{u/b}{u/b}
Creatura Leggendaria — Kraken Demone
6/6
Compagno — Il tuo mazzo iniziale contiene solo carte con costi di mana convertiti pari. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Quando Gyruda entra nel campo di battaglia, ogni giocatore mette nel proprio cimitero le prime quattro carte del proprio grimorio. Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura con costo di mana convertito pari scelta tra quelle carte.

* Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Una carta con costo di mana convertito uguale a 0 ha un costo di mana convertito pari.
* Se un effetto di sostituzione fa sì che un giocatore esili le prime quattro carte del suo grimorio invece di metterle nel suo cimitero mentre l’abilità innescata di Gyruda si risolve, la carta creatura che scegli può essere una di quelle carte in esilio.

Illuna, Alfa dei Desideri
{2}{G}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Dinosauro Elementale Bestia
6/6
Mutazione {3}{r/g}{U}{U} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Volare, travolgere
Ogniqualvolta questa creatura muta, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta permanente non terra. Metti quella carta sul campo di battaglia o aggiungila alla tua mano.

* L’ultima abilità di Illuna esilia le carte a faccia in su. Tutti i giocatori vedranno di quale carta si tratta se la aggiungi alla tua mano.
* Scegli se aggiungere la carta alla tua mano o metterla sul campo di battaglia dopo aver visto di quale carta si tratta.
* Una carta permanente non terra è una carta artefatto, creatura, incantesimo o planeswalker.
* Qualsiasi carta terra, istantaneo e stregoneria esiliata in questo modo rimane in esilio.
* Se un’Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel 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 nella sua zona attuale.

Imboscata di Brinavelo
{3}{U}{U}
Istantaneo
TAPpa fino a due creature bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP del loro controllore.
Ciclo {1} *({1}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* L’Imboscata di Brinavelo può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Incornare
{1}{G}
Istantaneo
Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli. Se la creatura che controlli ha travolgere, il danno in eccesso viene invece inflitto al controllore di quella creatura.

* Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre Incornare tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno ad alcuna creatura o giocatore.
* Il danno in eccesso causato da una magia o abilità funziona in modo simile al danno da combattimento inflitto da una creatura con travolgere. Considera prima l’ammontare di danni che viene inflitto alla creatura e poi determina cosa è “letale”. Si tratta della costituzione della creatura meno l’ammontare di danni già presente su di essa, ma viene ignorato qualsiasi effetto di sostituzione o di prevenzione che modifica tale danno. Inoltre, ignora se la creatura ha un’abilità come indistruttibile che ne impedisce la distruzione a causa di questo danno.
* Se la creatura bersaglio che controlli ha tocco letale, solo 1 suo danno è letale.
* Dopo che hai determinato l’ammontare del danno in eccesso, la creatura che controlli infligge danno contemporaneamente alla creatura e al suo controllore. Tale danno può essere modificato da effetti di sostituzione o prevenzione.

Incubo Braccato
{1}{B}{B}
Creatura — Incubo
4/5
Minacciare
Quando l’Incubo Braccato entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio mette un segnalino tocco letale su una creatura che controlla.

* L’avversario bersaglio sceglie quale delle sue creature riceve un segnalino tocco letale.
* Se l’avversario bersaglio non controlla creature, non metterà alcun segnalino tocco letale su nessuna creatura.

Incursione del Tuonoraptor
{1}{R}
Istantaneo
L’Incursione del Tuonoraptor infligge a una creatura o a un planeswalker bersaglio danno pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. Se quella creatura o quel planeswalker stanno per morire in questo turno, invece esiliali.

* L’Incursione del Tuonoraptor è ancora in pila mentre determini quanto danno viene inflitto. Non è nel tuo cimitero per contribuire a quell’ammontare di danni.
* L’effetto di sostituzione dell’Incursione del Tuonoraptor esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se stanno per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa di danno letale. Viene applicato alla creatura o al planeswalker bersaglio anche se l’Incursione del Tuonoraptor non infligge loro danno (probabilmente perché non hai carte istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero).

Indovino delle Sfaccettature
{1}{U}
Creatura — Mago Umano
1/2
{1}, {T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

* Peschi una carta e ne scarti una mentre l’abilità dell’Indovino delle Sfaccettature si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Inghiottire
{W}
Stregoneria
Come costo addizionale per lanciare questa magia, TAPpa una creatura STAPpata che controlli.
Esilia una creatura TAPpata bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 sulla creatura TAPpata per pagare il costo addizionale di questa magia.

* Devi TAPpare esattamente una creatura per lanciare Inghiottire; non puoi lanciarlo senza TAPpare una creatura e non puoi TAPpare più di una creatura.
* Puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una creatura che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo addizionale.
* La creatura TAPpata bersaglio verrà esiliata anche se la creatura che hai TAPpato lascia il campo di battaglia o diventa STAPpata prima che Inghiottire si risolva.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Inghiottire tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non metterai un segnalino +1/+1 su alcuna creatura.
* Se un effetto copia Inghiottire, la copia metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura TAPpata per pagare il costo addizionale della magia originale.

Jegantha, la Sorgente
{4}{r/g}
Creatura Leggendaria — Alce Elementale
5/5
Compagno — Nessuna carta nel tuo mazzo iniziale ha più di un simbolo di mana uguale nel suo costo di mana. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
{T}: Aggiungi {W}{U}{B}{R}{G}. Questo mana non può essere speso per pagare costi di mana generico.

* L’abilità compagno di Jegantha confronta i simboli esatti nei costi di mana delle carte nel tuo mazzo. Se una carta ha due simboli di mana uguali, ad esempio {X}{X}{R} o {r/g}{r/g}, la condizione di compagno non viene rispettata.
* Un costo di mana generico di solito è rappresentato da simboli numerici di mana ({1}, {2} e così via) e anche da {X}. È qualsiasi costo che richieda mana dove quel costo non è {C}, {W}, {U}, {B}, {R} o {G}.

Kaheera, la Guardaorfani
{1}{g/w}{g/w}
Creatura Leggendaria — Bestia Felino
3/2
Compagno — Ogni carta creatura nel tuo mazzo iniziale è una carta Felino, Elementale, Incubo, Dinosauro o Bestia. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Cautela
Ogni altra creatura che controlli che è Felino, Elementale, Incubo, Dinosauro o Bestia prende +1/+1 e ha cautela.

* Le carte creatura nel tuo mazzo possono essere una combinazione dei cinque tipi di creatura che Kaheera considera. Possono anche avere tipi addizionali, fintanto che ogni carta creatura ha almeno uno di quei cinque. Le carte non creatura possono avere qualsiasi sottotipo.
* Una creatura che ha più di uno dei cinque tipi prende +1/+1 solo una volta dall’ultima abilità di Kaheera.

Keruga, il Macrosavio
{3}{g/u}{g/u}
Creatura Leggendaria — Ippopotamo Dinosauro
5/4
Compagno — Il tuo mazzo iniziale contiene solo carte con costo di mana convertito pari o superiore a 3 e carte terra. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Quando Keruga, il Macrosavio entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni altro permanente che controlli con costo di mana convertito pari o superiore a 3.

* Se una carta nel mazzo di un giocatore o un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Il costo di mana convertito di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell’oggetto.

Kinnan, Vincolatore Prodigio
{G}{U}
Creatura Leggendaria — Druido Umano
2/2
Ogniqualvolta TAPpi un permanente non terra per attingere mana, aggiungi un mana di qualsiasi tipo prodotto da quel permanente.
{5}{G}{U}: Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura non Umano scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Stai “TAPpando un permanente per attingere mana” solo se stai attivando un’abilità di mana di quel permanente che include il simbolo {T} nel suo costo. Un’abilità di mana produce mana come parte del suo effetto.
* I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
* Il mana addizionale è prodotto da Kinnan, non dal permanente non terra che hai TAPpato per attingere mana.
* Kinnan non verifica le restrizioni o gli effetti addizionali che il permanente non terra pone sul mana che ha prodotto. Il mana addizionale che Kinnan produce non avrà restrizioni o condizioni.

Kogla, il Gorilla Titanico
{3}{G}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Scimpanzé
7/6
Quando Kogla, il Gorilla Titanico entra nel campo di battaglia, lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.
Ogniqualvolta Kogla attacca, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio controllati dal giocatore in difesa.
{1}{G}: Fai tornare un Umano bersaglio che controlli in mano al suo proprietario. Kogla ha indistruttibile fino alla fine del turno.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando la prima abilità di Kogla tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Se è un bersaglio legale, ma Kogla non è più sul campo di battaglia quando l’abilità si risolve, la creatura bersaglio non infliggerà né subirà danno.
* Se l’Umano bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’ultima abilità di Kogla tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Kogla non avrà indistruttibile.

Leosauro Regale
{R}{W}
Creatura — Felino Dinosauro
2/2
Mutazione {1}{r/w}{r/w} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Ogniqualvolta questa creatura muta, le altre creature che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno.

* L’ultima abilità del Leosauro Regale influenza solo le altre creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +2/+1.

Ligre Capocaccia
{3}{W}
Creatura — Felino
3/4
Mutazione {2}{W} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Ogniqualvolta questa creatura muta, le altre creature che controlli prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di volte che questa creatura è mutata.

* L’abilità innescata della Ligre Capocaccia 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 prenderanno +X/+X.
* Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l’abilità innescata. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neppure se la Ligre Capocaccia muta di nuovo, anche se in quel caso le creature riceveranno un secondo segnalino +X/+X maggiore in aggiunta a quello generato dalla risoluzione precedente dell’abilità.

Lince del Gelo
{2}{U}
Creatura — Felino Elementale
2/2
Quando la Lince del Gelo entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

* L’abilità innescata della Lince del Gelo può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

L’Ozolito
{1}
Artefatto Leggendario
Ogniqualvolta una creatura che controlli lascia il campo di battaglia, se aveva segnalini, metti quei segnalini su L’Ozolito.
All’inizio del combattimento nel tuo turno, se L’Ozolito ha segnalini, puoi spostare tutti i segnalini da L’Ozolito su una creatura bersaglio.

* La prima abilità di L’Ozolito non sposta segnalini dalla creatura che ha lasciato il campo di battaglia. Invece, ti fa mettere su L’Ozolito un numero di segnalini di ogni tipo di segnalino che si trovava su quella creatura. In particolare, se in qualche modo controlli un secondo L’Ozolito, ognuno di essi riceverà lo stesso numero e gli stessi tipi di segnalini che si trovavano sulla creatura che ha lasciato il campo di battaglia. Analogamente, se la creatura ha un’abilità che si innesca quando lascia il campo di battaglia e che verifica il numero di segnalini che aveva, quell’abilità userà il numero di segnalini che si trovavano sul permanente, anche se la prima abilità di L’Ozolito si risolve per prima.
* I segnalini +1/+1 su L’Ozolito non hanno effetto a meno che non diventi una creatura. I segnalini con parola chiave su L’Ozolito gli forniranno parole chiave che potrebbero non avere alcun effetto pratico. Ad esempio, volare su un artefatto non creatura è semplicemente bizzarro, ma anti-malocchio su un artefatto non creatura è di sicuro utile.
* Mentre l’ultima abilità di L’Ozolito si risolve, scegli se spostare i segnalini.
* Non puoi spostare solo alcuni dei segnalini da L’Ozolito alla creatura bersaglio.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’ultima abilità di L’Ozolito tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Non rimuoverai alcun segnalino da L’Ozolito.
* Se L’Ozolito lascia il campo di battaglia dopo che l’ultima abilità si è innescata ma prima che si risolva, non puoi spostare alcun segnalino da L’Ozolito alla creatura bersaglio.

Lukka, Reietto delle Giubbe Ramate
{3}{R}{R}
Planeswalker Leggendario — Lukka
5
+1: Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Le carte creatura esiliate in questo modo hanno “Puoi lanciare questa carta dall’esilio fintanto che controlli un planeswalker Lukka”.
-2: Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura con costo di mana convertito maggiore. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
-7: Ogni creatura che controlli infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

* Puoi lanciare ogni carta creatura esiliata con la prima abilità di Lukka fintanto che controlli un planeswalker Lukka qualsiasi, non solo quello che ha esiliato la carta.
* L’abilità fornita dalla prima abilità di Lukka non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta.
* Pagherai comunque gli eventuali costi delle magie lanciate grazie alla prima abilità di Lukka. Puoi pagare i costi alternativi, come i costi di mutazione.
* Dopo che hai iniziato a lanciare una carta esiliata, perdere il controllo di Lukka non influenza la magia. Puoi finire di lanciarla come di consueto.
* Puoi lanciare carte creatura esiliate con la prima abilità di Lukka come magie non creatura se una regola o un effetto ti permettono di farlo. Ad esempio, le carte avventuriero dall’espansione *Il Trono di Eldraine* possono essere lanciate come Avventure.
* Se una carta creatura nel grimorio di un giocatore o una creatura sul campo di battaglia hanno {X} nel loro costo di mana, X viene considerato 0.
* Se riveli il tuo intero grimorio senza rivelare una carta creatura con costo di mana convertito maggiore, rimetti il grimorio al suo posto in ordine casuale e continua.
* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità di Lukka fa perdere alla squadra avversaria punti vita pari al doppio della forza delle tue creature.

Luporso Esuberante
{3}{G}
Creatura — Orso Lupo
4/4
Ogniqualvolta il Luporso Esuberante attacca, puoi cambiare la forza e la costituzione base di un Umano bersaglio che controlli nella forza e costituzione del Luporso Esuberante fino alla fine del turno.

* La versione stampata della carta Luporso Esuberante contiene un errore: “Ogniqualvolta il Luporso Esuberante attacca, puoi cambiare la forza e la costituzione base di un Umano bersaglio che controlli nella forza e costituzione BASE del Luporso Esuberante fino alla fine del turno.” La versione corretta è quella che compare in questo documento.
* I valori di forza e costituzione del Luporso Esuberante che vengono utilizzati per questo effetto sono i valori attuali, non i valori base. Per esempio, se il Luporso Esuberante ha un incantesimo che lo potenzia in un 6/6, l’Umano bersaglio avrà come valori di forza e costituzione base 6/6, ai quali dovranno poi essere aggiunti gli altri eventuali effetti che si applicano all’Umano.
* La forza e la costituzione del Luporso Esuberante non sono influenzate quando l’Umano bersaglio prende quei valori.
* Scegli se la forza e la costituzione base dell’Umano cambiano mentre l’abilità si risolve, non mentre l’abilità viene messa in pila.
* Eventuali effetti che modificano la forza e/o la costituzione dell’Umano senza impostarle a un numero o a un valore specifico si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, a prescindere dall’ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano forza e costituzione.
* I nuovi valori di forza e costituzione base dell’Umano sono impostati sulla forza e sulla costituzione attuali del Luporso Esuberante, non sulla sua forza e sulla sua costituzione base. Se la forza o la costituzione del Luporso Esuberante cambiano più avanti nel turno, l’Umano non ne è influenzato.
* Se il Luporso Esuberante lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, considera la forza e la costituzione che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare i nuovi valori di forza e costituzione base dell’Umano.

