

Note di release di *Orizzonti di Modern 2*

Redatte da Jess Dunks, con il contributo di Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Ultima modifica: 31 marzo 2021

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](https://magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sull'uscita e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei 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 *Orizzonti di Modern 2* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 18 giugno 2021. In quel momento, diventerà legale in Vintage, Legacy, Commander e Modern. Le carte stampate in questa espansione non saranno legali in Standard.

L'espansione principale di *Orizzonti di Modern 2* contiene 303 carte, che appariranno nelle buste per draft e avranno il simbolo dell'espansione *Orizzonti di Modern 2*. Di queste, le ultime 42 carte (contrassegnate dai numeri di collezione 262–303) sono ristampe provenienti dal passato di *Magic*. Sono riconoscibili dalla filigrana nel riquadro di testo, che mostra il simbolo dell'espansione in cui hanno fatto la loro prima comparsa. Queste carte vengono introdotte nel formato Modern con la loro stampa in questa espansione, ma la loro presenza in queste buste non ne modifica la legalità in alcun formato. (In particolare, Braids, Servitore della Cabala rimane bandito in Commander.)

Oltre alle versioni "buste divertenti" delle 303 carte nell'espansione principale, le Collector Booster di *Orizzonti di Modern 2* contengono anche ristampe della prima espansione di *Orizzonti di Modern* con bordi retrò e con il simbolo dell'espansione originale di *Orizzonti di Modern*. Per le regole specifiche di quelle carte, visita la pagina [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com) o dai un'occhiata alle note di release di *Orizzonti di Modern* all'indirizzo [Magic.Wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31](https://magic.wizards.com/en/articles/archive/feature/modern-horizons-release-notes-2019-05-31).

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

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

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

Riproposizione di meccaniche

Oltre 40 abilità definite da parola chiave, azioni definite da parola chiave, parole per definire un'abilità e meccaniche senza un nome specifico vengono riproposte nell'espansione *Orizzonti di Modern 2*. Le regole per queste meccaniche rimangono invariate in questa uscita. Tuttavia, alcune regole sono cambiate da quando le carte con quelle abilità sono state stampate per la prima volta.

In questa sezione troverai note sulle meccaniche che compaiono con più frequenza, meccaniche particolarmente complesse e meccaniche che potrebbero essere poco conosciute.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: sospendere

Sospendere è una meccanica che ti permette di mettere da parte una carta e lanciarla un certo numero di turni più avanti: spenderai meno mana, ma dovrai attendere un po' prima di usarla.

Seminatore di Squarci

{2}{G}

Creatura — Druido Elfo

1/3

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

Sospendere 2—{G} (*Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {G} ed esiliarla con due segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana. Ha rapidità.*)

Talismano Solare

Artefatto

Sospendere 3—{1} (*Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, paga {1} ed esiliala con tre segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana.*)

{T}: Aggiungi {C}{C}.

- Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un'abilità statica che ti permette di esiliare la carta dalla tua mano con il numero indicato di segnalini tempo (il numero che precede il trattino) pagando il suo costo di sospendere (specificato dopo il trattino). La seconda è un'abilità innescata che rimuove un segnalino tempo dalla carta sospesa all'inizio di ogni tuo mantenimento. La terza è un'abilità innescata che ti fa lanciare la carta quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo. Se lanci una magia creatura in questo modo, guadagna rapidità finché non perdi il controllo di quella creatura o, in alcuni rari casi, della magia creatura mentre è in pila.
- Alcune carte con sospendere non hanno costo di mana. Non puoi lanciare queste carte come di consueto; ti servirà un modo per lanciarle per un costo alternativo o senza pagare il loro costo di mana, ad esempio sospendendole.

- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che modifichi quando potresti lanciarla (ad esempio lampo) e tutti gli altri effetti che ti impediscono di lanciarla (ad esempio l'abilità del Mago Intrigante) per determinare se e quando puoi farlo. Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere che non ha un costo di mana o che richiede un bersaglio anche se non sono disponibili bersagli legali in quel momento.
- Le carte esiliate con sospendere vengono esiliate a faccia in su.
- Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se la magia richiede bersagli, questi vengono scelti quando la magia viene lanciata, non quando viene esiliata.
- Se un effetto si riferisce a una “carta sospesa”, si intende una carta che (1) ha sospendere, (2) è in esilio e (3) ha uno o più segnalini tempo su di essa.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L'abilità si innescherà di nuovo all'inizio del prossimo mantenimento del proprietario della carta.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta). Non importa il motivo per cui l'ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l'abbia rimosso.
- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata, la carta non potrà essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata, devi lanciare la carta, se puoi farlo. Devi farlo anche se richiede bersagli e gli unici bersagli legali sono proprio quelli che non vorresti bersagliare. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati.
- Se non puoi lanciare la carta, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili, rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, come con sospendere, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli se vuoi lanciarla.
- Non sei mai costretto ad attivare abilità di mana per pagare i costi, perciò se c'è un costo di mana aggiuntivo obbligatorio (come quello di Thalia, Protettrice di Thraben), puoi decidere di non attivare le abilità di mana per pagarle e dunque rinunciare a lanciare la carta sospesa, lasciandola in esilio.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Il valore di mana di una magia lanciata senza pagare il suo costo di mana viene determinato dal suo costo di mana, anche se quel costo non è stato pagato.
- Una creatura lanciata usando sospendere entrerà nel campo di battaglia con rapidità. Avrà rapidità finché un altro giocatore non ne prende il controllo. In alcuni rari casi, un altro giocatore potrebbe prendere il controllo della magia creatura stessa. Se dovesse succedere, la creatura non entrerà nel campo di battaglia con rapidità.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: follia

Le carte con follia non andranno nel tuo cimitero in silenzio quando le scarti: puoi invece lanciarle per il loro costo di follia.

Cagnaccio Infernale

{3}{B}

Creatura — Canide Incubo

4/3

Scarta una carta: Il Cagnaccio Infernale prende +1/+1 fino alla fine del turno.

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

- In una partita di *Magic*, le carte possono essere scartate soltanto dalla mano di un giocatore. Gli effetti che mettono carte nel cimitero di un giocatore da qualsiasi altra zona non fanno scartare quelle carte.
- Follia funziona indipendentemente dal motivo per cui stai scartando la carta. Potresti scartarla per pagare un costo, perché te lo impongono una magia o un'abilità oppure perché hai troppe carte in mano durante la tua sottofase di cancellazione. Tuttavia, non puoi scartare una carta con follia solo perché vuoi farlo.
- Una carta con follia che viene scartata conta come se fosse scartata anche se viene messa in esilio invece che in un cimitero. Se è stata scartata per pagare un costo, quel costo si considera pagato. Le abilità che si innescano quando viene scartata una carta si innescheranno comunque.
- Una magia lanciata per il suo costo di follia viene messa in pila come qualsiasi altra magia. Può essere neutralizzata, copiata e così via. Mentre si risolve, viene messa sul campo di battaglia se è una carta permanente oppure nel cimitero del suo proprietario se è una carta istantaneo o stregoneria.
- Quando lanci una magia con follia, le regole sulla tempistica basate sul tipo di carta vengono ignorate. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria con follia se la scarti durante il turno di un avversario.
- 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 follia), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se scegli di non lanciare una carta con follia quando si risolve l'abilità innescata di follia, la carta viene messa nel tuo cimitero. Follia non ti concede un'altra opportunità di lanciarla in seguito.
- Se scarti una carta con follia per pagare il costo di una magia o di un'abilità attivata, l'abilità innescata di follia di quella carta si risolverà prima della magia o abilità per cui hai pagato scartando; lo stesso vale per la magia che quella carta diventa, se scegli di lanciarla.
- Se scarti una carta con follia mentre si risolve una magia o un'abilità, la carta si sposta immediatamente in esilio. Continua a risolvere quella magia o abilità: nota che in questo momento la carta che hai scartato non è nel tuo cimitero. La sua abilità innescata di follia verrà messa in pila dopo che quella magia o abilità si sarà completamente risolta.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: ciclotipo

Ciclotipo è una variante dell'abilità ciclo. "Ciclo[tipo] [costo]" significa "[Costo], Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta [tipo], rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola". Questo tipo è generalmente un sottotipo (come in "ciclomontagna"), ma può trattarsi di un qualsiasi tipo di carta, sottotipo, supertipo o combinazione di questi (come in "cicloterra base").

Colos Paesaggista
{5}{W}
Creatura — Bestia Capra
4/6

Quando il Colos Paesaggista entra nel campo di battaglia, metti una carta bersaglio dal cimitero di un avversario in fondo al suo grimorio.

Cicloterra base {1}{W} (*1*W), *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

Varcare la Soglia
{3}{U}{U}
Stregoneria

Fai tornare due creature bersaglio in mano ai rispettivi proprietari.

Ciclomago {2} (*2*), *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Mago, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

- Contrariamente all'abilità ciclo classica, ciclotipo non ti permette di pescare una carta. Invece, ti consente di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta con il tipo o i tipi indicati dal nome dell'abilità. Ad esempio, una carta con cicloterra base ti consente di passare in rassegna per una carta terra base e una carta con ciclomago ti consente di passare in rassegna per una carta Mago.
- Ciclotipo è una tipologia di ciclo. Qualsiasi abilità che si innesca quando una carta viene ciclata si innesca anche quando viene giocata l'abilità ciclotipo di una carta. Qualsiasi abilità che impedisca l'attivazione di un'abilità ciclo impedisce anche l'attivazione di un'abilità ciclotipo.

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: convergenza

Convergenza è una parola per definire un'abilità che evidenzia le carte in qualche modo influenzate da quanti colori di mana spendi per lanciarle. Una parola per definire un'abilità appare in corsivo e non influisce sulle regole.

Epicurea Radiosa
{4}{B}
Creatura — Mago Vampiro
5/5

Convergenza — Quando l'Epicurea Radiosa entra nel campo di battaglia, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di colori di mana spesi per lanciare questa magia.

- Il numero massimo di colori di mana che puoi spendere per lanciare una magia è cinque. Incolore non è un colore. Ricorda che il costo di una magia con convergenza può limitare il numero di colori di mana che puoi spendere.
- A meno che una magia o un'abilità non ti consentano di farlo, non puoi scegliere di pagare mana extra per una magia con l'abilità convergenza solo per spendere più colori di mana. Allo stesso modo, se una magia o un'abilità riducono l'ammontare di mana necessario a lanciare una magia con convergenza, non puoi ignorare la riduzione di costo allo scopo di spendere più colori di mana.

- Se è necessario pagare costi alternativi o addizionali per lanciare una magia con l'abilità convergenza, i colori di mana spesi per pagare questi costi vengono considerati.
- Se lanci una magia con convergenza senza spendere mana (ad esempio, perché un effetto ti ha permesso di lanciarla senza pagare il suo costo di mana), il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero.
- Se una magia con l'abilità convergenza viene copiata, non viene speso mana per lanciare la copia, quindi il numero di colori di mana spesi per lanciarla sarà pari a zero. Non viene copiato il numero di colori spesi per lanciare la magia originale.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: tempesta

Tempesta è una meccanica che crea un numero di copie della magia con tempesta in base al numero di magie che sono state lanciate prima durante il turno.

Tempesta Squittente
 {1}{G}
 Stregoneria
 Crea una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde.
 Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno.*)

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
- Se una magia con tempesta ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie. Puoi effettuare scelte diverse per ogni copia.

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: flashback

Flashback è una meccanica riproposta che concede una seconda opportunità alle carte di avere un impatto.

Fare Fortuna
 {R}
 Stregoneria
 Crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".*)
 Flashback {2}{R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- "Flashback [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana" e "Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila".

- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- 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 flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abilità del Fabbro

{W}

Istantaneo

Un permanente bersaglio ha anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno. Se è una creatura artefatto, prende +2/+2 fino alla fine del turno.

- L'Abilità del Fabbro verifica se il permanente è una creatura artefatto quando si risolve. Se il bersaglio non è una creatura artefatto quando la magia viene lanciata, ma lo diventa prima che la magia si risolva, prenderà +2/+2.

Aeromeba

{3}{U}

Creatura — Bestia Elementale

2/4

Volare

Scarta una carta: Scambia la forza e la costituzione dell'Aeromeba fino alla fine del turno.

- Gli effetti che scambiano forza e costituzione di una creatura si applicano dopo tutti gli altri effetti, indipendentemente dal momento in cui hanno iniziato ad applicarsi. Ad esempio, se scambi la forza e la costituzione dell'Aeromeba e poi le fornisci +2/+0 più avanti nel turno, sarà una creatura 4/4, non 6/2.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché la sottofase di cancellazione o un effetto non lo rimuove, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se scambi la sua forza e la sua costituzione durante quel turno.
 - Scambiare forza e costituzione di una creatura due volte (o un qualsiasi numero pari di volte) riporta la forza e la costituzione della creatura ai valori che avevano prima degli scambi.
-

Aeve, Melma Progenitrice

{2}{G}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Melma

2/2

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno. Le copie diventano pedine.*)

Aeve, Melma Progenitrice non è leggendaria se è una pedina.

Aeve entra nel campo di battaglia con un segnalino

+1/+1 per ogni altra Melma che controlli.

- Le copie di tempesta entrano nel campo di battaglia una alla volta, seguite dalla magia originale. Ognuna di esse entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di Melme che controlli mentre entra nel campo di battaglia. Se non controlli alcuna Melma all'inizio, la prima entrerà senza segnalini, la seconda con un segnalino e così via.

Afflizione

{2}{B}{B}

Creatura — Incarnazione Elementale

3/2

Minacciare

Quando l'Afflizione entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.

Apparire—Esilia una carta nera dalla tua mano.

- 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 apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata della creatura prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si è risolta, ma prima di dover sacrificare la creatura.

Al Bacio

{1}{R}{R}

Istantaneo

Prendi il controllo di una magia bersaglio che bersaglia un singolo permanente o giocatore. Copiala, poi seleziona nuovi bersagli casuali per la magia e per la copia. I nuovi bersagli non possono essere te o un permanente che controlli.

- Al Bacio può bersagliare qualsiasi magia che bersaglia un singolo permanente o giocatore, inclusa una magia che controlli.
- Se ci sono bersagli legali che non sono te o permanenti che controlli, devi selezionare di nuovo dei bersagli casuali.

- Se non ci sono bersagli legali tra cui scegliere, i bersagli rimangono immutati. Nota che questo potrebbe non significare che quei bersagli siano illegali mentre la magia si risolve. Ad esempio, se un avversario in una partita a due giocatori ha anti-malocchio e lancia il Getto di Lava bersagliandoti, Al Bacio non sarà in grado di cambiare il bersaglio. Tuttavia, questo non ti rende un bersaglio illegale e sia la magia originale che la copia ti bersaglieranno comunque e ti infliggeranno 3 danni.
- Nota che Al Bacio può rendere illegali alcuni o tutti i bersagli di una magia. Ad esempio, qualsiasi magia lanciata da un avversario che bersaglia una “creatura che controlli” non sarà in grado di trovare un nuovo bersaglio legale e il suo bersaglio rimarrà immutato. In questo caso, quella parte della magia non avrà alcun effetto. Se quello era l’unico bersaglio della magia, quella magia verrà rimossa dalla pila quando tenterà di risolversi.
- Se una magia ha più istanze della parola “bersaglio”, ma tutte bersagliano lo stesso permanente o giocatore, è un bersaglio legale per Al Bacio. In questo caso, verrà selezionato un nuovo bersaglio a caso per ogni istanza della parola bersaglio nel suo testo delle regole. Lo stesso vale per la copia.
- Copiare una magia o selezionare i suoi bersagli non conta come lanciare una magia.

Altare dei Goyf

{5}

Artefatto Tribale — Lhurgoyf

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca da sola, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di tipi di carta tra le carte in tutti i cimiteri.

Le creature Lhurgoyf che controlli hanno travolgere.