Lurrus della Tana Onirica
{1}{w/b}{w/b}
Creatura Leggendaria — Incubo Felino
3/2
Compagno — Ogni carta permanente nel tuo mazzo iniziale ha un costo di mana convertito pari o inferiore a 2. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Legame vitale
Durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia permanente con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

* Lurrus non considera le carte istantaneo e stregoneria nel tuo mazzo iniziale. Possono avere qualsiasi costo di mana convertito.
* Se una carta nel mazzo di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia. Ad esempio, se una magia permanente costa {X}{W}, puoi lanciarla con X pari a 1 ma non pari a 2.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia che lanci dal tuo cimitero.
* Devi pagare i costi per lanciare quella magia. Se ha un costo alternativo, ad esempio un costo di mutazione, puoi lanciarla invece per quel costo.
* Dopo che hai iniziato a lanciare la magia, perdere il controllo di Lurrus non influenza la magia. Puoi finire di lanciarla come di consueto.
* Se lanci una magia dal tuo cimitero usando un altro metodo che permette di lanciarla, l’effetto di Lurrus non si applica. Puoi lanciare un’altra magia permanente dal tuo cimitero.
* Se lanci una magia permanente dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Lurrus nello stesso turno, puoi lanciare un’altra magia permanente 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.
* Lurrus non ti permette di giocare terre dal tuo cimitero.

Lutri, il Rincorrimagie
{1}{u/r}{u/r}
Creatura Leggendaria — Lontra Elementale
3/2
Compagno — Ogni carta non terra nel tuo mazzo iniziale ha un nome diverso. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Lampo
Quando Lutri, il Rincorrimagie entra nel campo di battaglia, se l’hai lanciato, copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* L’abilità di Lutri può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria che controlli, 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. Si risolverà prima della magia originale.
* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. 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 veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso del Mito di Vadrok), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
* 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.

Magistrato di Drannith
{1}{W}
Creatura — Mago Umano
1/3
I tuoi avversari non possono lanciare magie da una zona diversa dalla loro mano.

* Se un effetto dice che un avversario può lanciare una magia da una zona diversa dalla sua mano, la restrizione del Magistrato di Drannith prevale su quel permesso.
* Se una regola o un effetto permettono loro di farlo, i tuoi avversari possono giocare terre da zone diverse dalla loro mano e attivare abilità di carte in zone diverse dalla loro mano.
* Gli effetti possono mettere carte da altre zone sul campo di battaglia sotto il controllo di un avversario.

Mari Minacciosi
{1}{U}
Incantesimo
Ogniqualvolta peschi una carta, metti un segnalino premonizione sui Mari Minacciosi.
Rimuovi otto segnalini premonizione dai Mari Minacciosi: Crea una pedina creatura Kraken 8/8 blu.
Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Mietitore Squittente
{5}{B}
Creatura — Incubo
4/6
Mutazione {4}{B} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Ogniqualvolta questa creatura muta, ogni avversario sacrifica una creatura.

* Mentre l’abilità innescata si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell’avversario) sceglie una creatura che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Missione di Ricognizione
{2}{U}{U}
Incantesimo
Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta.
Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* L’abilità innescata della Missione di Ricognizione si innesca per ogni creatura sotto il tuo controllo che infligge danno da combattimento a un giocatore. Puoi pescare una carta ogni volta che l’abilità si risolve, a prescindere dal danno inflitto.

Mito di Broykos
{2}{G}{G}
Stregoneria
Se è stato speso {U}{B} per lanciare questa magia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, metti quella carta nel tuo cimitero, poi rimescola il tuo grimorio.
Riprendi in mano fino a due carte permanente dal tuo cimitero.

* Poiché il Mito di Broykos non bersaglia le carte permanente nel tuo cimitero, puoi scegliere la carta per cui hai passato in rassegna il tuo grimorio.
* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.

Mito di Illuna
{2}{U}{U}
Stregoneria
Crea una pedina che è una copia di un permanente bersaglio. Se è stato speso {R}{G} per lanciare questa magia, crea invece una pedina che è una copia di quel permanente, tranne che ha “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, se è una creatura, lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli”.

* La pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos’altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
* Se il permanente copiato ha {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
* Se il permanente copiato sta copiando qualcos’altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente sta copiando.
* Se il permanente copiato è a sua volta una pedina, la pedina creata dal Mito di Illuna copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata.
* Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente copiato.
* Se un’Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, ad esempio, perché viene creata come una pedina, il futuro controllore dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel 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 una pedina Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, non viene creata.
* Se è stato speso {R}{G} per lanciare la magia, la pedina ha l’abilità extra. Se qualcosa copia la pedina in un secondo momento, anche la copia avrà quell’abilità.
* Se la pedina non è una creatura subito dopo che è entrata nel campo di battaglia, l’abilità fornita non si innescherà. Non puoi compiere alcuna azione per trasformare quella pedina in una creatura dopo che è entrata nel campo di battaglia.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale o se la pedina non è più una creatura quando l’abilità fornita dalla pedina tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Se è un bersaglio legale, ma la pedina non è più sul campo di battaglia quando l’abilità si risolve, la creatura bersaglio non infliggerà né subirà danno.

Mito di Nethroi
{2}{B}
Istantaneo
Distruggi un permanente non terra bersaglio se è una creatura o se è stato speso {G}{W} per lanciare questa magia.

* Il Mito di Nethroi può bersagliare qualsiasi permanente non terra. Determina mentre la magia si risolve se il permanente viene distrutto, perché in quel momento è una creatura o perché è stato speso {G}{W} per lanciare la magia.

Mito di Snapdax
{2}{W}{W}
Stregoneria
Ogni giocatore sceglie un artefatto, una creatura, un incantesimo e un planeswalker tra i permanenti non terra che controlla, poi sacrifica gli altri. Se è stato speso {B}{R} per lanciare questa magia, invece scegli tu i permanenti per ogni giocatore.

* Se controlli un permanente con più di un tipo, puoi sceglierlo per ognuno di quei tipi. Ad esempio, puoi scegliere una creatura artefatto come l’artefatto che vuoi tenere e anche come la creatura che vuoi tenere.
* Se stai scegliendo i permanenti per ogni giocatore, le tue scelte devono comunque essere legali. Ad esempio, non puoi rifiutarti di scegliere una creatura che un giocatore terrà se quel giocatore controlla una creatura.
* Mentre il Mito di Snapdax si risolve, prima tu scegli quali permanenti che controlli non verranno sacrificati, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi ogni permanente non terra non scelto viene sacrificato contemporaneamente.
* Le terre con un altro tipo di permanente non possono essere scelte e non verranno sacrificate.

Mito di Vadrok
{2}{R}{R}
Stregoneria
Il Mito di Vadrok infligge 5 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker bersaglio. Se è stato speso {W}{U} per lanciare questa magia, fino al tuo prossimo turno quei permanenti non possono attaccare o bloccare e le loro abilità attivate non possono essere attivate.

* Ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.
* Se alcuni dei bersagli diventano illegali per il Mito di Vadrok, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dal Mito di Vadrok.
* Le creature e i planeswalker bersaglio non saranno in grado di attaccare, bloccare o attivare le proprie abilità nemmeno se il danno che verrebbe inflitto loro viene prevenuto. Tuttavia, se uno di quei permanenti diventa un bersaglio illegale, sarà in grado di attaccare, bloccare e attivare le proprie abilità.

Moloc Abbarbicato
{4}{R}
Creatura — Lucertola
4/4
Quando il Moloc Abbarbicato entra nel campo di battaglia, esilia una carta bersaglio con un’abilità ciclo dal tuo cimitero. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.
Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Il Moloc Abbarbicato ti dà il permesso di giocare la carta come una terra o lanciarla come una magia. Non puoi ciclare la carta esiliata.
* Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per la carta esiliata. Se è una terra, non puoi giocarla a meno che tu non abbia ancora la possibilità di giocare terre.
* Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
* Se non giochi la carta esiliata, rimane esiliata.

Narset della Tradizione Antica
{1}{U}{R}{W}
Planeswalker Leggendario — Narset
4
+1: Guadagni 2 punti vita. Aggiungi {U}, {R} o {W}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia non creatura.
-2: Pesca una carta, poi puoi scartare una carta. Quando scarti una carta non terra in questo modo, Narset della Tradizione Antica infligge a una creatura o a un planeswalker bersaglio danno pari al costo di mana convertito di quella carta.
-6: Ottieni un emblema con “Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questo emblema infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio”.

* Poiché è un’abilità di fedeltà, la prima abilità di Narset non è un’abilità di mana. Può essere attivata solo quando potresti lanciare una stregoneria. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
* La seconda abilità di Narset viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quella abilità si risolve, peschi una carta e puoi scegliere di scartare una carta. Quando scarti una carta non terra in questo modo, l’abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione “Se lo fai...” poiché scegli un bersaglio dopo aver guardato la carta che peschi e i giocatori possono rispondere all’abilità innescata riflessiva conoscendo quanti danni verranno inflitti.
* Puoi scartare una carta anche se Narset lascia il campo di battaglia prima che la sua seconda abilità si risolva. L’abilità innescata riflessiva si innescherà comunque se scarti una carta non terra.
* Se una carta che scarti ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* L’emblema creato dall’ultima abilità di Narset è incolore. Il danno che infligge proviene da una fonte incolore.

Naturalista Umile
{1}{G}
Creatura — Druido Umano
1/3
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura.

* Il mana prodotto dal Naturalista Umile può essere speso per qualsiasi parte del costo totale di una magia creatura, inclusi i costi addizionali (come i costi di potenziamento) e i costi alternativi (come i costi di mutazione). Non può essere speso per pagare i costi di abilità di creature che controlli.

Necropantera
{1}{W}{B}
Creatura — Incubo Felino
3/3
Mutazione {2}{w/b}{w/b} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Ogniqualvolta questa creatura muta, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

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

Nethroi, Alfa della Morte
{2}{W}{B}{G}
Creatura Leggendaria — Bestia Incubo Felino
5/5
Mutazione {4}{g/w}{B}{B} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Tocco letale, legame vitale
Ogniqualvolta questa creatura muta, rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte creatura bersaglio con forza totale pari o inferiore a 10 dal tuo cimitero.

* L’abilità innescata di Nethroi può rimettere sul campo di battaglia una qualsiasi combinazione di creature la cui forza totale è pari o inferiore a 10. Ad esempio, potrebbe bersagliare dieci carte creatura 1/1, due carte creatura 5/5 e così via. Indipendentemente da quali altre carte creatura scegli come bersagli, puoi anche scegliere un numero qualsiasi di carte creatura con forza pari a 0 come bersagli.
* Usa la forza delle carte creatura mentre esistono nel tuo cimitero per determinare se possono essere bersagli dell’abilità innescata di Nethroi. Ad esempio, una carta creatura 0/0 che entrerà nel campo di battaglia come una copia di una creatura 15/15 può essere rimessa sul campo di battaglia e lo stesso si può dire di cinque carte creatura 0/0 che entreranno ognuna nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.
* Se la forza delle carte creatura bersaglio cambia mentre si trovano nel tuo cimitero, probabilmente perché una ha un’abilità che definisce un \* nella sua forza, la forza totale delle creature può diventare maggiore di 10. Se questo accade, l’intera selezione dei bersagli è illegale e niente verrà rimesso sul campo di battaglia.

Nido dei Titani
{1}{B}{G}{U}
Incantesimo
All’inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.
Esilia una carta dal tuo cimitero: Aggiungi {C}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia colorata senza {X} nel suo costo di mana.

* Se non metti la carta che hai guardato nel tuo cimitero, rimarrà in cima al tuo grimorio. La pescherai durante la tua sottofase di acquisizione a meno che qualcos’altro non la sposti.
* Il mana prodotto dal Nido dei Titani può essere usato per lanciare una magia che ha {X} in un costo addizionale o alternativo.

Oasi della Morte
{W}{B}{G}
Incantesimo
Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli muore, metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio. Poi riprendi in mano dal tuo cimitero una carta creatura con costo di mana convertito inferiore a quello della creatura che è morta.
{1}, Sacrifica l’Oasi della Morte: Guadagni punti vita pari al costo di mana convertito maggiore tra le creature che controlli.

* Poiché l’abilità innescata non bersaglia la carta creatura nel tuo cimitero, puoi scegliere una delle due carte che hai messo nel cimitero dal tuo grimorio.
* Se una creatura sul campo di battaglia o una carta nel tuo cimitero hanno {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Per determinare quali carte possono essere riprese in mano, usa il costo di mana convertito della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia e il costo di mana convertito della carta creatura mentre esiste nel tuo cimitero. Potrebbe capitare che la morte di una creatura la faccia tornare nella tua mano; magari era una carta appartenente a una creatura amalgamata o era diventata una copia di una creatura più costosa.
* Se l’Oasi della Morte diventa una creatura, attivare la sua ultima abilità permetterà alla sua prima abilità di innescarsi.

Obosh, il Trafiggiprede
{3}{b/r}{b/r}
Creatura Leggendaria — Orrore Infernale
3/5
Compagno — Il tuo mazzo iniziale contiene solo carte con costi di mana convertiti dispari e carte terra. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Se una fonte che controlli con costo di mana convertito dispari sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno a quel permanente o a quel giocatore.

* Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia. Se un permanente o una carta in qualsiasi altra zona ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
* Se una creatura con travolgere che controlli sta per infliggere danno da combattimento a una creatura bloccante mentre controlli Obosh, devi assegnare il suo danno non modificato. Ad esempio, una creatura 3/3 con travolgere bloccata da una creatura 2/2 può assegnare 1 danno al giocatore in difesa. Infliggerà quindi 4 danni alla creatura bloccante e 2 danni al giocatore in difesa.
* Se un effetto come quello del Gigantoterio Famelico ti chiede di dividere il danno tra vari bersagli, devi dividere il danno non modificato prima di raddoppiarlo.
* Se diversi effetti di sostituzione o prevenzione tentano di modificare il danno che sta per essere inflitto a un permanente o a un giocatore, il giocatore o il controllore del permanente scelgono l’ordine in cui vengono applicati.