- Tribale è un tipo di carta che consente alle carte non creatura di avere tipi di creatura. L’Altare dei Goyf è un Lhurgoyf (sebbene non sia una creatura) mentre è sul campo di battaglia, ed è una carta Lhurgoyf (sebbene non sia una carta creatura) nelle zone diverse dal campo di battaglia.
- Una creatura attacca da sola se è l’unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, la prima abilità dell’Altare dei Goyf non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- I tipi di carta che possono comparire in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendario, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Aura e Lhurgoyf sono sottotipi, non tipi di carta.
- Se l’Altare dei Goyf in qualche modo diventa una creatura e l’effetto gli permette di mantenere i suoi altri tipi, fornirà travolgere a se stesso.

Alzati e Cammina

{1}{U}

Stregoneria

Un artefatto non creatura bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto 0/0. Metti quattro segnalini +1/+1 su ogni artefatto che è diventato una creatura in questo modo.

Sovraccarico {4}{U}{U} *(Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “un artefatto non creatura bersaglio” con “ogni artefatto non creatura”).*

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
- Sovraccarico non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia.
- Lanciare una magia con sovraccarico non cambia il costo di mana o il valore di mana di quella magia. Semplicemente paghi il costo di sovraccarico invece del costo normale.
- Gli effetti che ti fanno pagare una magia di più o di meno ti faranno anche pagare il suo costo di sovraccarico altrettanto di più o di meno.
- Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.

Anima della Migrazione

{5}{W}{W}

Creatura — Elementale

2/4

Volare

Quando l'Anima della Migrazione entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Uccello 1/1 bianche con volare.

Apparire {3}{W} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra nel campo di battaglia.*)

- 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 apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata della creatura prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si è risolta, ma prima di dover sacrificare la creatura.

Apprendista di Brea

{2}{R}

Creatura Artefatto — Artefice Umano

2/3

Quando l'Apprendista di Brea entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

{T}, Sacrifica un artefatto: Scegli uno —

- Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.
- Una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- Puoi sacrificare qualsiasi artefatto, non solo un Tottero.

- Se scegli il primo modo, devi comunque pagare eventuali costi e seguire eventuali restrizioni temporali per giocare la carta.
- La carta esiliata viene esiliata a faccia in su.

Aquilonista Appesantito

{2} {U}

Creatura — Pirata Umano

3/1

Quando l'Aquilonista Appesantito entra nel campo di battaglia, crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".*)

Ogniqualvolta sacrifichi una pedina, l'Aquilonista Appesantito ha volare fino alla fine del turno.

- L'abilità dell'Aquilonista Appesantito si innesca ogniqualvolta sacrifichi una pedina per qualsiasi motivo, non solo quando sacrifichi pedine Tesoro.
- Se una creatura bloccata guadagna volare dopo che sono state dichiarate le creature bloccanti, non renderà quella creatura non bloccata, anche se la creatura bloccante non ha volare o raggiungere.

Arconte della Crudeltà

{6} {B} {B}

Creatura — Arconte

6/6

Volare

Ogniqualvolta l'Arconte della Crudeltà entra nel campo di battaglia o attacca, un avversario bersaglio sacrifica una creatura o un planeswalker, scarta una carta e perde 3 punti vita. Pesca una carta e guadagna 3 punti vita.

- Tu e l'avversario che bersagli eseguite tutte le azioni nell'ordine indicato. In particolare, la creatura o il planeswalker che l'avversario sacrifica non sarà sul campo di battaglia quando scarta una carta o perde punti vita. Se un'abilità si innesca, dovrà aspettare di essere messa in pila finché la magia non avrà finito di risolversi. Se un'abilità controllata da quell'avversario si innesca ma perdere 3 punti vita gli fa perdere la partita, nessuna di quelle abilità verrà messa in pila.

Asmoranomardicadaistinaculdacar

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Fintanto che hai scartato una carta in questo turno, puoi pagare {b/r} per lanciare questa magia.

Quando Asmoranomardicadaistinaculdacar entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Il Ricettario del Sottosuolo, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

Sacrifica due Cibi: Una creatura bersaglio infligge 6 danni a se stessa.

- La creatura bersaglio dell'ultima abilità di Asmoranomardicadaistinaculdacar è la fonte del danno, non Asmoranomardicadaistinaculdacar. Se la creatura ha tocco letale o legame vitale, entrambi si applicheranno al danno che infligge a se stessa.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar non ha costo di mana e il suo valore di mana è pari a 0. Non può essere lanciata normalmente. Avrai bisogno di un costo alternativo (come quello fornito dalla stessa abilità di Asmoranomardicadaistinaculdacar) per poterla lanciare.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar non ti permette di scartare carte. Dovrai trovare un altro modo per scartare una carta in modo da poterla lanciare.
- Asmoranomardicadaistinaculdacar si pronuncia com'è scritto.

Barcollante Rintanato

{B}

Creatura — Zombie

1/1

Quando il Barcollante Rintanato muore, crea X pedine creatura Scoiattolo 1/1 verdi TAPpate, dove X è la forza del Barcollante Rintanato.

- X è la forza che il Barcollante Rintanato aveva quando ha lasciato il campo di battaglia, non la sua forza nel cimitero. Se la sua forza era pari o inferiore a 0 quando è morto, non creerai alcuna pedina.

Battipista Elettrofuso

{2} {R}

Creatura Artefatto — Canide

0/0

Minacciare

Modulare 2 (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1. Quando muore, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio.*)

Ogniqualvolta lanci una magia dopo la tua prima magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 sul Battipista Elettrofuso.

- Se questa creatura riceve abbastanza segnalini -1/-1 da finire nel cimitero, modulare metterà un numero di segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia.
- Il Battipista Elettrofuso considera le magie che hai lanciato prima che fosse sul campo di battaglia. Ad esempio, se il Battipista Elettrofuso è la prima magia che lanci in un turno, ogni magia successiva che lanci dopo che è entrato nel campo di battaglia farà innescare l'ultima abilità.

Calma Fiorente

{W}

Istantaneo

Hai anti-malocchio fino al tuo prossimo turno. Guadagni 2 punti vita.

Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliata mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo perché un effetto lo proibisce, la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano non si risolve per qualsiasi ragione, tra cui anche perché viene neutralizzata, quella magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Calore Sacrilego

{R}

Istantaneo

Il Calore Sacrilego infligge 2 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

Delirio — Il Calore Sacrilego infligge invece 6 danni se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

- Il Calore Sacrilego verifica il tuo cimitero mentre si risolve per determinare se infligge 2 o 6 danni. In quel momento, il Calore Sacrilego non è ancora nel cimitero.
- I tipi di carta che possono comparire in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Kavù ed Equipaggiamento sono sottotipi, non tipi di carta.

Cantico di Tourach

{3} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta, poi scarta una carta a caso.

- Se un giocatore scarta due carte con follia a causa del Cantico di Tourach, le abilità innescate di follia possono essere messe in pila in qualsiasi ordine.
-

Capitana Ripley Vance

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Pirata Umano

3/2

Ogniquale volta lanci la tua terza magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 sulla Capitana Ripley Vance, poi infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- La Capitana Ripley Vance non ha bisogno di essere sul campo di battaglia per assistere al lancio delle prime due magie. Fintanto che è già sul campo di battaglia quando lanci la terza magia di un turno, la sua abilità si innesca.
- Che tu ci creda o no, Ripley considera le magie che sono state lanciate anche se non si sono risolte. Ciò significa che considera anche le magie che sono state neutralizzate.
- Copiare una magia non è la stessa cosa che lanciare una magia.

Capofila Rakdos

{B} {R}

Creatura — Diavolo

3/3

Rapidità

Eco—Scarta una carta. *(All'inizio del tuo mantenimento, se questo permanente è entrato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento, sacrificalo a meno che non paghi il suo costo di eco.)*

- Pagare un costo di eco è sempre facoltativo. Quando si risolve l'abilità innescata di eco, se non puoi pagare il costo di eco o scegli di non farlo, sacrifici quel permanente.
- L'abilità eco del tuo permanente si innescherà all'inizio del tuo mantenimento se il permanente è entrato nel campo di battaglia dall'inizio del tuo ultimo mantenimento o se ne hai preso il controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento.