Passo Mostruoso
{4}{G}
Stregoneria
Una creatura bersaglio prende +7/+7 fino alla fine del turno. Fino a un’altra creatura bersaglio la blocca in questo turno, se può farlo.
Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Se la seconda creatura bersaglio non può bloccare la prima creatura bersaglio per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non blocca. Se è necessario pagare un costo per farle bloccare la creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve bloccare per forza neanche in questo caso. Quella creatura è libera di bloccare un’altra creatura o di non bloccare affatto.
* Se una creatura deve necessariamente bloccare una creatura con minacciare, anche un’altra creatura deve bloccare quella creatura, se può farlo. Se nessuna può farlo, la creatura che deve necessariamente bloccare può bloccare un’altra creatura o non bloccare affatto.
* Le creature diverse dalla seconda creatura bersaglio possono comunque bloccare la prima creatura bersaglio, se in grado di farlo.

Piroceratopo
{3}{R}
Creatura — Dinosauro Elementale
2/3
Travolgere
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, metti un segnalino +1/+1 sul Piroceratopo.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Profezia di Fuoco
{1}{R}
Istantaneo
La Profezia di Fuoco infligge 3 danni a una creatura bersaglio. Puoi mettere una carta dalla tua mano in fondo al tuo grimorio. Se lo fai, pesca una carta.

* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Profezia di Fuoco tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non avrai la possibilità di mettere una carta in fondo al tuo grimorio.
* Quando la Profezia di Fuoco si risolve, non puoi mettere più di una carta in fondo al tuo grimorio per pescare più di una carta.

Protocollo di Fuga
{1}{U}
Incantesimo
Ogniqualvolta cicli una carta, puoi pagare {1}. Quando lo fai, esilia un artefatto o una creatura bersaglio che controlli, poi rimetti quel permanente sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

* Mentre si risolve l’abilità innescata del Protocollo di Fuga, non puoi pagare {1} più volte per esiliare più permanenti che controlli.
* L’abilità innescata del Protocollo di Fuga viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell’abilità si risolve, puoi pagare {1}. Se lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli una creatura o un artefatto bersaglio che controlli. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione “Se lo fai...” poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato, ma prima che il bersaglio cambi zona.
* Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
* Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Pungolatrice di Drannith
{1}{R}
Creatura — Mago Umano
2/2
Ogniqualvolta cicli un’altra carta, la Pungolatrice di Drannith infligge 1 danno a ogni avversario.
Ciclo {1} *({1}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità della Pungolatrice di Drannith fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Raffica di Vento
{3}{U}
Stregoneria
Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se controlli una creatura con volare.
Fai tornare un permanente non terra bersaglio che non controlli in mano al suo proprietario.
Pesca una carta.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della Raffica di Vento). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* Una volta che hai dichiarato il lancio della Raffica di Vento, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura con volare.
* La Raffica di Vento non è influenzata se non controlli più una creatura con volare dopo averla lanciata.
* Se il permanente non terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Raffica di Vento tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non pescherai alcuna carta.

Raggelare il Sangue
{3}{B}
Istantaneo
Distruggi una creatura bersaglio. Metti un segnalino minacciare su una creatura che controlli. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*

* Raggelare il Sangue bersaglia solo una creatura, quella che sarà distrutta. Scegli su quale creatura mettere un segnalino minacciare dopo che la creatura bersaglio è stata distrutta.
* Se una creatura che controlli è esiliata finché la creatura che viene distrutta non lascia il campo di battaglia, la creatura esiliata ritorna in tempo per ricevere il segnalino.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Raggelare il Sangue tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non metterai un segnalino minacciare su alcuna creatura. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), metterai un segnalino minacciare su una creatura che controlli.

Raptor del Labirinto
{B}{R}
Creatura — Dinosauro Incubo
2/2
Minacciare
Ogniqualvolta una creatura con minacciare che controlli viene bloccata, il giocatore in difesa sacrifica una creatura che la sta bloccando.
{B}{R}: Le creature con minacciare che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

* La seconda e la terza abilità del Raptor del Labirinto si applicano anche al Raptor stesso fintanto che ha ancora minacciare.
* Il giocatore in difesa sacrifica una creatura bloccante prima che il danno da combattimento venga inflitto. Questo può far sì che una singola creatura blocchi la creatura con minacciare; la creatura bloccante rimane bloccante. Infliggerà e subirà comunque danno da combattimento come di consueto.
* Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore del planeswalker è il giocatore in difesa.

Richiamo del Dimoramorte
{2}{B}
Stregoneria
Rimetti sul campo di battaglia fino a due carte creatura bersaglio con costo di mana convertito totale pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Metti un segnalino tocco letale su una di esse. Poi metti un segnalino minacciare su una di esse.

* Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Puoi bersagliare una singola carta creatura con il Richiamo del Dimoramorte. In tal caso, metterai entrambi i segnalini su quella creatura.
* Se rimetti sul campo di battaglia due carte creatura, puoi mettere un segnalino su ognuna o entrambi i segnalini su una.
* Se non rimetti alcuna carta creatura sul campo di battaglia, non metterai segnalini su alcuna creatura.

Ricongiungimento Catartico
{1}{R}
Stregoneria
Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta due carte.
Pesca tre carte.

* Poiché scartare due carte è un costo addizionale, non puoi lanciare il Ricongiungimento Catartico se non hai almeno altre due carte in mano.

Rielle, l’Onnisapiente
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
0/3
Rielle, l’Onnisapiente prende +1/+0 per ogni carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero.
Ogniqualvolta scarti una o più carte per la prima volta in ogni turno, pesca altrettante carte.

* La prima abilità di Rielle si applica solo mentre è sul campo di battaglia.
* Se scarti una carta come costo per lanciare una magia o attivare un’abilità, l’abilità innescata di Rielle si risolve prima di quella magia o abilità, ma dopo che hai scelto gli eventuali bersagli. Se scarti una carta mentre una magia o abilità si sta risolvendo, quella magia o abilità termina di risolversi prima dell’abilità innescata di Rielle.
* Se la prima volta che scarti carte durante il tuo turno è perché hai troppe carte in mano durante la tua sottofase di cancellazione, pescherai altrettante carte. I giocatori riceveranno la priorità durante la sottofase di cancellazione in questo caso e dopo questa si svolgerà una nuova sottofase di cancellazione, durante la quale potresti di nuovo dover scartare carte.

Ritorno Vendicativo
{4}{B}{G}
Istantaneo
Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Quando lo fai, lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all’altra danno pari alla propria forza.)*

* Mentre lo lanci, il Ritorno Vendicativo bersaglia solo una carta creatura nel tuo cimitero. Mentre la magia si risolve, rimetti sul campo di battaglia la carta bersaglio. Quando lo fai, l’abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio con cui lottare. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione “Se lo fai...” perché puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura senza un bersaglio legale con cui lottare.
* L’abilità innescata riflessiva del Ritorno Vendicativo viene messa in pila contemporaneamente a qualsiasi altra abilità innescata causata dalla creatura che entra nel campo di battaglia.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l’abilità innescata riflessiva tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Se la creatura che metti sul campo di battaglia non è più sul campo di battaglia o non è più una creatura, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.

Sanguisuga d’Assalto
{5}{B}
Creatura — Sanguisuga
5/2
Lampo
Quando la Sanguisuga d’Assalto entra nel campo di battaglia, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -2/-2 fino alla fine del turno. Rimuovi tutti i segnalini da quella creatura.

* L’abilità della Sanguisuga d’Assalto rimuove tutti i segnalini dalla creatura bersaglio prima che le azioni di stato vengano verificate per stabilire se quella creatura debba morire. Ad esempio, una creatura 2/2 con un segnalino volare perderà quel segnalino mentre è una creatura 0/0 prima di morire.

Sbarramento del Santuario
{2}{W}
Incantesimo
Gli Umani che controlli prendono +1/+1.
{2}, TAPpa due Umani STAPpati che controlli: TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Umano che controlli potrebbe diventare letale se lo Sbarramento del Santuario lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
* Poiché l’abilità attivata dello Sbarramento del Santuario non ha il simbolo di TAP nel suo costo, puoi TAPpare anche le creature che non sono state sotto il tuo controllo dall’inizio del tuo turno più recente per pagarne il costo.

Scontro tra Titani
{3}{R}{R}
Istantaneo
Una creatura bersaglio lotta con un’altra creatura bersaglio. *(Ogni creatura infligge all’altra danno pari alla propria forza.)*

* Lo Scontro tra Titani può bersagliare due creature controllate dallo stesso giocatore.
* Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre lo Scontro tra Titani tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Scorpione Dentellato
{B}
Creatura — Scorpione
1/2
Quando lo Scorpione Dentellato muore, infligge 2 danni a ogni avversario e tu guadagni 2 punti vita.

* In una partita Two-Headed Giant, l’abilità dello Scorpione Dentellato fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

Simbionte dell’Essenza
{1}{G}
Creatura — Bestia
2/2
Ogniqualvolta una creatura che controlli muta, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura e guadagni 2 punti vita.

* Guadagni 2 punti vita quando l’abilità del Simbionte dell’Essenza si risolve, anche se non puoi mettere un segnalino +1/+1 sulla creatura mutata (probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia).
* Se il Simbionte dell’Essenza muta, la sua abilità si innesca.

Simbionte Girino
{1}{U}
Creatura — Rana
1/3
Ogni magia creatura che lanci costa {1} in meno per essere lanciata se ha mutazione.
Ogniqualvolta lanci una magia creatura, se ha mutazione, pesca una carta, poi scarta una carta.

* La prima abilità del Simbionte Girino si applica alle magie creatura con mutazione che lanci, anche se non le lanci per il loro costo di mutazione. Analogamente, la sua seconda abilità si innesca anche se la magia creatura con mutazione è stata lanciata per un costo diverso dal suo costo di mutazione.
* Gli effetti che riducono il costo di mana generico di una magia (come quello del Simbionte Girino) non possono ridurre i requisiti di mana colorato di quella magia.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.
* Peschi una carta e ne scarti una mentre l’abilità del Simbionte Girino si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

Snapdax, Alfa della Caccia
{1}{R}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Incubo Felino Dinosauro
3/5
Mutazione {2}{b/r}{W}{W} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Doppio attacco
Ogniqualvolta questa creatura muta, infligge 4 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio controllati da un avversario e tu guadagni 4 punti vita.

* Se non ci sono bersagli legali per l’abilità innescata di Snapdax quando si innesca, non verrà messa in pila e tu non guadagnerai 4 punti vita. Analogamente, se la creatura o il planeswalker bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà e tu non guadagnerai 4 punti vita.

Sottomissione Mistica
{1}{U}
Incantesimo — Aura
Lampo
Incanta creatura
La creatura incantata prende -2/-0 e perde tutte le abilità. *(Se la creatura muta, non ottiene nuove abilità. Può guadagnare abilità in altri modi.)*

* Se la creatura influenzata guadagna un’abilità dopo che le è stata assegnata la Sottomissione Mistica, manterrà quell’abilità.
* Se una creatura ha forza e costituzione espresse come \*/\* con un’abilità che le definisce, la sua forza e la sua costituzione base diventano 0/0 quando perde tutte le abilità. La Sottomissione Mistica poi la fa diventare -2/0. Se ha forza e costituzione espresse come \*/\*+1, diventerà -2/1 e così via.
* Se la creatura incantata muta, non ottiene abilità. Questo perché mutazione modifica le caratteristiche base della creatura, mentre la Sottomissione Mistica si applica alla creatura risultante.

Sovrano degli Aerofelini
{W}{U}
Creatura — Felino Elementale
1/1
Volare
Il Sovrano degli Aerofelini prende +1/+1 per ogni altra creatura con volare che controlli.
{2}{W}{U}: Crea una pedina creatura Uccello Felino 1/1 bianca con volare.

* La prima abilità del Sovrano degli Aerofelini si applica solo mentre è sul campo di battaglia.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Sovrano degli Aerofelini potrebbe diventare letale se altre creature con volare che controlli lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.

Starrix del Buon Auspicio
{4}{G}
Creatura — Bestia Alce
6/6
Mutazione {5}{G} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Ogniqualvolta questa creatura muta, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili X carte permanente, dove X è il numero di volte che questa creatura è mutata. Metti quelle carte permanente sul campo di battaglia.

* Se un’Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel 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 nella sua zona attuale.
* Un’Aura che viene messa sul campo di battaglia in questo modo non può incantare nient’altro che venga messo sul campo di battaglia allo stesso tempo.
* L’effetto dello Starrix del Buon Auspicio non conta come giocare terre. Può mettere carte terra sul campo di battaglia anche se non è il tuo turno o se hai già giocato una terra nel turno.
* Se nel tuo grimorio ci sono meno di X carte permanente, esili tutto il tuo grimorio e metti sul campo di battaglia le carte permanente al suo interno.
* Qualsiasi carta che esili, ma che per qualche ragione non metti sul campo di battaglia (ad esempio, perché si tratta di una carta istantaneo o di un’Aura che non può incantare nulla), rimane in esilio.

Strisciante Incorporeo
{U}{B}{B}
Creatura — Incubo Elementale
3/2
Lampo
Ogniqualvolta lanci un’altra magia che ha lampo, peschi una carta e ogni avversario perde 1 punto vita.

* Se un effetto ti permette di lanciare una magia “come se” avesse lampo, l’ultima abilità dello Strisciante Incorporeo non si innescherà.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.
* In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità dello Strisciante Incorporeo fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa pescare una carta.

Sussurratore delle Caverne
{4}{B}
Creatura — Incubo
4/4
Mutazione {3}{B} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Minacciare *(Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.)*
Ogniqualvolta questa creatura muta, ogni avversario scarta una carta.

* Mentre l’abilità innescata si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell’avversario) sceglie una carta nella sua mano senza rivelarla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.