Capricromo

{3} {W}

Creatura Artefatto — Capra

2/2

Lampo

Cautela

Divorare artefatti 1 *(Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di artefatti. Questa creatura entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari agli artefatti divorati.)*

- Divorare artefatti è una variante dell'abilità divorare. Ti consente di sacrificare artefatti invece che creature, ma per il resto funziona in modo identico a divorare.
- Puoi scegliere di non sacrificare alcun artefatto per l'abilità divorare artefatti.

- Se lanci questa carta come magia, scegli quanti e quali artefatti divorare come parte della risoluzione della magia. (Non può essere neutralizzata in questo momento.) Lo stesso vale per una magia o abilità che ti consente di mettere sul campo di battaglia una creatura con divorare artefatti.
- Puoi sacrificare unicamente gli artefatti che sono già sul campo di battaglia. Se più creature con abilità divorare entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente, non possono divorare gli stessi oggetti. Non possono divorarsi l'un l'altra, né divorare se stesse o qualsiasi altro oggetto che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a esse.
- Tutti gli artefatti divorati in questo modo vengono sacrificati contemporaneamente.

Carth il Leone

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/5

Ogniqualevolta Carth il Leone entra nel campo di battaglia o un planeswalker che controlli muore, guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta planeswalker scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Le abilità di fedeltà dei planeswalker che attivi costano [+1] addizionale per essere attivate.

- Se l'abilità di fedeltà di un planeswalker di solito ha un costo di [+1], l'abilità di Carth invece fa sì che costi [+2]. Un costo di [0] diventerebbe [+1] e un costo di [-6] diventerebbe [-5].
- Se in qualche modo riesci a controllare due Carth (magari a causa del Clone della Scintilla), l'effetto che modifica il costo è cumulativo. In totale, le abilità di fedeltà costeranno [+2] addizionale per essere attivate.
- Il costo totale dell'abilità di fedeltà di un planeswalker viene calcolato prima che qualsiasi segnalino venga aggiunto o rimosso. Se un'abilità di fedeltà di solito costa [-3] per essere attivata, non rimuovi tre segnalini da esso e poi metti un segnalino su di esso. Quando paghi il costo, rimuovi due segnalini contemporaneamente.
- Se un effetto sostituisce il numero di segnalini che verrebbero messi su un planeswalker, come quello di Vorinlex, Razziatore Mostruoso, quella sostituzione avviene solo una volta, nel momento in cui viene effettuato il pagamento.

Censura Mistica

{2} {U}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, profetizza 1.

Ogniqualevolta scarti una carta, ogni avversario macina due carte. (*Mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.*)

- Se l'ultima abilità della Censura Mistica si innesca durante la sottofase di cancellazione perché stai scartando a causa del limite massimo di carte nella mano, i giocatori potranno rispondere a quell'abilità. Quindi, quando tutti i giocatori avranno passato la priorità in successione con la pila vuota, si verificherà una nuova sottofase di cancellazione.

Ciste Urticante

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

Arma vivente (*Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Microbo Phyrexiano 0/0 nera, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni artefatto e/o incantesimo che controlli.

Equipaggiare {2}

- L'abilità arma vivente è stata aggiornata e ora l'abilità innescata crea pedine Microbo Phyrexiano invece che pedine Microbo. Questo aggiornamento si applica a tutte le carte con arma vivente.
- Se un permanente che controlli è sia un artefatto che un incantesimo, contalo solo una volta quando determini il bonus da una Ciste Urticante.
- La pedina Microbo Phyrexiano entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e l'Equipaggiamento le viene assegnato prima che le azioni di stato ne causino la morte. Le abilità che si innescano mentre la pedina entra nel campo di battaglia vedranno che una creatura 0/0 è entrata nel campo di battaglia.
- Come gli altri Equipaggiamenti, ogni Equipaggiamento con arma vivente ha un costo di equipaggiare. Puoi pagarlo per assegnare un Equipaggiamento a un'altra creatura che controlli. Una volta che la pedina Microbo Phyrexiano non è più equipaggiata, verrà messa nel tuo cimitero e quindi smetterà di esistere, a meno che un altro effetto non renda la sua costituzione superiore a 0.
- Se la pedina Microbo Phyrexiano viene distrutta, l'Equipaggiamento rimane sul campo di battaglia come qualsiasi altro Equipaggiamento.
- Se l'innescò dell'arma vivente crea due Microbi Phyrexiani (per via di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), l'Equipaggiamento viene assegnato a uno dei due. L'altro verrà messo nel tuo cimitero e quindi smetterà di esistere, a meno che un altro effetto non renda la sua costituzione superiore a 0.

Collezionista di Esempolari

{4} {U}

Creatura — Mago Vedalken

2/1

Quando la Collezionista di Esempolari entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde e una pedina creatura Granchio 0/3 blu.

Quando la Collezionista di Esempolari muore, crea una pedina che è una copia di una pedina bersaglio che controlli.

- Per l'ultima abilità della Collezionista di Esempolari, la pedina bersaglio può essere una qualsiasi pedina che controlli, non necessariamente una delle creature pedina che hai creato a causa della sua prima abilità e nemmeno necessariamente una creatura.
-

Connestabile del Reame

{4}{W}

Creatura — Soldato Gigante

3/3

Rinomare 2 (*Quando questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, se non è rinomata, metti due segnalini +1/+1 su di essa e diventa rinomata.*)

Ogniqualvolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 sulla Connestabile del Reame, esilia fino a un altro permanente non terra bersaglio finché la Connestabile del Reame non lascia il campo di battaglia.

- L'ultima abilità della Connestabile del Reame si innesca ogniqualvolta viene messo un segnalino +1/+1 su di essa per qualsiasi ragione, non soltanto a causa della sua abilità rinomare.
- Se la Connestabile del Reame lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato a esso diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina creatura viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Tutti i permanenti esiliati dalla Connestabile del Reame torneranno sul campo di battaglia nello stesso momento e ognuno entrerà sotto il controllo del suo proprietario.
- Rinomare non si innescherà quando una creatura infligge danno da combattimento a un planeswalker o a un'altra creatura. Inoltre, non si innescherà quando una creatura infligge danno non da combattimento a un giocatore.
- Se una creatura con rinomare infligge danno da combattimento al suo controllore perché quel danno è stato deviato, rinomare si innescherà.

Corriere Myr

{1}{U}

Creatura Artefatto — Myr Indizio

2/1

{2}, Sacrifica il Corriere Myr: Pesca una carta.

- Anche se è un Indizio, il Corriere Myr non è (di norma) una pedina e quindi non viene “creato” quando entra nel campo di battaglia. Le abilità che considerano la creazione di una pedina Indizio, come quella del Manufattore dell'Accademia, non avranno effetto quando il Corriere Myr viene messo sul campo di battaglia. Se crei una pedina che è una copia del Corriere Myr sul campo di battaglia, tali abilità la prenderanno in considerazione. Tuttavia, se copi il Corriere Myr mentre è una magia in pila, la copia che si risolve diventerà una pedina, ma quella pedina non viene “creata”, quindi quelle abilità non la prenderanno in considerazione.
 - Non puoi sacrificare un Indizio per attivare la sua stessa abilità e anche attivare un'altra abilità che richiede di sacrificare un Indizio (o qualsiasi artefatto) come costo, come quella di Lonis, Criptozoologo.
-

Crisalide dell'Alleanza

{G}{U}

Artefatto

Le pedine creatura che controlli hanno volare.

{2}{G}{U}, {T}, Sacrifica una pedina: Crea una pedina creatura Bestia 4/4 verde. Attiva solo come una stregoneria.

- Puoi sacrificare qualsiasi pedina per attivare l'ultima abilità, non solo pedine creatura.
-

Cucciolo Elettrofuso

{3}{R}

Creatura Artefatto — Drago

0/0

Volare

{R}: Il Cucciolo Elettrofuso prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Modulare 2 (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1. Quando muore, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio.*)

- Se questa creatura riceve abbastanza segnalini -1/-1 da finire nel cimitero, modulare metterà un numero di segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia.
-

Cucciolo Lingua Fiammeggiante

{R}{R}

Creatura — Kavù

2/1

Multipotenzamento {2} (*Puoi pagare {2} addizionale un qualsiasi numero di volte mentre lanci questa magia.*)

Il Cucciolo Lingua Fiammeggiante entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni volta che è stato potenziato.

Quando il Cucciolo Lingua Fiammeggiante entra nel campo di battaglia, infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio.

- L'ultima abilità innescata del Cucciolo Lingua Fiammeggiante verifica la sua forza quando si risolve. Se non è sul campo di battaglia quando si risolve, usa le sue ultime informazioni conosciute. Ciò può comportare che non venga inflitto alcun danno se aveva una forza pari o inferiore a 0 quando ha lasciato il campo di battaglia.
-

Dagodonte Urbano

{2}{G}{G}

Creatura — Dinosaurio

4/3

Cautela

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno al

Dagodonte Urbano, prolifera. (*Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.*)

- Se il Dagodonte Urbano ha un segnalino +1/+1 e gli viene inflitto danno letale, morirà prima che la sua abilità innescata si risolva e tu possa proliferare. Non potrai mettere un segnalino +1/+1 su di esso in tempo per salvarlo.
- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari, e puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- Mentre proliferi, se scegli un permanente o un giocatore con più tipi di segnalini, il permanente o il giocatore ottiene un altro segnalino di ogni tipo, non solo di un tipo. Questa modifica rispetto alle regole originali di proliferare è stata introdotta in una espansione precedente.
- I giocatori possono rispondere a una magia o a un'abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.

Dannare

{B}{B}

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Una creatura distrutta in questo modo non può essere rigenerata.

Sovraccarico {2}{W}{W} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “una creatura bersaglio” con “ogni creatura”.*)

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
- Sovraccarico non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia.
- Lanciare una magia con sovraccarico non cambia il costo di mana o il valore di mana di quella magia. Semplicemente paghi il costo di sovraccarico invece del costo normale.
- Gli effetti che ti fanno pagare una magia di più o di meno ti faranno anche pagare il suo costo di sovraccarico altrettanto di più o di meno.
- Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.

Deposito Meccanico

Terra Artefatto

Il Deposito Meccanico entra nel campo di battaglia

TAPpato.

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare magie artefatto o attivare abilità di artefatti.

Modulare 1

- Il Deposito Meccanico è una terra, quindi può essere giocato solo come una terra. Non può essere lanciato come una magia.
- Sì, questa terra entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1, che non fa nulla finché è una terra. Quando viene messa nel cimitero dal campo di battaglia, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio, indipendentemente da quali sono i tipi di carta del Deposito Meccanico in quel momento.
- Se il Deposito Meccanico è una creatura e riceve abbastanza segnalini -1/-1 da finire nel cimitero, modulare metterà un numero di segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia.
- Il mana prodotto dall'ultima abilità attivata non può essere speso per attivare abilità di carte artefatto in altre zone, come i costi di ciclo o dissotterrare.

Dermotaxi

{2}

Artefatto — Veicolo

0/0

Imprimere — Mentre il Dermotaxi entra nel campo di battaglia, esilia una carta creatura da un cimitero.

TAPpa due creature STAPpate che controlli: Fino alla fine del turno, il Dermotaxi diventa una copia della carta esiliata, tranne che è un artefatto Veicolo in aggiunta ai suoi altri tipi.

- La scelta della carta che viene esiliata è un effetto di sostituzione, non un'abilità innescata. I giocatori non possono compiere azioni in risposta all'effetto che esilia la carta.
 - L'abilità imprimere è collegata all'abilità attivata che rende il Dermotaxi una creatura. Ciò significa che la seconda abilità si riferisce solo alla carta esiliata dalla prima, anche se diventa una copia di qualcosa che successivamente esilia altre carte.
 - Se attivi l'abilità, ma non ci sono carte esiliate a cui fare riferimento (magari perché non ce n'era nessuna in nessun cimitero da imprimere), l'abilità non ha effetto. Il Dermotaxi non diventerà la copia di nulla.
 - Il Dermotaxi non ha un'abilità manovrare. Attivare l'abilità per farlo diventare una copia della carta esiliata non conta come manovrare un Veicolo. Se una creatura che TAPpi per attivare l'abilità ha un'abilità innescata che si innesca ogniqualvolta manovra un Veicolo (come quella del Campione del Cambio), quell'abilità non si innescherà.
-

Destriero di Tizerus

{2} {B}

Creatura — Pegaso

3/2

Fuga—{4} {B}, Esilia altre cinque carte dal tuo cimitero.

(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)

Il Destriero di Tizerus fugge con un segnalino +1/+1 o un segnalino volare a tua scelta.

- Effettui la scelta tra un segnalino +1/+1 e un segnalino volare mentre il Destriero di Tizerus entra nel campo di battaglia, non mentre lo lanci con fuga.
- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- 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 fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- Quando il Destriero di Tizerus fugge, entra nel campo di battaglia e ritornerà nel cimitero del suo proprietario se morirà più avanti. Da lì, potrà fuggire di nuovo.
- Se una carta ha più abilità che ti danno il permesso di lanciarla, ad esempio due abilità fuga o un'abilità fuga e un'abilità flashback, scegli quale applicare. Le altre non hanno effetto.
- Se lanci una magia con il suo permesso di fuga, non puoi scegliere di applicare altri costi alternativi né di lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se ha dei costi addizionali, devi pagarli.
- Se una carta con fuga viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che un avversario possa compiere qualsiasi azione.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con fuga, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.

Distruttore di Fondamenta

{3} {G}

Creatura — Elementale

2/2

Quando il Distruttore di Fondamenta entra nel campo di battaglia, puoi distruggere un artefatto o un incantesimo bersaglio.

Apparire {1} {G} (Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra nel campo di battaglia.)

- 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 apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata della creatura prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si è risolta, ma prima di dover sacrificare la creatura.
-

Dono della Lama Celeste

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

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

{2}{W}: Fai tornare il Dono della Lama Celeste in mano

al suo proprietario. Attiva solo se il Dono della Lama

Celeste è sul campo di battaglia o nel tuo cimitero.

- Se attivi l'ultima abilità del Dono della Lama Celeste mentre è sul campo di battaglia o nel tuo cimitero e in qualche modo si sposta nell'altra zona prima che l'abilità si sia risolta, non tornerà in mano al suo proprietario.

Drago Senza Tempo

{3}{W}{W}

Creatura — Drago

5/5

Volare

Ciclopianura {2} ({2}, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

Eternare {2}{W}{W} ({2}{W}{W}, *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è un Drago Zombie 4/4 nero senza costo di mana. Eterna solo come una stregoneria.*)

- Se una carta creatura con eternare viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale, avrai la priorità subito dopo. Potrai attivare la sua abilità eternare (se puoi farlo legalmente) prima che qualsiasi giocatore possa tentare di esiliarla.
- Una volta attivata un'abilità eternare, la carta viene immediatamente esiliata. Gli avversari non possono cercare di fermare l'abilità esiliando la carta.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche specificamente modificate da eternare. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.
- La pedina è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi ed è nera invece che dei suoi altri colori. I suoi valori di forza e costituzione base sono 4/4. Non ha costo di mana e il suo valore di mana è pari a 0. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.

Editto Improvviso

{1}{B}

Istantaneo

Battibaleno (*Fintanto che questa magia è in pila, i giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità che non siano abilità di mana.*)

Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura.

- I giocatori ricevono comunque la priorità mentre una carta con battibaleno è in pila; le loro opzioni sono semplicemente limitate alle abilità di mana e ad alcune azioni speciali.

- I giocatori possono girare a faccia in su le creature a faccia in giù mentre una magia con battibaleno è in pila.
- Battibaleno non impedisce alle abilità innescate di innescarsi, come quella del Calice del Nulla. Se una lo fa, il suo controllore la mette in pila e, se applicabile, sceglie i bersagli per essa. Quelle abilità si risolveranno come di norma.
- Lanciare una magia con battibaleno non influenzerà magie e abilità che sono già in pila.
- Se la risoluzione di un'abilità innescata implica il lancio di una magia, quella magia non può essere lanciata se una magia con battibaleno è in pila.
- Dopo che una magia con battibaleno si è risolta (o lascia la pila in altro modo), i giocatori potranno di nuovo lanciare magie e attivare abilità prima che si risolva il prossimo oggetto in pila.