Sviluppo Sconcertante
{1}{U}
Istantaneo
Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio diventa una Serpe blu con forza e costituzione base 4/4.
Ciclo {1} *({1}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Lo Sviluppo Sconcertante sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per il colore, i tipi di creatura, la forza e/o la costituzione delle creature influenzate. Altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che lo Sviluppo Sconcertante si è risolto sostituiranno quella parte dell’effetto.
* Gli effetti che modificano la forza o la costituzione della creatura influenzata senza impostarle a un valore specifico si applicheranno indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione della creatura.
* La creatura influenzata non perde alcuna abilità quando diventa una Serpe.
* Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla creatura bersaglio potrebbe diventare letale quando la sua costituzione base diventa 4.

Tattica Estrema
{W}{B}
Istantaneo
Esilia una creatura bersaglio. Se non controlli un Umano, perdi punti vita pari alla costituzione di quella creatura.

* Per determinare quanti punti vita perdi, usa la costituzione della creatura esiliata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
* Viene verificato se controlli un Umano solo dopo che hai esiliato la creatura bersaglio. Se quella creatura aveva esiliato un Umano che era sotto il tuo controllo finché quella creatura non avesse lasciato il campo di battaglia, quell’Umano ritornerà sul campo di battaglia in tempo per essere considerato.

Tenere al Sicuro
{1}{U}
Istantaneo
Neutralizza una magia bersaglio che bersaglia un permanente che controlli.
Pesca una carta.

* Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per Tenere al Sicuro. Quella magia non sarà neutralizzata quando Tenere al Sicuro si risolve, ma pescherai comunque una carta.
* Tenere al Sicuro può bersagliare una magia con più bersagli, fintanto che almeno uno di quei bersagli è un permanente che controlli.
* Se il permanente che controlli bersagliato dalla magia bersaglio lascia il campo di battaglia, quella magia non è più un bersaglio legale per Tenere al Sicuro. D’altra parte, se quel permanente bersaglio diventa un bersaglio illegale per la magia bersaglio ma rimane sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, la magia bersaglio è comunque un bersaglio legale per Tenere al Sicuro.

Tentativo di Avvicinamento
{3}{R}
Stregoneria
Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se controlli una creatura con minacciare.
Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella del Tentativo di Avvicinamento). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* Una volta che hai dichiarato il lancio del Tentativo di Avvicinamento, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura con minacciare.
* Il Tentativo di Avvicinamento non è influenzato se non controlli più una creatura con minacciare dopo averlo lanciato. Non dovrai pagare {3} addizionale.
* Il Tentativo di Avvicinamento può bersagliare qualsiasi creatura, anche una che controlli già o che è già STAPpata.

Tifone di Squali
{5}{U}
Incantesimo
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, crea una pedina creatura Squalo X/X blu con volare, dove X è il costo di mana convertito di quella magia.
Ciclo {X}{1}{U} *({X}{1}{U}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*
Quando cicli il Tifone di Squali, crea una pedina creatura Squalo X/X blu con volare.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
* Puoi scegliere 0 come valore di X nel costo di ciclo del Tifone di Squali. L’ultima abilità si innescherà e creerai una pedina creatura Squalo 0/0 blu con volare. A meno che qualcos’altro non aumenti la sua costituzione, lo Squalo morirà immediatamente.

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.

Ultimatum della Genesi
{G}{G}{U}{U}{U}{R}{R}
Stregoneria
Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte permanente scelte tra esse e aggiungi le altre alla tua mano. Esilia l’Ultimatum della Genesi.

* Puoi scegliere di non mettere una carta permanente sul campo di battaglia in questo modo. La aggiungerai alla tua mano senza rivelarla e senza dire se si tratta di una carta permanente.
* Le abilità che si innescano mentre i permanenti entrano nel campo di battaglia in questo modo verranno messe in pila dopo che l’Ultimatum della Genesi avrà terminato di risolversi e sarà in esilio.
* Se un’Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel 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 nella sua zona attuale.
* Un’Aura che viene messa sul campo di battaglia in questo modo non può incantare nient’altro che venga messo sul campo di battaglia allo stesso tempo.

Ultimatum Inatteso
{B}{B}{G}{G}{G}{U}{U}
Stregoneria
Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte monocolore con nomi diversi ed esiliale. Un avversario sceglie una di quelle carte. Rimescola quella carta nel tuo grimorio. Puoi lanciare le altre carte senza pagare il loro costo di mana. Esilia l’Ultimatum Inatteso.

* Una carta monocolore è esattamente una carta bianca, blu, nera, rossa o verde e di nessun altro colore. Una carta incolore non è monocolore.
* Se trovi solo una carta, la rimescolerai nel tuo grimorio ed esilierai l’Ultimatum Inatteso senza lanciare niente.
* Se desideri lanciare le carte esiliate, lo fai come parte della risoluzione dell’Ultimatum Inatteso. Non puoi aspettare e lanciarle in un secondo momento. I vincoli temporali basati sul tipo di una carta vengono ignorati.
* L’Ultimatum Inatteso è ancora in pila mentre lanci le carte che hai trovato, perciò quelle magie possono bersagliarlo. Tuttavia, dopo che lo avrai esiliato, non sarà più un bersaglio legale.
* Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Ricongiungimento Catartico, devi pagarli per lanciarla.
* Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Ultimatum Inquietante
{W}{W}{B}{B}{B}{G}{G}
Stregoneria
Rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte permanente con nomi diversi dal tuo cimitero.

* Una carta permanente è una carta artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
* Scegli quali carte permanente rimettere sul campo di battaglia mentre l’Ultimatum Inquietante si risolve. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui effettui la scelta e il momento in cui rimetti quelle carte sul campo di battaglia.
* Puoi scegliere di rimettere sul campo di battaglia solo una carta permanente, a prescindere dal suo nome.
* Se un’Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel 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 nella sua zona attuale.
* Un’Aura che viene messa sul campo di battaglia in questo modo non può incantare nient’altro che venga messo sul campo di battaglia allo stesso tempo.

Ultimatum Ispirato
{U}{U}{R}{R}{R}{W}{W}
Stregoneria
Un giocatore bersaglio guadagna 5 punti vita, l’Ultimatum Ispirato infligge 5 danni a un qualsiasi bersaglio, poi peschi cinque carte.

* Puoi scegliere te stesso come il giocatore bersaglio che guadagna 5 punti vita.
* Se uno dei bersagli diventa illegale prima che l’Ultimatum Ispirato si sia risolto, l’altro bersaglio sarà influenzato come di consueto e tu pescherai cinque carte. Se entrambi i bersagli diventano illegali, la magia non si risolverà e tu non pescherai cinque carte.

Umorye, il Collezionista
{2}{b/g}{b/g}
Creatura Leggendaria — Melma
4/5
Compagno — Ogni carta non terra nel tuo mazzo iniziale condivide un tipo di carta. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Mentre Umorye, il Collezionista entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di carta.
Le magie che lanci del tipo scelto costano {1} in meno per essere lanciate.

* Artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker e stregoneria sono tipi di carta. I supertipi (come leggendario) e i sottotipi (come Melma) non lo sono.
* Per soddisfare il requisito di compagno di Umorye, dev’esserci un tipo di carta che ogni carta non terra nel tuo mazzo iniziale condivide. Ad esempio, se ogni carta non terra è una creatura artefatto, una creatura incantesimo o una creatura, il requisito viene soddisfatto; se invece ogni carta non terra è una creatura artefatto, un artefatto e una creatura, il requisito non viene soddisfatto.
* Le carte terra nel tuo mazzo possono avere un numero qualsiasi di tipi addizionali che possono essere condivisi o meno con altre carte.
* Gli effetti che riducono il costo di mana generico di una magia (come quello di Umorye) non possono ridurre i requisiti di mana colorato di quella magia.

Una Sola Mente
{2}{U}
Stregoneria
Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se controlli una creatura Umano e una creatura non Umano.
Pesca due carte.

* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella di Una Sola Mente). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* Una volta che hai dichiarato il lancio di Una Sola Mente, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura Umano e una creatura non Umano.
* Una Sola Mente non è influenzata se non controlli più una creatura Umano e una creatura non Umano dopo averla lanciata.

Vadrok, Alfa del Tuono
{U}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Felino Dinosauro Elementale
3/3
Mutazione {1}{w/u}{R}{R} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Volare, attacco improvviso
Ogniqualvolta questa creatura muta, puoi lanciare una carta non creatura bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana.

* Se desideri lanciare la carta bersaglio, lo fai come parte della risoluzione dell’abilità di Vadrok. Non puoi aspettare e lanciarla in un secondo momento. I vincoli temporali basati sul tipo di una carta vengono ignorati.
* Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello di Inghiottire, devi pagarli per lanciarla.
* Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Vendetta della Progenie
{2}{R}{W}{B}
Incantesimo
All’inizio del combattimento nel tuo turno, esilia una carta creatura rossa, bianca o nera bersaglio dal tuo cimitero. Crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è 1/1. Ha rapidità fino al tuo prossimo turno.

* La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche che modifica specificamente. Non copia le informazioni dell’oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.
* La forza e la costituzione della pedina sono 1/1. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare. Se la carta copiata ha un’abilità che definisce la sua forza o la sua costituzione, quell’abilità non viene copiata. D’altra parte, guadagnare rapidità dopo che la pedina è stata creata non è un valore copiabile.
* Se la carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia”, anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” copiata dalla pedina.

Vincolacieli Esultante
{1}{w/u}{w/u}
Creatura — Mago Umano
2/2
Volare
Le creature con volare che controlli hanno “Le magie che i tuoi avversari lanciano e che bersagliano questa creatura costano {2} in più per essere lanciate”.

* L’ultima abilità della Vincolacieli Esultante si applica anche alla Vincolacieli stessa fintanto che ha ancora volare.
* La magia di un avversario che bersaglia più di una volta una singola creatura con volare che controlli costa solo {2} in più per essere lanciata. La magia di un avversario che bersaglia più creature con volare che controlli costa {2} in più per ognuna di quelle creature.

Vincolaferocia Fiero
{2}{r/g}{r/g}
Creatura — Guerriero Umano
4/3
Travolgere
Le creature con travolgere che controlli hanno “Puoi far assegnare a questa creatura il suo danno da combattimento come se non fosse bloccata”.

* L’ultima abilità del Vincolaferocia Fiero si applica anche al Vincolaferocia stesso fintanto che ha ancora travolgere.
* Puoi decidere di assegnare danno da combattimento al giocatore in difesa o al planeswalker anche se la creatura bloccante ha protezione dal verde o se altri effetti di prevenzione del danno si applicano a essa.
* Quando assegni il danno da combattimento, scegli se vuoi assegnare tutto il danno alle creature bloccanti e il danno di travolgere come di consueto oppure se vuoi assegnarlo tutto al giocatore o al planeswalker attaccati dalla creatura. Non puoi assegnare alcuni danni a una creatura bloccante per poi saltare altre creature bloccanti.

Vincolaintuito Vigile
{1}{g/w}{g/w}
Creatura — Esploratore Umano
2/4
Cautela
All’inizio della tua sottofase finale, guadagni 1 punto vita per ogni creatura con cautela che controlli.

* Il numero di creature con cautela che controlli viene determinato mentre si risolve l’ultima abilità della Vincolaintuito Vigile. Se è ancora sul campo di battaglia, il calcolo includerà anche la Vincolaintuito Vigile.

Vincolatenebre Astuta
{u/b}{u/b}
Creatura — Farabutto Umano
2/2
Lampo
Le magie con lampo che lanci costano {1} in meno per essere lanciate e non possono essere neutralizzate.

* L’ultima abilità della Vincolatenebre Astuta non si applica alla stessa Vincolatenebre mentre è una magia.
* Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della Vincolatenebre Astuta). Il costo di mana convertito della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
* La riduzione di costo della Vincolatenebre Astuta si applica solo al mana generico nel costo di una magia. Non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia. Ad esempio, la tua prima Vincolatenebre Astuta di norma non ridurrà il costo della tua seconda Vincolatenebre poiché non ha alcun mana generico nel suo costo.
* Una magia o un’abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare le magie con lampo che lanci. Quando quella magia o abilità si risolve, la tua magia non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
* Se la Vincolatenebre Astuta entra nel campo di battaglia mentre una magia con lampo che hai lanciato è in pila, quella magia non può essere neutralizzata, anche se non ottieni lo sconto di {1}.
* I giocatori non possono tentare di rimuovere la Vincolatenebre Astuta per aumentare il costo di una magia che vuoi lanciare, ma possono rimuoverla per permettere alle loro magie e abilità di neutralizzare le tue magie.
* Le magie con lampo che controlli ma che non hai lanciato (magari perché sono copie di una magia o perché ne hai preso il controllo da un altro giocatore) possono essere neutralizzate.

Vivien, Fautrice dei Mostri
{3}{G}{G}
Planeswalker Leggendario — Vivien
3
Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.
Puoi lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio.
+1: Crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde. Metti un segnalino cautela, un segnalino raggiungere o un segnalino travolgere a tua scelta su di essa.
-2: Quando lanci la tua prossima magia creatura in questo turno, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con costo di mana convertito inferiore, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

* Vivien 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, giocando una terra o attivando un’abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell’azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
* Di norma, Vivien ti consente di lanciare la prima carta del tuo grimorio se è una carta creatura, se è la tua fase principale e se la pila è vuota. Se quella carta creatura ha lampo, potrai lanciarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, anche nel turno di un avversario.
* Pagherai comunque tutti i costi di quella magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, come i costi di mutazione.
* La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità attivate.
* Dopo aver attivato l’ultima abilità di fedeltà di Vivien, l’abilità innescata ritardata che crea metterà una carta creatura sul campo di battaglia prima che si risolva la magia creatura che ha fatto innescare l’abilità.
* Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
* Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
* Se lanci una magia creatura mutante, devi scegliere un bersaglio per essa prima che l’abilità innescata dall’ultima abilità di Vivien metta una creatura sul campo di battaglia. La creatura che trovi non può essere il bersaglio della magia creatura mutante.

Volontà dell’Onnipredatore
{1}{W}
Istantaneo
Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se sta bloccando, invece metti due segnalini +1/+1 su di essa.
Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Una volta che una creatura ha bloccato, resta una creatura bloccante per il resto della sottofase di fine combattimento, anche se la creatura attaccante muore o lascia il combattimento.

Vortice di Pensiero
{1}{U}{R}{W}
Incantesimo
Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, pesca una carta.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.