Ego Frantumato

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende -3/-0.

{3} {U} {U}: Metti la creatura incantata nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- Mentre l'ultima abilità si risolve, la creatura incantata viene messa nel grimorio del suo proprietario. Dopo che si è risolta, l'Ego Frantumato viene messo nel cimitero dal campo di battaglia.
- Se il proprietario della creatura incantata ha due o meno carte nel suo grimorio, la creatura incantata viene messa in fondo al suo grimorio mentre l'ultima abilità si risolve.
- La creatura verrà messa nel grimorio del suo proprietario anche se l'Ego Frantumato non è più assegnato a essa mentre l'abilità si risolve.

Emissaria di Serra

{4} {W} {W} {W}

Creatura — Angelo

7/7

Volare

Mentre l'Emissaria di Serra entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di carta.

Tu e le creature che controlli avete protezione dal tipo di carta scelto.

- La scelta del tipo di carta è un effetto di sostituzione, non un'abilità innescata. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. In particolare, se scegli istantaneo, il tuo avversario non può provare a lanciare un istantaneo sull'Emissaria prima che ottenga la protezione.
- Puoi scegliere un tipo di carta qualsiasi. I tipi di carta che possono comparire in una normale partita di Magic sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Non puoi scegliere i supertipi, come neve e base. Non puoi scegliere nemmeno sottotipi quali Angelo, Aura e Foresta.

Eremita dell'Ade
{4} {B} {B}
Creatura — Popolano Umano
3/3

Quando l'Eremita dell'Ade entra nel campo di battaglia, crea un numero di pedine creatura Scoiattolo 1/1 verdi pari alla tua devozione al nero. (*La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.*)

- Se un'abilità attivata o innescata ha un effetto che dipende dalla tua devozione a un colore, devi contare il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l'abilità si risolve. Il permanente con quell'abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- I simboli di mana generico e incolore ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} ecc.) nel costo di mana dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana nei riquadri di testo dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana ibrido, i simboli di mana ibrido monocoloro e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Se metti un'Aura sul permanente di un avversario, quell'Aura è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.

Eremita dalla Ragnatela a Imbuto
{4} {G}
Creatura — Ragno
3/5
Raggiungere
Morboso — Quando l'Eremita dalla Ragnatela a Imbuto entra nel campo di battaglia, se è morta una creatura in questo turno, indaga. (*Crea una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

- La pedina si chiama Indizio e ha il sottotipo di artefatto Indizio. Indizio non è un tipo di creatura.
 - Le pedine sono normali artefatti. Per esempio, una può essere sacrificata per attivare l'abilità dell'Apprendista di Breye e una può essere il bersaglio di Rompere i Legami.
 - Non puoi sacrificare un Indizio per attivare la sua stessa abilità e anche attivare un'altra abilità che richiede di sacrificare un Indizio (o qualsiasi artefatto) come costo, come quella di Lonis, Criptozoologo.
-

Esecutrice Gloriosa

{5}{W}{W}

Creatura — Angelo

5/5

Volare, legame vitale

All'inizio di ogni combattimento, se hai più punti vita di un avversario, l'Esecutrice Gloriosa ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata dell'Esecutrice Gloriosa verifica se hai più punti vita di un avversario all'inizio di ogni combattimento per determinare se si innesca. Se non ne hai di più, l'abilità non si innescherà. L'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non ne hai di più, l'abilità non farà nulla. Devi avere più punti vita di un avversario in entrambi i momenti affinché l'Esecutrice Gloriosa ottenga doppio attacco. Tuttavia, non deve essere lo stesso avversario in entrambi i casi.
- Dopo che l'abilità innescata si è risolta, l'Esecutrice Gloriosa continuerà ad avere doppio attacco fino alla fine del turno, indipendentemente dai punti vita dei giocatori.

Esemplare di Nyktos

{4}{W}{W}

Creatura Incantesimo — Soldato Umano

4/6

Ogniquale volta guadagni punti vita, puoi mettere altrettanti segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli.

Fallo solo una volta per turno.

- “Fallo solo una volta per turno” si riferisce all'azione di mettere segnalini +1/+1 sulle tue creature usando l'abilità innescata. Fintanto che non hai ancora scelto di mettere i segnalini +1/+1 sulle tue creature con essa, tutte le istanze di guadagno di punti vita faranno innescare l'abilità dell'Esemplare di Nyktos.
 - “Fallo solo una volta per turno” si riferisce solo all'abilità a cui è legato, non ad altre istanze della stessa abilità. In altre parole, se controlli più Esemplari di Nyktos, potrai farlo una volta per ciascuno di essi.
 - Dopo che hai scelto di mettere i segnalini +1/+1 sulle tue creature, le istanze successive di guadagno di punti vita non faranno innescare l'abilità.
 - Se più istanze dell'abilità sono in pila, potrai mettere segnalini +1/+1 solo per una di quelle istanze. Una volta fatto ciò, le altre istanze non avranno effetto mentre si risolvono.
 - Se a una creatura che controlli viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non riceverà segnalini +1/+1 dall'ultima abilità dell'Esemplare di Nyktos in tempo per salvarsi.
 - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente e non l'hai ancora usata, l'abilità dell'Esemplare di Nyktos si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
-

Esplosione Calibrata

{2} {R}

Istantaneo

Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta non terra. Metti le carte rivelate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Quando riveli una carta non terra in questo modo, l'Esplosione Calibrata infligge danno pari al valore di mana di quella carta a un qualsiasi bersaglio.

Flashback {3} {R} {R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- L'Esplosione Calibrata viene messa in pila senza un bersaglio. Quando riveli una carta non terra durante la sua risoluzione, la sua abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Conoscerai il valore di mana della carta non terra rivelata e quanto danno verrà inflitto.
- La carta non terra rivelata in questo modo finisce in fondo al grimorio assieme alle altre carte.

Famiglio del Necromante

{3} {B}

Creatura — Spirito Uccello

3/1

Volare

Determinazione — Il Famiglio del Necromante ha legame vitale fintanto che non hai carte in mano. {B}, Scarta una carta: Il Famiglio del Necromante ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPALO.

- Puoi attivare l'ultima abilità anche se il Famiglio del Necromante è già TAPPATO o ha indistruttibile.

Fauceardente di Ossidiana

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni terra controllata dagli avversari che potrebbe produrre {C}.

Volare

Quando il Fauceardente di Ossidiana entra nel campo di battaglia, distruggi una terra non base bersaglio controllata da un avversario.

- La prima abilità del Fauceardente di Ossidiana considera ogni terra controllata dai tuoi avversari che produrrebbe {C} se una delle abilità di quella terra si risolvesse. Non ha importanza se il controllore di quella terra potrebbe attivare o meno l'abilità al momento.
-

Fauce del Terrore Fantasma

{2}{U}{U}

Creatura — Illusione Dinosaurio

6/6

Travolgere

Quando la Fauce del Terrore Fantasma diventa bersaglio di una magia o abilità, sacrificala.

- Se la Fauce del Terrore Fantasma diventa bersaglio di una magia o abilità, la sua abilità si innesca e viene messa in pila sopra a quella magia o abilità. La Fauce del Terrore Fantasma sarà sacrificata prima che quella magia o abilità tenti di risolversi. A meno che la magia o abilità non abbia un altro bersaglio, verrà rimossa dalla pila mentre tenta di risolversi poiché non ha alcun bersaglio legale.
 - Neutralizzare la magia o abilità non impedirà che la Fauce del Terrore Fantasma venga sacrificata.
-

Finale Prismatico

{X}{W}

Stregoneria

Convergenza — Esilia un permanente non terra bersaglio se il suo valore di mana è pari o inferiore al numero di colori di mana spesi per lanciare questa magia.

- Il valore di mana non è una condizione di bersaglio. Viene verificato solo mentre l'abilità si risolve.
 - Puoi scegliere qualsiasi valore per X. Scegliere un valore più alto per X ti consente di pagare più mana e quindi spendere più colori di mana per lanciare questa magia. Ad esempio, se scegli 0 come valore di X e paghi {W} per lanciare il Finale Prismatico, puoi esiliare un permanente non terra con valore di mana 0 o 1. Se scegli 4 come valore di X e paghi {W}{U}{B}{R}{G}, puoi esiliare un permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 5.
-

Fiutare la Paura

{1}{G}

Stregoneria

Prolifera. (Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)

Scegli una creatura bersaglio che controlli e fino a una creatura bersaglio che non controlli. Le due creature lottano.

- Non puoi lanciare Fiutare la Paura senza bersagli solo per proliferare. Devi scegliere almeno una creatura che controlli come bersaglio per lanciare questa magia. Se non scegli come bersaglio una creatura che non controlli, non si verificherà alcuna lotta.
- Se scegli due creature come bersagli con questa magia e solo un bersaglio è legale mentre la magia si risolve, non si verificherà alcuna lotta e non verrà inflitto alcun danno, ma prolifererai comunque.
- Se tutti i bersagli sono illegali mentre Fiutare la Paura tenta di risolversi, Fiutare la Paura non si risolverà e tu non potrai proliferare.
- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari, e puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.

- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- Mentre proliferi, se scegli un permanente o un giocatore con più tipi di segnalini, il permanente o il giocatore ottiene un altro segnalino di ogni tipo, non solo di un tipo. Questa modifica rispetto alle regole originali di proliferare è stata introdotta in una espansione precedente.
- I giocatori possono rispondere a una magia o a un’abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.

Frammenti d’Ossa

{B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura o scarta una carta.

Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio.

- Devi sacrificare esattamente una creatura o scartare esattamente una carta per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura o scartare una carta e non puoi sacrificare creature addizionali o scartare carte addizionali.
- Dopo che hai iniziato a lanciare i Frammenti d’Ossa, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare o farti scartare la tua ultima carta.

Fuori dal Tempo

{1}{W}{W}

Incantesimo

Quando Fuori dal Tempo entra nel campo di battaglia, STAPpa tutte le creature, poi falle scomparire finché Fuori dal Tempo non lascia il campo di battaglia. Metti un segnalino tempo su Fuori dal Tempo per ogni creatura fatta scomparire in questo modo.

Evanescenza (All’inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo da questo incantesimo. Quando l’ultimo viene rimosso, sacrificalo.)

- Una creatura fatta scomparire da Fuori dal Tempo non appare durante lo STAP del suo controllore come di consueto.
- Se Fuori dal Tempo è una creatura quando il suo innesco entra-in-campo si risolve, scomparirà insieme a tutte le altre creature. Non rimuoverai mai l’ultimo segnalino poiché è stato fatto scomparire, quindi tutte le creature rimarranno scomparse a tempo indefinito.
- Se non ci sono creature sul campo di battaglia quando l’abilità innescata di Fuori dal Tempo si risolve, nulla scompare e Fuori dal Tempo non riceverà segnalini tempo. Rimarrà sul campo di battaglia e non verrà sacrificato, poiché l’ultimo segnalino tempo non verrà mai rimosso.
- Se Fuori dal Tempo lascia il campo di battaglia prima che il suo innesco entra-in-campo si risolva, le creature verranno STAPpate, ma non scompariranno.

- Mentre un permanente è scomparso, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l’apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- Qualsiasi effetto one-shot con la clausola “finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia”, ad esempio quello della Sacerdotessa Esiliatrice, non avverrà quando un permanente scompare.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Plasmatore delle Maree, ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più soddisfatte dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.
- Le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati a un permanente che scompare scompaiono a loro volta. Appariranno insieme a quel permanente, ancora assegnati ad esso. Analogamente, i permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

Furia

{3} {R} {R}

Creatura — Incarnazione Elementale

3/3

Doppio attacco

Quando la Furia entra nel campo di battaglia, infligge 4 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker bersaglio.

Apparire—Esilia una carta rossa dalla tua mano.

- Suddividi il danno mentre metti l’abilità innescata in pila, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. Non puoi scegliere più di quattro bersagli e infliggere 0 danni ad alcuni di loro.
- Se alcuni dei bersagli sono illegali mentre l’abilità innescata tenta di risolversi, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.
- 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 apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l’abilità innescata della creatura prima dell’abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell’abilità si è risolta, ma prima di dover sacrificare la creatura.

Garth dal Solo Occhio
{W}{U}{B}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
5/5

{T}: Scegli il nome di una carta che non è stato scelto tra Disincantare, Geysir Mentale, Terrore, Drago di Shivan, Nuova Crescita e Loto Nero. Crea una copia della carta con il nome scelto. Puoi lanciare la copia. (*Paghi comunque i suoi costi.*)

- È possibile trovare il testo ufficiale per ogni carta a cui fa riferimento Garth dal Solo Occhio utilizzando il database delle carte Gatherer all'indirizzo [Gatherer.Wizards.com](http://gatherer.wizards.com).
- Le copie delle magie permanente che si risolvono diventano pedine mentre entrano nel campo di battaglia. Queste pedine non vengono considerate "create" quando ciò accade.
- Mentre l'abilità di Garth dal Solo Occhio si risolve, devi scegliere uno dei nomi delle carte elencati. Puoi scegliere di non lanciare la copia creata, ma non potrai scegliere di nuovo il nome di quella carta in seguito.
- Ogni Garth dal Solo Occhio tiene conto dei nomi delle carte scelti per se stesso, ma non per gli altri Garth dal Solo Occhio. (Il plurale di Garth è Garthi?!) Se Garth dal Solo Occhio lascia il campo di battaglia e ritorna o se ne controlli un'altra copia, non ricorderà le scelte effettuate durante le attivazioni precedenti. Tuttavia, se un altro giocatore prende il controllo di Garth dal Solo Occhio, Garth ricorderà le scelte effettuate per se stesso.
- Devi pagare i costi per la carta scelta, ma lanci la copia mentre l'abilità si risolve e questo può anche non essere un momento in cui di norma potresti lanciare quella carta.
- Se tutte le scelte sono state nominate in precedenza, l'abilità di Garth non avrà effetto quando si risolverà.

Gerarca Ignobile
{G}
Creatura — Sciamano Goblin
0/1
Esaltato (*Ogniqualvolta una creatura che controlli attacca da sola, prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)
{T}: Aggiungi {B}, {R} o {G}.

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

Geyadrone Dihada

{1}{U}{B}{R}

Planeswalker Leggendaro — Dihada

4

Protezione dai permanenti con segnalini corruzione

+1: Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita. Scegli fino a un'altra creatura o a un altro planeswalker bersaglio. Metti un segnalino corruzione sul bersaglio.

-3: Prendi il controllo di una creatura o di un planeswalker bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa il bersaglio e metti un segnalino corruzione su di esso.

Ha rapidità fino alla fine del turno.

-7: Prendi il controllo di ogni permanente con un segnalino corruzione.

- Geyadrone Dihada non può essere bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata da permanenti con un segnalino corruzione su di essi. Se in qualche modo diventa una creatura, non può nemmeno essere bloccata o equipaggiata da quei permanenti. Ciò significa che non può nemmeno essere il bersaglio delle abilità innescate e attivate di quei permanenti.
- Le creature con segnalini corruzione possono comunque attaccare Dihada, ma il danno che infliggerebbero verrà prevenuto.
- Quando Dihada lascia il campo di battaglia, i permanenti mantengono i loro segnalini corruzione. Se in seguito controlli un'altra Geyadrone Dihada, avrà protezione da quei permanenti.

Giavellottiere Elettrofuso

{W}

Creatura Artefatto — Soldato

0/1

{T}, Rimuovi X segnalini +1/+1 dal Giavellottiere

Elettrofuso: Infligge X danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio.

Modulare 1 (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1. Quando muore, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio.*)

- Se il bersaglio è illegale mentre l'abilità attivata tenta di risolversi, magari perché è stato rimosso dal combattimento, non verrà inflitto alcun danno.
 - Se questa creatura riceve abbastanza segnalini -1/-1 da finire nel cimitero, modulare metterà un numero di segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia.
-

Giovane Necromante

{4} {B}

Creatura — Warlock Umano

2/3

Quando la Giovane Necromante entra nel campo di battaglia, puoi esiliare due carte dal tuo cimitero. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'abilità innescata riflessiva della Giovane Necromante (quella che rimette una carta sul campo di battaglia) si innesca quando esili due carte dal tuo cimitero. I giocatori possono rispondere a quell'abilità prima che la carta venga rimessa sul campo di battaglia.
-

Goblin Anarcromante

{R} {G}

Creatura — Sciamano Goblin

2/2

Ogni magia rossa o verde che lanci costa {1} in meno per essere lanciata.