Winota, Radunatrice di Forze
{2}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
4/4
Ogniqualvolta una creatura non Umano che controlli attacca, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi mettere una carta creatura Umano scelta tra esse sul campo di battaglia TAPpata e attaccante. Ha indistruttibile fino alla fine del turno. Metti le altre carte in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Se più di una creatura non Umano che controlli attacca, l’abilità di Winota si innesca separatamente per ognuna di esse. Ad esempio, se tre creature non Umano attaccano, non guarderai le prime diciotto carte del tuo grimorio contemporaneamente; ne guarderai sei, terminerai di risolvere l’abilità e poi ripeterai il procedimento altre due volte mentre le altre istanze dell’abilità si risolvono.
* Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dall’Umano. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dalla creatura non Umano.
* Sebbene l’Umano sia una creatura attaccante, non è mai stato dichiarato come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
* Qualsiasi effetto che dice che l’Umano non può attaccare (ad esempio quello della Propaganda o se hai un Umano con difensore) influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà all’Umano che hai trovato di entrare nel campo di battaglia attaccante.

Wurm Sabbioso Maggiore
{5}{G}{G}
Creatura — Wurm
7/7
Il Wurm Sabbioso Maggiore non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.
Ciclo {2} *({2}, Scarta questa carta: Pesca una carta.)*

* Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato il Wurm Sabbioso Maggiore, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccato il Wurm Sabbioso Maggiore.

Yidaro, Mostro Errante
{5}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Tartaruga Dinosauro
8/8
Travolgere, rapidità
Ciclo {1}{R}
Quando cicli Yidaro, Mostro Errante, rimescolalo nel tuo grimorio dal tuo cimitero. Se hai ciclato una carta chiamata Yidaro, Mostro Errante quattro o più volte in questa partita, mettila invece sul campo di battaglia dal tuo cimitero. *(Devi farlo prima di pescare.)*

* Non devi ciclare la stessa carta fisica quattro volte per far sì che Yidaro si stanchi di essere ciclato e irrompa sul campo di battaglia. Verrà considerata qualsiasi carta chiamata Yidaro, Mostro Errante.
* Se cicli Yidaro ma non è nel tuo cimitero mentre l’abilità innescata si risolve, non puoi metterlo sul campo di battaglia o rimescolarlo nel tuo grimorio. Rimescolerai comunque il tuo grimorio se non hai ciclato Yidaro quattro volte in questa partita.

Yorion, Nomade dei Cieli
{3}{w/u}{w/u}
Creatura Leggendaria — Serpe Uccello
4/5
Compagno — Il tuo mazzo iniziale contiene almeno venti carte in più della dimensione minima del mazzo. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Volare
Quando Yorion entra nel campo di battaglia, esilia un qualsiasi numero di altri permanenti non terra che possiedi e controlli. Rimetti quelle carte sul campo di battaglia all’inizio della prossima sottofase finale.

* La dimensione minima del mazzo è di 40 carte per gli eventi Limited (come Booster Draft e Sealed Deck) e 60 carte per gli eventi Constructed (come Standard o gioco libero amatoriale). Alcune varianti possono avere dimensioni minime diverse. La variante Commander richiede esattamente 100 carte, perciò Yorion non potrà mai essere il tuo compagno scelto in una partita Commander.
* Scegli quali permanenti esiliare mentre l’abilità innescata di Yorion si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli i permanenti e quello in cui vengono esiliati.
* Non puoi esiliare permanenti che controlli ma non possiedi o permanenti che possiedi ma non controlli.
* Le Aure assegnate ai permanenti esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati ai permanenti esiliati diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti esiliati smetteranno di esistere. Dopo che i permanenti esiliati sono tornati sul campo di battaglia, vengono considerati nuovi oggetti senza alcun legame con gli oggetti che erano in precedenza.
* Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Zilortha, Incarnazione della Forza *(carta promo Acquista-un-box)*
{3}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Dinosauro
7/3
Travolgere
Il danno letale inflitto alle creature che controlli è determinato dalla loro forza invece che dalla loro costituzione.

* Zilortha è stampato solo con il suo nome alternativo nella riga del titolo. Ciononostante, il suo nome è comunque solo Zilortha, Incarnazione della Forza.
* Ogni volta che la partita verifica se il danno è letale o se una creatura dovrebbe essere distrutta perché ha danno letale su di sé, usa la forza delle tue creature anziché la loro costituzione per verificare il danno. Questo include l’assegnazione dei danni da travolgere, i danni dalla Fuoriuscita di Fiamme e così via.
* Una creatura con forza pari a 0 non viene distrutta a meno che non abbia almeno 1 danno su di sé.
* Una creatura con costituzione pari a 0 viene messa nel cimitero del suo proprietario. Questa azione di stato non è una conseguenza del danno, perciò Zilortha non la influenza.
* 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 Zilortha entrasse nel campo di battaglia o lo lasciasse in quel turno.

Zirda, il Destaurora
{1}{r/w}{r/w}
Creatura Leggendaria — Volpe Elementale
3/3
Compagno — Ogni carta permanente nel tuo mazzo iniziale ha un’abilità attivata. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi lanciarla una volta dal di fuori della partita.)*
Le abilità che attivi e che non sono abilità di mana costano {2} in meno per essere attivate. Questo effetto non può ridurre il mana in quel costo a meno di un mana.
{1}, {T}: Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

* Le carte permanente sono carte artefatto, creatura, incantesimo, terra e planeswalker. Le carte terra con tipi di terra base hanno abilità di mana attivate intrinseche associate a quei tipi.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate (ad esempio ciclo) e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
* Un’abilità di mana attivata è un’abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
* Gli effetti che riducono il costo di mana generico di un costo di attivazione non possono ridurre i requisiti di mana colorato di quel costo. Il costo di attivazione viene ridotto solo di {1} se così facendo si riduce quel costo a un mana. Ad esempio, un costo di ciclo di {2} diventerebbe {1} e un costo di {1}\{R\} diventerebbe \{R\}. Il costo di attivazione non è influenzato se costa già uno o zero mana (come il costo di attivazione dell’ultima abilità di Zirda).
* Attivare l’ultima abilità di Zirda dopo che una creatura ha bloccato non rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare non bloccata la creatura che essa ha bloccato.

# NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *IKORIA COMMANDER*

Adattamento Selettivo
{4}{G}{G}
Stregoneria
Rivela le prime sette carte del tuo grimorio. Scegli tra esse una carta con volare, una carta con attacco improvviso e così via per doppio attacco, tocco letale, rapidità, anti-malocchio, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, travolgere e cautela. Metti sul campo di battaglia una delle carte scelte, aggiungi alla tua mano le altre carte scelte e metti le altre nel tuo cimitero.

* Se una carta ha più di una delle parole chiave elencate, decidi tu per quale parola chiave la stai scegliendo. Ad esempio, se scegli una carta con volare e attacco improvviso, puoi sceglierla come la carta con volare e poi scegliere un’altra carta con attacco improvviso oppure puoi sceglierla come la carta con attacco improvviso e poi scegliere un’altra carta con volare.

Altare degli Inferi
{1}{B}
Artefatto
{T}, Metti un segnalino anima sull’Altare degli Inferi: Aggiungi il tuo comandante alla tua mano dalla zona di comando. Poi perdi 3 punti vita per ogni segnalino anima sull’Altare degli Inferi.

* Mettere un segnalino anima sull’Altare degli Inferi fa parte del costo per attivare la sua abilità e il conteggio del numero di segnalini anima viene effettuato mentre l’abilità si risolve. I giocatori possono compiere azioni tra quei due momenti per modificare il numero di segnalini anima, magari rimuovendoli tutti e non facendoti perdere punti vita.
* Se l’Altare degli Inferi lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità è in pila, l’ammontare di punti vita che perdi è determinato dal numero di segnalini anima che aveva subito prima di lasciare il campo di battaglia.
* La “tassa del comandante” aumenta in base a quante volte un comandante è stato lanciato dalla zona di comando. Lanciare un comandante dalla tua mano non richiede quel costo addizionale e non farà aumentare il costo la prossima volta che lancerai quel comandante dalla zona di comando.
* Se il tuo comandante non è nella zona di comando (o se non stai giocando nella variante Commander), l’Altare degli Inferi ti fa solo perdere punti vita.
* Se hai due comandanti nella zona di comando, l’abilità dell’Altare degli Inferi ne aggiunge uno a tua scelta alla tua mano, non entrambi.

Barracuda delle Maree
{3}{U}
Creatura — Pesce
3/4
Qualsiasi giocatore può lanciare magie come se avessero lampo.
I tuoi avversari non possono lanciare magie durante il tuo turno.

* Le abilità del Barracuda delle Maree si applicano solo mentre il Barracuda delle Maree è sul campo di battaglia. In particolare, la sua prima abilità non si applica al Barracuda delle Maree mentre lo stai lanciando.
* La prima abilità del Barracuda delle Maree non fornisce lampo ad alcun oggetto. Modifica semplicemente il momento in cui le magie possono essere lanciate.
* Dopo che un giocatore ha dichiarato il lancio di una magia, i giocatori non possono cercare di rimuovere il Barracuda delle Maree per impedirgli di lanciare quella magia in quel momento. Le magie lanciate come se avessero lampo si risolveranno comunque, se possono farlo, anche se il Barracuda delle Maree non è più sul campo di battaglia in quel momento.
* I tuoi avversari possono comunque attivare abilità durante il tuo turno.
* Se un effetto dice che un avversario può lanciare una magia durante il tuo turno, la restrizione del Barracuda delle Maree prevale su quel permesso.

Bastone Sdoppiante
{3}
Artefatto
Se stai per copiare una magia una o più volte, invece copiala una volta in più. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia addizionale.
{7}, {T}: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

* Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia addizionale, anche se non puoi scegliere nuovi bersagli per la copia o le copie originali.
* Scegli se la copia addizionale viene messa in pila prima o dopo la copia originale. Se una magia viene copiata più di una volta, puoi anche mettere la copia addizionale in pila tra le copie originali.
* Se hai un secondo Bastone Sdoppiante, copiare una magia creerà due copie addizionali. Se ne hai un terzo, otterrai tre copie addizionali e così via.
* Se un effetto copia una carta invece di una magia (come quello di Kefnet, Dio Eterno), questo non creerà una copia addizionale.
* L’ultima abilità del Bastone Sdoppiante può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria che controlli, 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. Si risolverà prima della magia originale.
* La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. 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 veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
* Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso del Mito di Vadrok), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
* 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.

Brallin, Cavalcante dell’Aerosqualo
{3}{R}
Creatura Leggendaria — Sciamano Umano
3/3
Partner di Shabraz, l’Aerosqualo *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Shabraz alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*
Ogniqualvolta scarti una carta, metti un segnalino +1/+1 su Brallin, Cavalcante dell’Aerosqualo ed esso infligge 1 danno a ogni avversario.
{R}: Uno Squalo bersaglio ha travolgere fino alla fine del turno.

Shabraz, l’Aerosqualo
{3}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Uccello Squalo
3/3
Partner di Brallin, Cavalcante dell’Aerosqualo
Volare
Ogniqualvolta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1 su Shabraz, l’Aerosqualo e guadagni 1 punto vita.
{w/u}: Un Umano bersaglio ha volare fino alla fine del turno.

* Se scarti una carta come costo per lanciare una magia o attivare un’abilità, la seconda abilità di Brallin si risolve prima di quella magia o abilità, ma dopo che hai scelto gli eventuali bersagli. Se scarti una carta mentre una magia o abilità si sta risolvendo, quella magia o abilità termina di risolversi prima dell’abilità innescata di Brallin.
* La seconda abilità di Brallin gli fornisce solo un segnalino +1/+1 ogni volta che si risolve, indipendentemente dal numero di avversari a cui vengono inflitti danni.
* La seconda abilità di Brallin infligge 1 danno a ogni avversario anche se non puoi mettere un segnalino +1/+1 su Brallin, probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia.
* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.
* La seconda abilità di Shabraz ti fa guadagnare 1 punto vita anche se non puoi mettere un segnalino +1/+1 su Shabraz, probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia.

Burlone degli Eoni
{2}{U}{U}
Creatura — Lontra Elementale
5/5
Volare
Quando il Burlone degli Eoni entra nel campo di battaglia, se l’hai lanciato, un avversario bersaglio gioca un turno extra dopo questo. Fino al tuo prossimo turno, tu e i planeswalker che controlli avete protezione da quel giocatore. *(Tu e i planeswalker che controlli non potete essere bersagliati, non può esservi inflitto danno, né potete essere incantati da nulla che sia controllato da quel giocatore.)*

* Protezione da un giocatore significa che tu e ogni planeswalker che controlli avete protezione da ogni oggetto controllato da quel giocatore. Se un oggetto non ha un controllore (ad esempio una carta in un cimitero), il suo proprietario è considerato il suo controllore a questo scopo.
* Le creature che quel giocatore controlla possono comunque attaccare te o i planeswalker che controlli, ma il danno che infliggerebbero verrà prevenuto.

Cacciatore di Vitalità
{3}{W}
Creatura — Incubo
3/4
Legame vitale
{X}{W}{W}: Mostruosità X. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti X segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*
Quando il Cacciatore di Vitalità diventa mostruoso, metti un segnalino legame vitale su ciascuna creatura bersaglio fino a un massimo di X.

* Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l’abilità mostruosità si risolve, non succede niente.
* Mostruoso non è un’abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura, perde le sue abilità o perde i suoi segnalini +1/+1, continuerà a essere mostruosa.

Cacciatrice di Titani
{4}{B}
Creatura — Guerriero Umano
4/5
All’inizio della sottofase finale di ogni giocatore, se nessuna creatura è morta in questo turno, la Cacciatrice di Titani infligge 4 danni a quel giocatore.
{1}{B}, Sacrifica una creatura: Guadagni 4 punti vita.

* L’abilità innescata della Cacciatrice di Titani si innesca all’inizio della sottofase finale di ogni giocatore, inclusa la tua, se nessuna creatura è morta durante quel turno.
* Se una creatura muore mentre l’abilità innescata della Cacciatrice di Titani è in pila, la Cacciatrice di Titani non infliggerà danni a quel giocatore.
* Puoi sacrificare la Cacciatrice di Titani per pagare il costo della sua abilità attivata.

Capricopia
{X}{G}
Creatura — Idra Capra
0/0
La Capricopia entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.
{2}: Metti un segnalino +1/+1 sulla Capricopia, poi puoi cambiare il giocatore che la Capricopia sta attaccando. Solo il giocatore che la Capricopia sta attaccando può attivare questa abilità e solo durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. *(Non può attaccare il suo controllore.)*

* Cambiare il giocatore che una creatura sta attaccando ignora tutti i requisiti, le restrizioni e i costi associati all’attacco.
* Cambiare il giocatore che una creatura sta attaccando non fa innescare le abilità “Ogniqualvolta questa creatura attacca”.
* Se cambi il giocatore che una creatura attaccante sta attaccando, si considera comunque che il giocatore dichiarato inizialmente sia stato attaccato, anche se ora la creatura sta attaccando il nuovo giocatore.
* Il giocatore attaccato dalla Capricopia non può decidere di farle invece attaccare un planeswalker. Se la Capricopia sta attaccando un planeswalker, nessun giocatore può attivare la sua ultima abilità.
* Il giocatore che diventa attaccato dalla Capricopia può attivare la sua abilità, magari rispedendo al destinatario originale l’attacco della Capricopia.

Casur, Cacciatore Spietato
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
3/3
Partner di Ukkima, Ombra Cacciatrice *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Ukkima alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*
Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.

Ukkima, Ombra Cacciatrice
{1}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Lupo Balena
2/2
Partner di Casur, Cacciatore Spietato *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Casur alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*
Ukkima, Ombra Cacciatrice non può essere bloccata.
Quando Ukkima lascia il campo di battaglia, infligge X danni a un giocatore bersaglio e tu guadagni X punti vita, dove X è la sua forza.

* Per determinare quanti danni Ukkima infligge e quanti punti vita guadagni, usa la forza di Ukkima nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Se quel numero è negativo, non infligge alcun danno e tu non guadagni punti vita.
* Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’ultima abilità di Ukkima tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Non guadagnerai punti vita.
* Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui a Ukkima viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l’ultima abilità sia messa in pila.

Chiuse di Lavariva
{3}{R}
Artefatto
{T}: Aggiungi {R}{R}.
All’inizio del mantenimento di ogni giocatore, quel giocatore può mettere un segnalino destino sulle Chiuse di Lavariva o rimuovere un segnalino destino da esse. Poi, se hanno tre o più segnalini destino, sacrifica le Chiuse di Lavariva. Quando lo fai, infliggono 6 danni a ogni creatura.

* Il giocatore di cui è il mantenimento può mettere un segnalino destino sulle Chiuse di Lavariva, rimuoverne uno da esse o non fare nulla.
* Le Chiuse di Lavariva vengono sacrificate quando hanno tre o più segnalini destino solo mentre la loro abilità si risolve. Se metti un terzo segnalino su di esse in qualche altro modo, non verranno sacrificate immediatamente.
* L’abilità innescata riflessiva delle Chiuse di Lavariva si innesca e infligge danno solo se le sacrifichi mentre si risolve la loro abilità innescata. Non si innescherà se le sacrifichi per qualsiasi altro motivo.

Convocare le Giubbe Ramate
{2}{W}
Istantaneo
*Sforzo* — Questa magia costa {1}{W} in più per essere lanciata per ogni bersaglio oltre il primo.
Scegli un qualsiasi numero di avversari bersaglio. Crea X pedine creatura Soldato Umano 1/1 bianche, dove X è il numero di creature controllate da quegli avversari.

* Se un avversario bersaglio non è più un bersaglio legale nel momento in cui Convocare le Giubbe Ramate si risolve, le sue creature non verranno considerate per determinare quante pedine crei.
* Nel momento in cui la lanci, scegli tu quanti e quali bersagli ha ogni magia con l’abilità sforzo. È legale lanciare tali magie senza alcun bersaglio, anche se di norma non è una buona idea. Non puoi scegliere lo stesso bersaglio più di una volta per una singola magia con sforzo.
* Il costo di mana convertito di una magia con sforzo non cambia, indipendentemente dal numero dei suoi bersagli.
* Se questa magia viene copiata e l’effetto che copia la magia permette a un giocatore di scegliere nuovi bersagli per la copia, il numero di bersagli non può essere cambiato. Il giocatore può cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se il giocatore non può scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se l’attuale bersaglio è illegale).
* Se una magia o abilità ti permette di lanciare una magia con sforzo senza pagare il suo costo di mana, devi comunque pagare il costo addizionale per gli eventuali bersagli oltre il primo.

Demolitore Zannafalce
{4}{G}{G}
Creatura — Bestia
6/6
Mutazione {3}{G} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Travolgere
Ogniqualvolta questa creatura muta, distruggi un permanente non creatura bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde.

* Se il permanente non creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’ultima abilità del Demolitore Zannafalce tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà. Nessun giocatore creerà una pedina Bestia. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea una pedina Bestia.

Dragare il Pantano
{3}{B}
Stregoneria
Ogni avversario sceglie una carta creatura nel proprio cimitero. Metti quelle carte sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

* Mentre Dragare il Pantano si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell’avversario) sceglie una carta creatura nel suo cimitero, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Quindi, tutte le carte scelte ritornano sul campo di battaglia 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, qualsiasi permanente che controlli grazie a Dragare il Pantano viene esiliato.

Echi Incandescenti
{2}{R}{R}
Incantesimo
Mentre gli Echi Incandescenti entrano nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.
Ogniqualvolta una creatura non pedina del tipo scelto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina che è una copia di quella creatura. Quella pedina ha rapidità. Esiliala all’inizio della prossima sottofase finale.

* Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Umano o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta (come artefatto), né supertipi (come leggendario).
* Se la creatura non pedina lascia il campo di battaglia prima che l’abilità innescata degli Echi Incandescenti si risolva, la pedina che viene creata usa le ultime informazioni conosciute della creatura prima che lasciasse il campo di battaglia.
* La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
* Se la creatura copiata sta copiando qualcos’altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura sta copiando.
* Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
* 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 copiata.

Falciata Deviante
{2}{R}
Istantaneo
Se controlli un comandante, puoi lanciare questa magia senza pagare il suo costo di mana.
Puoi scegliere nuovi bersagli per una magia o un’abilità bersaglio.

* Se scegli nuovi bersagli per la magia bersaglio, i nuovi bersagli devono essere legali.
* Se la magia bersaglio ha un numero variabile di bersagli, non puoi cambiare quanti bersagli ha.
* Se la magia bersaglio infligge danno diviso al momento del lancio (come nel caso del Mito di Vadrok), la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.

Falco del Cartografo
{1}{W}
Creatura — Uccello
2/1
Volare
Quando il Falco del Cartografo infligge danno da combattimento a un giocatore che controlla più terre di te, fallo tornare in mano al suo proprietario. Se lo fai, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, metterla sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescolare il tuo grimorio.

* Se il Falco del Cartografo lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, non potrai farlo tornare in mano al suo proprietario dalla sua nuova zona.

Fenice della Pira Magica
{3}{R}{R}
Creatura — Fenice
4/2
Volare
Quando la Fenice della Pira Magica entra nel campo di battaglia, puoi riprendere in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con un’abilità ciclo dal tuo cimitero.
All’inizio di ogni sottofase finale, se hai ciclato due o più carte in questo turno, riprendi in mano la Fenice della Pira Magica dal tuo cimitero.

* L’ultima abilità della Fenice della Pira Magica verifica tutto il turno. Le carte che hai ciclato prima che la Fenice della Pira Magica venisse messa nel tuo cimitero verranno considerate.
* Se in qualche modo cicli una carta, la riprendi in mano e la cicli una seconda volta in un turno, l’ultima abilità della Fenice della Pira Magica considera ogni volta che l’hai ciclata e ritorna nella tua mano.

Foraggiere Etereo
{4}{U}{U}
Creatura — Balena Elementale
3/3
Esumare *(Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.)*
Volare
Ogniqualvolta il Foraggiere Etereo attacca, puoi far tornare una carta istantaneo o stregoneria esiliata con il Foraggiere Etereo in mano al suo proprietario.

* Esumare non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia. Ad esempio, il costo di mana convertito del Foraggiere Etereo è 6 anche se hai esiliato tre carte per lanciarlo.
* Non puoi esiliare carte per pagare i requisiti di mana colorato di una magia con esumare.
* Non puoi esiliare più carte del requisito di mana generico di una magia con esumare. Ad esempio, non puoi esiliare più di quattro carte dal tuo cimitero per lanciare il Foraggiere Etereo a meno che un altro effetto non ne aumenti il costo.
* Se il Foraggiere Etereo lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, quell’abilità può ancora trovare le carte esiliate con l’abilità esumare del Foraggiere Etereo.
* Dopo che l’abilità innescata del Foraggiere Etereo si è risolta, i giocatori avranno la priorità per lanciare magie (come la carta che hai ripreso in mano, se è legale farlo) prima che vengano dichiarate le creature bloccanti.

Formica Sobillatrice
{2}{R}
Creatura — Insetto
2/2
All’inizio della tua sottofase finale, ogni giocatore può mettere due segnalini +1/+1 su una creatura che controlla. Sprona ogni creatura che ha ricevuto segnalini in questo modo. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

* Mentre la Formica Sobillatrice si risolve, prima tu scegli quale creatura controlli, se ce ne sono, su cui mettere due segnalini +1/+1, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi ogni creatura scelta riceve i suoi segnalini +1/+1 e diventa spronata.
* Se una creatura non può ricevere segnalini +1/+1, il suo controllore non può sceglierla solo per farla diventare spronata. Se può avere segnalini, ma un effetto di sostituzione le impedisce di ricevere i segnalini +1/+1, non diventa spronata.

Gavi, Guardiana del Nido
{2}{U}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Sciamano Umano
2/5
Puoi pagare {0} invece di pagare il costo di ciclo della prima carta che cicli in ogni turno.
Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Felino Dinosauro 2/2 rossa e bianca.

* Se un costo di ciclo include {X} e tu paghi invece un costo di attivazione alternativo di {0}, X è pari a 0.
* La prima abilità di Gavi considera tutto il turno. Se cicli una carta e poi prendi il controllo di Gavi, non puoi pagare {0} per ciclare la tua seconda carta.
* L’abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se Gavi fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l’abilità non può innescarsi in quel turno. Non si innescherà quando viene pescata la terza o quarta carta.
* Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.

Gigantoterio Famelico
{5}{G}{G}
Creatura — Bestia
3/3
Divorare 3 *(Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questa creatura entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al triplo delle creature divorate.)*
Quando il Gigantoterio Famelico entra nel campo di battaglia, infligge X danni divisi a tua scelta tra un massimo di X creature bersaglio, dove X è la sua forza. Ognuna di quelle creature infligge al Gigantoterio Famelico danno pari alla propria forza.

* Il Gigantoterio Famelico non può divorare creature che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente a esso.
* Suddividi il danno mentre l’abilità innescata del Gigantoterio Famelico viene messa in pila, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. Non puoi scegliere più di X bersagli e assegnare 0 danni a un bersaglio.
* Puoi scegliere zero bersagli. Se lo fai, il Gigantoterio Famelico non infligge alcun danno e non gli viene inflitto alcun danno.
* Se alcuni dei bersagli diventano illegali per l’abilità del Gigantoterio Famelico, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.
* Il valore di X viene vincolato quando suddividi il danno mentre l’abilità del Gigantoterio Famelico viene messa in pila. Modificare la forza del Gigantoterio Famelico dopo quel momento non modificherà l’ammontare di danni che verrà inflitto.
* Le abilità statiche, come quella dell’Inno Glorioso, modificano la forza del Gigantoterio Famelico prima che la sua abilità innescata venga messa in pila. Magie, abilità attivate e abilità innescate non possono aumentare la sua forza in tempo per modificare il valore di X.
* Le creature bersagliate dall’abilità del Gigantoterio Famelico a cui è stato inflitto danno letale infliggono a loro volta danni al Gigantoterio Famelico prima di morire.

Guerrafondaia di Frontiera
{3}{R}
Creatura — Guerriero Umano
4/4
Ogniqualvolta una o più creature attaccano uno dei tuoi avversari o un planeswalker controllato da un avversario, quelle creature hanno minacciare fino alla fine del turno.

* Le creature controllate dai tuoi avversari che attaccano uno dei tuoi avversari faranno innescare l’abilità della Guerrafondaia di Frontiera.

Haldan, Avido Arcanista
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
1/4
Partner di Pako, Segugio da Riporto Arcano *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Pako alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*
Puoi giocare carte non creatura con segnalini riporto dall’esilio, se le hai esiliate tu, e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quelle magie.

Pako, Segugio da Riporto Arcano
{3}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Segugio Elementale
3/3
Partner di Haldan, Avido Arcanista
Rapidità
Ogniqualvolta Pako, Segugio da Riporto Arcano attacca, esilia la prima carta del grimorio di ogni giocatore e metti un segnalino riporto su ognuna di esse. Metti un segnalino +1/+1 su Pako per ogni carta non creatura esiliata in questo modo.

* L’abilità di Haldan si applica solo mentre è sul campo di battaglia. Potrai giocare le carte che hai esiliato con i segnalini riporto prima che Haldan entrasse nel campo di battaglia; se Haldan lascia il campo di battaglia, non potrai giocare le carte che hai esiliato con i segnalini riporto fino al ritorno di Haldan.
* Haldan non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
* Una carta creatura che hai esiliato con un segnalino riporto può essere lanciata come una magia non creatura se una regola o un effetto (come quello delle carte avventuriero) ti permette di farlo.
* Esili le carte e metti i segnalini +1/+1 su Pako mentre l’ultima abilità di Pako si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
* 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, tutte le magie e tutti i permanenti che controlli grazie al riporto di Pako vengono esiliati.

Impeto Lucente
{2}{R}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata prende +2/+2 ed è spronata. *(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*
Ogniqualvolta la creatura incantata attacca, crei una pedina Tesoro. *(È un artefatto con: “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

* L’Impeto Lucente fa creare una pedina Tesoro a te, non al controllore della creatura attaccante.

Impeto Parassitario
{2}{B}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata prende +2/+2 ed è spronata. *(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*
Ogniqualvolta la creatura incantata attacca, il suo controllore perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

* L’Impeto Parassitario fa guadagnare punti vita a te, non al controllore della creatura attaccante.
* Se sei tu il controllore della creatura attaccante, perdi 2 punti vita e guadagni 2 punti vita. Non perderai la partita se i tuoi punti vita sono 0 o meno tra questi due eventi.

Impeto Predatorio
{4}{G}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata prende +3/+3, deve essere bloccata, se possibile, ed è spronata. *(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*

* È sufficiente una sola creatura per bloccare la creatura incantata. Altre creature possono bloccare la creatura incantata, bloccare altre creature o non bloccare
* Se nessuna delle creature controllate dal giocatore in difesa può bloccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), la creatura incantata non verrà bloccata. Se è necessario pagare un costo per bloccare la creatura incantata, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura incantata non dev’essere necessariamente bloccata neanche in questo caso.

Impeto Psichico
{2}{U}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata prende +2/+2 ed è spronata. *(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*
Ogniqualvolta la creatura incantata attacca, profetizzi 2.

* L’Impeto Psichico fa profetizzare 2 a te, non al controllore della creatura attaccante.

Jerina Kudro
{1}{R}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
3/3
Quando Jerina Kudro entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca per ogni volta che hai lanciato un comandante dalla zona di comando in questa partita.
Gli altri Umani che controlli prendono +2/+0.

* Se Jerina è il tuo comandante, il numero di volte che la lanci include il momento in cui hai lanciato Jerina subito prima che entrasse nel campo di battaglia.
* L’ultima abilità di Jerina fornisce +2/+0 a tutti gli Umani che controlli diversi da Jerina, incluse le pedine Umano create dalla sua abilità innescata.

Kalamax, Progenitore delle Tempeste
{1}{G}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Dinosauro Elementale
4/4
Ogniqualvolta lanci la tua prima magia istantaneo in ogni turno, se Kalamax, Progenitore delle Tempeste è TAPpato, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.
Ogniqualvolta copi una magia istantaneo, metti un segnalino +1/+1 su Kalamax.

* Se Kalamax diventa TAPpato come costo per lanciare la tua prima magia istantaneo in un turno, la sua prima abilità si innesca.
* La prima abilità di Kalamax considera tutto il turno. Se lanci una magia istantaneo prima che Kalamax diventi TAPpato, la sua prima abilità non si innescherà quando lancerai la seconda.
* Verrà creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l’abilità di Kalamax è stata neutralizzata prima che quell’abilità si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.
* Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia creata dalla prima abilità di Kalamax avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
* Se la magia copiata infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
* Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia creata dalla prima abilità di Kalamax. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
* Le copie create dalla prima abilità di Kalamax vengono create direttamente in pila, quindi non sono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
* Un’abilità che si innesca quando un giocatore copia una magia si risolverà prima della copia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* Se un effetto copia una magia istantaneo più volte, l’ultima abilità di Kalamax si innesca altrettante volte.
* Se un effetto copia una carta invece di una magia (come quello di Kefnet, Dio Eterno), questo non causerà l’innesco dell’ultima abilità di Kalamax.

Kathril, Deformatore dell’Aspetto
{2}{W}{B}{G}
Creatura Leggendaria — Insetto Incubo
3/3
Quando Kathril, Deformatore dell’Aspetto entra nel campo di battaglia, metti un segnalino volare su una qualsiasi creatura che controlli se una carta creatura nel tuo cimitero ha volare. Ripeti questo procedimento per attacco improvviso, doppio attacco, tocco letale, anti-malocchio, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, travolgere e cautela. Poi metti un segnalino +1/+1 su Kathril per ogni segnalino messo su una creatura in questo modo.

* Per ogni parola chiave applicabile, può essere messo il segnalino appropriato su qualsiasi creatura che controlli, incluso Kathril. I segnalini non devono essere necessariamente messi tutti sulla stessa creatura.
* Verifichi ogni parola chiave una volta. Se hai due carte creatura con volare nel tuo cimitero, metterai un solo segnalino volare su una creatura che controlli, non due.
* Dopo che l’abilità di Kathril ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato e tu non hai messo i segnalini +1/+1 su Kathril.

Kelsien, la Piaga
{R}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Assassino Umano
2/2
Cautela, rapidità
Kelsien, la Piaga prende +1/+1 per ogni segnalino esperienza che possiedi.
{T}: Kelsien infligge 1 danno a una creatura bersaglio che non controlli. Quando quella creatura muore in questo turno, ottieni un segnalino esperienza.

* Ogni volta che l’ultima abilità di Kelsien si risolve, crea un’abilità innescata ritardata separata. Se STAPpi Kelsien e attivi la sua ultima abilità più volte in un turno, ogni istanza si innescherà quando la creatura o le creature appropriate moriranno.
* Se il bersaglio dell’ultima abilità di Kelsien muore prima che si risolva l’abilità, non otterrai un segnalino esperienza.
* Se il comandante di un giocatore sta per morire e quel giocatore lo risparmia inviandolo invece nella zona di comando, l’abilità innescata ritardata di Kelsien non si innescherà.
* Se Kelsien lascia il campo di battaglia, conserverai qualsiasi segnalino esperienza che hai ricevuto.

Lama del Santuario
{2}
Artefatto — Equipaggiamento
Mentre la Lama del Santuario viene assegnata a una creatura, scegli un colore.
La creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha protezione dall’ultimo colore scelto.
Equipaggiare {3}

* Attivare l’abilità equipaggiare della Lama del Santuario che bersaglia la creatura a cui è già assegnata non ti permetterà di scegliere un nuovo colore.
* Se la Lama del Santuario è in qualche modo assegnata a una creatura senza che sia stato scelto un colore per essa, non fornisce un’abilità di protezione alla creatura. La creatura non guadagna protezione da incolore.

Metamorfo Nascente
{1}{U}
Creatura — Polimorfo
1/1
Ogniqualvolta il Metamorfo Nascente attacca o blocca, un avversario bersaglio rivela carte dalla cima del suo grimorio finché non rivela una carta creatura. Il Metamorfo Nascente diventa una copia di quella carta fino alla fine del turno. Poi quel giocatore mette tutte le carte rivelate in questo modo in fondo al suo grimorio in ordine casuale.

* La carta creatura di cui il Metamorfo Nascente diventa una copia viene messa in fondo al grimorio insieme alle altre eventuali carte.
* Se l’avversario bersaglio non ha carte creatura nel grimorio, il Metamorfo Nascente non diventa la copia di nulla. Le carte ritornano in quel grimorio in ordine casuale.
* Se un altro permanente diventa una copia del Metamorfo Nascente, diventerà qualunque cosa il Metamorfo Nascente stia copiando. Rimane una copia anche dopo che l’effetto del Metamorfo Nascente è terminato.
* Se un effetto inizia ad applicarsi al Metamorfo Nascente prima che esso diventi una copia, quell’effetto continuerà ad applicarsi.
* Se il Metamorfo Nascente diventa una copia di una carta leggendaria con lo stesso nome di un permanente leggendario che controlli, ne metterai uno nel cimitero del suo proprietario.
* Se il Metamorfo Nascente diventa una copia di un oggetto con un insieme di abilità collegate (ad esempio, un’abilità che esilia una carta e un’altra che si riferisce alla carta “esiliata con” l’oggetto), quel collegamento dura solo fintanto che il Metamorfo Nascente sta copiando quell’oggetto. Se smette di essere una copia di quell’oggetto e poi ne diventa di nuovo una copia in un secondo momento, il collegamento viene perso.

Micoradicante dell’Ossario
{2}{B}
Creatura — Fungus
\*/\*
La forza e la costituzione del Micoradicante dell’Ossario sono pari al numero delle altre carte creatura nel tuo cimitero.
Mangiacarogne {4}{B} *({4}{B}, Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di questa carta su una creatura bersaglio. Attiva mangiacarogne solo quando potresti lanciare una stregoneria.)*

* L’abilità che definisce la forza e la costituzione del Micoradicante dell’Ossario funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
* Il numero di segnalini forniti dall’abilità mangiacarogne del Micoradicante dell’Ossario è pari alla forza che il Micoradicante aveva nel tuo cimitero prima di esiliarlo. I giocatori non possono cambiare il numero di segnalini che essa fornisce dopo che hai attivato l’abilità modificando le carte presenti nel tuo cimitero.

Musa della Radura
{2}{G}
Creatura — Bestia
2/4
Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia, se non è il suo turno, quel giocatore pesca una carta.

* Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
* I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.

Nikara, Predona delle Tane
{2}{B}
Creatura Leggendaria — Chierico Umano
2/2
Partner di Yannik, Sentinella Predatrice *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Yannik alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*
Minacciare
Ogniqualvolta un’altra creatura che controlli lascia il campo di battaglia, se aveva uno o più segnalini, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

Yannik, Sentinella Predatrice
{2}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Bestia Iena
3/3
Partner di Nikara, Predona delle Tane
Cautela
Quando Yannik, Sentinella Predatrice entra nel campo di battaglia, esilia un’altra creatura che controlli finché Yannik non lascia il campo di battaglia. Quando lo fai, distribuisci X segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature bersaglio, dove X è la forza della creatura esiliata.

* L’ultima abilità di Nikara ti fa pescare solo una carta e ti fa perdere solo 1 punto vita, indipendentemente da quanti segnalini o tipi di segnalini aveva quella creatura.
* Se una creatura con dei segnalini +1/+1 riceve lo stesso numero di segnalini -1/-1 e viene per questo distrutta per danno letale o messa nel cimitero del suo proprietario poiché ha una costituzione pari o inferiore a 0, l’ultima abilità di Nikara si innesca. Questo perché l’abilità verifica le condizioni della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora quei segnalini.
* Se una creatura con dei segnalini lascia il campo di battaglia contemporaneamente a Nikara, l’abilità di Nikara si innesca per quella creatura.
* Se Yannik lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, non esilierai alcuna creatura che controlli. L’abilità innescata riflessiva di Yannik non si innescherà.
* 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. Permetterà comunque all’abilità di distribuire i segnalini.
* L’abilità innescata di Yannik non bersaglia la creatura che controlli. Quella creatura viene scelta mentre l’abilità innescata si risolve. Dopo che è stata esiliata, l’abilità innescata riflessiva si innesca e vengono scelti i bersagli che ricevono i segnalini.
* Per determinare quanti segnalini +1/+1 distribuire, usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
* Scegli come verranno distribuiti i segnalini mentre metti in pila l’abilità innescata riflessiva. A ogni creatura bersaglio deve essere assegnato almeno un segnalino.
* Puoi scegliere zero creature bersaglio per l’abilità innescata riflessiva di Yannik. Se lo fai, nessuna creatura riceve segnalini +1/+1.
* Se una delle creature bersaglio diventa un bersaglio illegale in risposta all’abilità innescata riflessiva, i segnalini +1/+1 che stavano per essere messi su quella creatura vanno perduti. Non possono essere messi su un altro bersaglio legale.
* Yannik può essere il bersaglio della sua stessa abilità innescata riflessiva.

Ornamento del Vincolatore
{3}
Artefatto
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.
{4}, {T}: Ogni giocatore che controlla un permanente chiamato Ornamento del Vincolatore pesca una carta.

* Se un giocatore controlla più di un Ornamento del Vincolatore, quel giocatore pesca solo una carta mentre si risolve la sua seconda abilità.

Otrimi, Sempre Giocoso
{3}{B}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Bestia Incubo
6/6
Mutazione {1}{B}{G}{U} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Travolgere
Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, riprendi in mano una carta creatura bersaglio con mutazione dal tuo cimitero.

* Se Otrimi infligge danno da combattimento a un giocatore nello stesso istante in cui gli viene inflitto danno letale, Otrimi (o qualsiasi altra carta creatura con mutazione che sia stata amalgamata con Otrimi) può essere il bersaglio della sua abilità innescata.

Ranger di Frontiera
{2}{W}
Creatura — Esploratore Umano
3/3
Attacco improvviso
Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.
Fintanto che un avversario controlla più terre di te, puoi giocare terre dalla cima del tuo grimorio. *(Puoi giocare una terra in questo modo solo se potresti giocarne una normalmente.)*

* I Ranger di Frontiera non ti permettono di giocare terre addizionali.
* I Ranger di Frontiera ti permettono 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, giocando una terra o attivando un’abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell’azione. Questo significa che, se giochi una terra dalla cima del tuo grimorio ed essa ha un effetto di sostituzione che ti richiede di prendere una decisione (come quello del Giardino del Tempio), devi prendere quella decisione senza conoscere la carta successiva del tuo grimorio.

Rifrattore del Manarama
{3}
Artefatto
Il Rifrattore del Manarama entra nel campo di battaglia TAPpato.
Il Rifrattore del Manarama ha tutte le abilità attivate di tutte le terre sul campo di battaglia.
Puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per pagare i costi di attivazione delle abilità del Rifrattore del Manarama.

* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Il Rifrattore del Manarama non guadagnerà abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualvolta” o “all’inizio di”).
* Le terre con un tipo di terra base hanno un’abilità di mana attivata intrinseca corrispondente al loro tipo di terra base. Anche il Rifrattore del Manarama ha quelle abilità.
* Se il Rifrattore del Manarama guadagna un’abilità attivata che di norma è collegata a un’abilità non attivata della carta da cui proviene, l’abilità del Rifrattore del Manarama non viene collegata ad alcuna abilità.
* Se il Rifrattore del Manarama guadagna un’abilità attivata che in genere è collegata a un’altra abilità attivata della carta da cui proviene, le due abilità guadagnate dal Rifrattore del Manarama restano collegate fintanto che quella carta rimane sul campo di battaglia.

Risonanza Cristallina
{2}{U}
Incantesimo
Ogniqualvolta cicli una carta, puoi far diventare la Risonanza Cristallina una copia di un altro permanente bersaglio fino al tuo prossimo turno, tranne che ha questa abilità.

* La Risonanza Cristallina copia i valori stampati del permanente bersaglio, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad esso. Non copia i segnalini su quel permanente, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia effetti che hanno fatto diventare il permanente bersaglio una creatura.
* Se la Risonanza Cristallina copia un permanente che sta copiando qualcos’altro, diventerà ciò che il bersaglio sta copiando.
* Se un altro permanente diventa una copia della Risonanza Cristallina, diventerà qualunque cosa la Risonanza Cristallina stia copiando e avrà anche la sua abilità.
* Se l’abilità della Risonanza Cristallina si innesca più volte in un turno, ogni volta che una di quelle abilità si risolve, sostituirà ciò che la Risonanza Cristallina sta copiando. La Risonanza Cristallina finirà per essere una copia del permanente bersagliato dall’ultima abilità a risolversi. Mentre inizia il tuo prossimo turno, tutte le istanze dell’abilità si esauriranno nello stesso momento.
* Se un effetto inizia ad applicarsi alla Risonanza Cristallina prima che essa diventi una copia di un altro permanente, quell’effetto continuerà ad applicarsi.
* Se la Risonanza Cristallina diventa una creatura nello stesso turno in cui entra nel campo di battaglia, non puoi usarla per attaccare, né usare eventuali abilità {T} che potrebbe aver guadagnato, a meno che non abbia rapidità.
* Se la Risonanza Cristallina diventa una copia di un permanente leggendario che controlli, ne metterai uno nel cimitero del suo proprietario.
* Se la Risonanza Cristallina diventa una copia di un’Aura, viene messa nel cimitero del suo proprietario a meno che non sia già in qualche modo assegnata a un giocatore o a un oggetto appropriato. Se diventa una copia di un Equipaggiamento e viene assegnata a una creatura, diventerà non assegnata quando tornerà a essere un incantesimo.
* Se la Risonanza Cristallina diventa una copia di un planeswalker, non riceverà segnalini fedeltà per la fedeltà iniziale di quel planeswalker. A meno che in qualche modo non abbia già segnalini fedeltà, verrà messa nel cimitero del suo proprietario.
* L’effetto di copia della Risonanza Cristallina si esaurisce subito prima che inizi il tuo prossimo turno.
* Se la Risonanza Cristallina diventa una copia di un oggetto con un insieme di abilità collegate (ad esempio, un’abilità che esilia una carta e un’altra che si riferisce alla carta “esiliata con” l’oggetto), quel collegamento dura solo fintanto che la Risonanza Cristallina sta copiando quell’oggetto. Se smette di essere una copia di quell’oggetto e poi ne diventa di nuovo una copia in un secondo momento, il collegamento viene perso.

Risucchiamente
{4}{B}{B}
Creatura — Incubo
5/5
Mutazione {4}{B} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*Volare
Ogniqualvolta questa creatura muta, esilia a faccia in giù la prima carta del grimorio di ogni avversario. Puoi guardare e giocare quelle carte fintanto che rimangono esiliate.

* Puoi guardare e giocare quelle carte anche se il Risucchiamente lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo del Risucchiamente, quel giocatore non può guardare o giocare le carte, mentre tu puoi ancora farlo.
* Puoi giocare terre in questo modo solo se hai ancora la possibilità di giocare terre nel turno.
* Paghi i costi delle carte esiliate se le lanci. Puoi pagare costi alternativi come mutazione invece del costo di mana di una carta.
* Il Risucchiamente non cambia il momento in cui puoi lanciare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
* Lanciare la carta fa sì che essa lasci l’esilio. Non puoi lanciarla più volte.
* 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, eventuali magie o permanenti che controlli a causa dell’effetto del Risucchiamente vengono esiliati ed eventuali carte che restano in esilio rimarranno a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.

Saccheggiatore di Souvenir
{4}{U}
Creatura — Uccello
4/4
Mutazione {5}{U} *(Se lanci questa magia per il suo costo di mutazione, mettila sopra o sotto una creatura non Umano bersaglio che possiedi. Muta nella creatura sopra, con anche le abilità di quelle sotto.)*
Volare
Ogniqualvolta questa creatura muta, prendi il controllo di un artefatto non creatura bersaglio.

* Dopo che il Saccheggiatore di Souvenir ha trafugato un artefatto non creatura, continuerai a controllare quell’artefatto se diventa una creatura artefatto.
* L’effetto di cambio di controllo del Saccheggiatore di Souvenir dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se il Saccheggiatore di Souvenir lascia il campo di battaglia. In una partita multiplayer, si esaurisce se lasci la partita. Se il proprietario dell’artefatto lascia la partita, quell’artefatto fa altrettanto.

Specialista della Specie
{2}{B}{B}
Creatura — Guerriero Umano
2/3
Mentre lo Specialista della Specie entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.
Ogniqualvolta una creatura del tipo scelto muore, puoi pescare una carta.

* Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Umano o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta (come artefatto), né supertipi (come leggendario).
* Se una creatura del tipo scelto muore nello stesso momento dello Specialista della Specie, la sua abilità si innescherà per quella creatura.
* Se lo Specialista della Specie ha il tipo di creatura scelto, la sua abilità si innesca quando muore.

Squadrone Accerchiato dal Fuoco
{3}{R}
Creatura — Soldato Umano
4/3
Rapidità
Ogniqualvolta lo Squadrone Accerchiato dal Fuoco attacca, puoi esiliare un’altra creatura attaccante bersaglio che controlli. Se lo fai, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Metti quella carta sul campo di battaglia TAPpata e attaccante e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

* Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla nuova creatura. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dallo Squadrone Accerchiato dal Fuoco o dalla creatura esiliata.
* Sebbene la nuova creatura sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
* Qualsiasi effetto che dice che la nuova creatura non può attaccare (ad esempio, quello della Propaganda o se hai una creatura con difensore) influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà alla creatura che hai trovato di entrare nel campo di battaglia attaccante.
* Se esili il tuo intero grimorio senza esiliare una carta creatura, rimetti il grimorio al suo posto in ordine casuale e continui. La creatura attaccante esiliata non ritornerà. Ops!

Stratagemma Diversivo
{2}{U}
Istantaneo
Per ogni avversario, scegli fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore, poi fai tornare quella creatura in mano al suo proprietario a meno che il suo controllore non ti faccia pescare una carta.

* Mentre lo Stratagemma Diversivo si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell’avversario) sceglie se pescherai una carta o se farai tornare la sua creatura bersagliata in mano al suo proprietario, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Infine, peschi le carte e poi fai tornare contemporaneamente le creature appropriate in mano ai rispettivi proprietari.
* Per ogni avversario, se non hai scelto una creatura bersaglio sotto il loro controllo o se quella creatura è diventata un bersaglio illegale, quel giocatore non può scegliere di farti pescare una carta.
* Se una creatura bersagliata dallo Stratagemma Diversivo cambia controllore, non è più un bersaglio legale.

Tassosauro Scontroso
{3}{R}
Creatura — Dinosauro Tasso
3/3
Ogniqualvolta scarti una carta creatura, metti un segnalino +1/+1 sul Tassosauro Scontroso.
Ogniqualvolta scarti una carta terra, crea una pedina Tesoro. *(È un artefatto con: “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*
Ogniqualvolta scarti una carta non creatura, non terra, il Tassosauro Scontroso lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

* Le abilità del Tassosauro Scontroso sono abilità innescate, non abilità attivate. Non ti permettono di scartare una carta quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per scartare una carta, ad esempio con un’abilità ciclo.
* Se scarti una carta come costo per lanciare una magia o attivare un’abilità, l’abilità innescata del Tassosauro Scontroso si risolve prima di quella magia o abilità, ma dopo che hai scelto gli eventuali bersagli. Se scarti una carta mentre una magia o abilità si sta risolvendo, quella magia o abilità termina di risolversi prima dell’abilità innescata del Tassosauro Scontroso.
* Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l’ultima abilità del Tassosauro Scontroso tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Se è un bersaglio legale, ma il Tassosauro Scontroso non è più sul campo di battaglia quando l’abilità si risolve, la creatura bersaglio non infliggerà né subirà danno.

Tayam, Enigma Luminoso
{1}{W}{B}{G}
Creatura Leggendaria — Bestia Incubo
3/3
Ogni altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino cautela addizionale.
{3}, Rimuovi tre segnalini scelti tra le creature che controlli: Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio, poi rimetti sul campo di battaglia una carta permanente con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

* Puoi rimuovere tre segnalini qualsiasi per attivare l’ultima abilità di Tayam, non solo segnalini cautela.
* Poiché l’abilità attivata non bersaglia la carta permanente nel tuo cimitero, puoi scegliere una delle tre carte che hai messo nel cimitero dal tuo grimorio.
* Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Territorio di Nidificazione
Terra
{T}: Aggiungi {C}.
{1}, {T}: Sposta un segnalino da un permanente bersaglio che controlli a un altro permanente bersaglio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* Scegli i due permanenti bersaglio mentre la seconda abilità del Territorio di Nidificazione viene messa in pila. Scegli quale tipo di segnalino spostare mentre l’abilità si risolve.
* Per spostare un segnalino da una creatura all’altra, il segnalino viene rimosso dal primo permanente e messo sul secondo. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su un permanente.
* Se uno dei due permanenti diventa un bersaglio illegale, nessun segnalino viene rimosso o messo.
* I due permanenti bersaglio non devono necessariamente condividere un tipo e questo può far sì che alcuni permanenti abbiano segnalini che di solito non avrebbero, ad esempio creature con segnalini fedeltà o terre con segnalini +1/+1. I segnalini con parola chiave forniranno al permanente quella parola chiave anche se non ha rilevanza (ad esempio, travolgere su un incantesimo); i segnalini +1/+1 non influenzeranno il permanente a meno che non sia una creatura; molti segnalini con un nome (ad esempio i segnalini anima) non avranno alcun effetto a meno che il permanente di destinazione non vi faccia riferimento in qualche modo.

Trilobite Criptica
{X}{X}
Creatura — Trilobite
0/0
La Trilobite Criptica entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.
Rimuovi un segnalino +1/+1 dalla Trilobite Criptica: Aggiungi {C}{C}. Spendi questo mana solo per attivare abilità.
{1}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 sulla Trilobite Criptica.

* Un costo di mana di {X}{X} significa che paghi due volte X. Se vuoi che X sia pari a 3, pagherai {6} per lanciare la Trilobite Criptica.
* Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti, come l’abilità di mana attivata della Trilobite Criptica e la sua ultima abilità attivata. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate (ad esempio ciclo) e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
* Puoi spendere i due mana incolori prodotti dalla Trilobite Criptica su due diverse abilità attivate.

Trynn, Campionessa della Libertà
{3}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
3/3
Partner di Silvar, Divoratore dei Liberi *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Silvar alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*
All’inizio della tua sottofase finale, se hai attaccato in questo turno, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

Silvar, Divoratore dei Liberi
{3}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Incubo Felino
4/2
Partner di Trynn, Campionessa della Libertà *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Trynn alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.)*
Minacciare
Sacrifica un Umano: Metti un segnalino +1/+1 su Silvar, Divoratore dei Liberi. Ha indistruttibile fino alla fine del turno.

* L’abilità di Trynn verifica solo se hai dichiarato una creatura attaccante durante il turno. Non si innesca una volta per ogni creatura del genere e non verifica se una creatura attaccante ha inflitto danno.
* Puoi attivare l’ultima abilità di Silvar anche se ha già indistruttibile. Otterrà comunque un segnalino +1/+1.

Vincolabogle Sfuggente
{3}{G}
Creatura — Druido Umano
3/3
Lampo
Anti-malocchio
Quando la Vincolabogle Sfuggente entra nel campo di battaglia, metti un segnalino anti-malocchio su una creatura bersaglio. Poi sposta su quella creatura un qualsiasi numero di segnalini scelti tra le creature che controlli.

* Puoi spostare segnalini da un qualsiasi numero di altre creature che controlli, non solo da una.
* Scegli quali segnalini spostare mentre l’abilità innescata della Vincolabogle Sfuggente si risolve.
* Puoi scegliere di spostare zero segnalini.
* Se l’abilità innescata della Vincolabogle Sfuggente mette un segnalino anti-malocchio su una creatura controllata da un avversario, puoi comunque spostare segnalini su quella creatura.
* Non puoi spostare segnalini dalla creatura bersaglio a se stessa.

Vincolademoni Audace
{3}{B}
Creatura — Warlock Umano
5/1
Rapidità
Il Vincolademoni Audace attacca in ogni combattimento, se può farlo.
{1}{B}, Esilia il Vincolademoni Audace dal tuo cimitero: Metti un segnalino indistruttibile su una creatura bersaglio. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare una stregoneria.

* Se il Vincolademoni Audace non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpato), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Xyris, la Tempesta Serpeggiante
{2}{G}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Leviatano Serpente
3/5
Volare
Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, tranne la prima che pesca in ognuna delle sue sottofasi di acquisizione, crea una pedina creatura Serpente 1/1 verde.
Ogniqualvolta Xyris, la Tempesta Serpeggiante infligge danno da combattimento a un giocatore, tu e quel giocatore pescate altrettante carte.

* Se una magia o abilità consente a un avversario di aggiungere carte alla sua mano senza usare la parola “pescare”, non si tratta di una carta pescata.
* Se l’ammontare di danni che Xyris infligge è maggiore del numero di carte nel tuo grimorio, ma fa scendere a 0 o meno i punti vita del giocatore in difesa, quel giocatore perde la partita prima che l’abilità di Xyris ti faccia pescare carte. Se non ci sono altri giocatori rimasti, vinci la partita.
* Se l’ammontare di danni che Xyris infligge è maggiore del numero di carte nel tuo grimorio e del numero di carte nel grimorio di quel giocatore, perdete entrambi la partita contemporaneamente. È irrilevante se uno di voi aveva più carte dell’altro nel proprio grimorio. Se non ci sono altri giocatori rimasti, la partita termina in un pareggio.

Zaxara, l’Esemplare
{1}{B}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Idra Incubo
2/3
Tocco letale
{T}: Aggiungi due mana di un qualsiasi colore.
Ogniqualvolta lanci una magia con {X} nel suo costo di mana, crea una pedina creatura Idra 0/0 verde, poi metti X segnalini +1/+1 su di essa.

* Il valore di X nell’ultima abilità di Zaxara è pari al valore di X della magia che lanci.
* Se la magia che lanci ha {X}{X} nel suo costo di mana, la pedina riceve solo X segnalini, non due volte X.
* La pedina Idra entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0. Eventuali abilità che modificano o che vengono innescate da questo evento si applicano. Dopo che la pedina è stata messa sul campo di battaglia, ma prima che qualsiasi giocatore possa compiere alcuna azione, i segnalini +1/+1 vengono messi sulla pedina.
* Se X è 0, la pedina Idra 0/0 morirà immediatamente dopo che l’abilità ha terminato di risolversi, a meno che qualcos’altro non ne aumenti la costituzione.
* Se un effetto come quello della Stagione del Raddoppio fa sì che l’abilità di Zaxara crei più pedine Idra, ognuna di esse riceverà X segnalini +1/+1.

Magic: The Gathering, Magic, Ikoria, Gilde di Ravnica, Fedeltà di Ravnica, La Guerra della Scintilla, Il Trono di Eldraine e Theros sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2020 Wizards.