- Una magia che è sia rossa che verde costa {1} in meno per essere lanciata.
-

Golem della Bottiglia

{4}

Creatura Artefatto — Golem

3/3

Travolgere

Quando i Golem della Bottiglia muoiono, guadagni punti vita pari alla loro forza.

- Per determinare l'ammontare di punti vita che guadagni, usa la forza dei Golem della Bottiglia quando hanno lasciato il campo di battaglia. Questo valore può essere diverso dalla loro forza nel cimitero.
-

Grazia Duratura

{2} {W}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, scegli uno —

- Guadagni 1 punto vita.
- Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari a 1 dal tuo cimitero.

- Se una carta creatura nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.
-

Grist, la Marea Affamata
{1}{B}{G}
Planeswalker Leggendaro — Grist
3

Fintanto che Grist, la Marea Affamata non è sul campo di battaglia, è una creatura Insetto 1/1 in aggiunta ai suoi altri tipi.

+1: Crea una pedina creatura Insetto 1/1 nera e verde, poi macina una carta. Se è stata macinata una carta Insetto in questo modo, metti un segnalino fedeltà su Grist e ripeti questo procedimento.

-2: Puoi sacrificare una creatura. Quando lo fai, distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio.

-5: Ogni avversario perde punti vita pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero.

- Grist, la Marea Affamata può essere il tuo comandante poiché la sua prima abilità funziona prima dell'inizio della partita durante la costruzione del mazzo.
- Ovunque tranne che sul campo di battaglia, Grist è una creatura Planeswalker Leggendaro — Insetto Grist. Una volta che è entrato nel campo di battaglia, non è più una creatura ed è solo un planeswalker. Tutto ciò che potrebbe cercare o influenzare una carta creatura o planeswalker in zone diverse dal campo di battaglia può influenzare Grist. Ad esempio, potresti metterlo sul campo di battaglia con la Corda della Convocazione, potrebbe essere neutralizzato da Disperdere Essenza (ma non da Negare) e gli avversari non potrebbero fartelo scartare con la Costrizione.
- Se Grist non è più sul campo di battaglia mentre la sua prima abilità di fedeltà si risolve, creerai comunque una pedina creatura Insetto 1/1 nera e verde e macinerai una carta. Se viene macinata una carta Insetto in questo modo, non potrai mettere un segnalino fedeltà su Grist, ma potrai comunque ripetere questo procedimento. E allora macinare a tutta forza!
- La seconda abilità di fedeltà di Grist non richiede un bersaglio. Se scegli di sacrificare una creatura mentre si risolve, l'abilità innescata riflessiva si innesca e sceglierai una creatura o un planeswalker bersaglio da distruggere. Ciò accadrà anche se Grist non è sul campo di battaglia quando l'abilità di fedeltà si risolve.
- Per determinare quanti punti vita perde ogni avversario, conta il numero di carte creatura nel tuo cimitero mentre la terza abilità di fedeltà si risolve. Se Grist è nel tuo cimitero in quel momento, sarà una carta creatura e contribuirà al conteggio.

Guardiano della Tana
{3}{B}{G}
Creatura — Druido Elfo
2/2

Quando il Guardiano della Tana entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Scoiattolo 1/1 verdi.
{3}{B}: Gli Scoiattoli che controlli prendono +1/+0 e hanno minacciare fino alla fine del turno.

- Guadagnare minacciare dopo che sono state dichiarate le creature bloccanti non annullerà un blocco che è già avvenuto.
-

Incanalatrice di Ira Draconica

{R}

Creatura — Sciamano Umano

1/1

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, sorveglianza 1.
(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)

Delirio — Fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte del tuo cimitero, l'Incanalatrice di Ira Draconica prende +2/+2, ha volare e attacca in ogni combattimento, se può farlo.

- I tipi di carta che possono comparire in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Umano e Sciamano sono sottotipi, non tipi di carta.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché la sottofase di cancellazione o un effetto non lo rimuove, il danno non letale inflitto all'Incanalatrice di Ira Draconica può diventare letale se il numero di tipi di carta nel tuo cimitero scende al di sotto di quattro.

Kavu Territoriale

{R}{G}

Creatura — Kavu

/

Dominio — La forza e la costituzione del Kavu Territoriale sono pari al numero di tipi di terra base tra le terre che controlli.

Ogniqualevolta il Kavu Territoriale attacca, scegli uno —

- Scarta una carta. Se lo fai, pesca una carta.
 - Esilia fino a una carta bersaglio da un cimitero.
- Le abilità di dominio contano il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli, non quante terre controlli o quante di ogni tipo.
 - I tipi di terra base sono Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. I tipi di terra diversi dai tipi di terra base (ad esempio Deserto) non contribuiscono alle abilità di dominio.
 - L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Kavu Territoriale funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Kirin Guardiano

{3}{W}

Creatura — Kirin

2/3

Volare

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 sul Kirin Guardiano.

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

Krushok Drappovello

{3}{G}

Creatura — Bestia

4/4

Travolgere

Rinforzare 2—{1}{G} ({1}{G}), *Scarta questa carta:
Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.*

Mangiacarogne {5}{G}{G} ({5}{G}{G}), *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 come una
stregoneria.)*

- Se attivi l'abilità rinforzare del Krushok Drappovello durante la tua fase principale, i tuoi avversari avranno la possibilità di rispondere a quell'abilità prima che tu possa attivare l'abilità mangiacarogne, magari rimuovendo il Krushok Drappovello dal tuo cimitero. Tuttavia, se il Krushok Drappovello finisce nel tuo cimitero durante la tua fase principale in modo tale che non ci siano magie o abilità in pila, avrai la priorità per attivare l'abilità mangiacarogne prima che chiunque possa rimuovere il Krushok Drappovello dal tuo cimitero.
- Esiliare la carta creatura con mangiacarogne è parte del costo di attivazione dell'abilità mangiacarogne. Una volta che viene attivata l'abilità e pagato il suo costo, sarà troppo tardi per impedire l'attivazione dell'abilità cercando di rimuovere la carta creatura dal cimitero.

Leone di Diamante

{2}

Creatura Artefatto — Felino

2/2

{T}, *Scarta la tua mano, Sacrifica il Leone di Diamante:
Aggiungi tre mana di un qualsiasi colore. Attiva solo
come un istantaneo.*

- Anche se puoi attivarla solo come un istantaneo, è comunque un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
 - Non puoi lanciare un istantaneo (o attivare un'abilità come istantaneo) mentre lanci una magia. Pertanto, proprio come il Diamante dell'Occhio del Leone, non puoi attivare l'abilità con l'intenzione di usare il mana per lanciare una magia dalla tua mano.
-

Lonis, Criptozoologo

{G}{U}

Creatura Leggendaria — Esploratore Elfo Serpente

1/2

Ogniquale volta un'altra creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, indaga.

{T}, Sacrifica X Indizi: Un avversario bersaglio rivela le prime X carte del suo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a X scelta tra esse. Quel giocatore mette le altre in fondo al suo grimorio in ordine casuale.

- La pedina si chiama Indizio e ha il sottotipo di artefatto Indizio. Indizio non è un tipo di creatura.
 - Le pedine sono normali artefatti. Per esempio, una può essere sacrificata per attivare l'abilità dell'Apprendista di Brea e una può essere il bersaglio di Rompere i Legami.
 - Non puoi sacrificare un Indizio per attivare la sua stessa abilità e anche attivare l'abilità di Lonis, Criptozoologo.
-

Luccicoso

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando Luccicoso entra nel campo di battaglia, se controlli una pedina, TAPpa la creatura incantata, poi profetizza 2.

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

- L'abilità innescata di Luccicoso verifica se controlli una pedina dopo che è entrato nel campo di battaglia per determinare se si innesca. Se non la controlli, l'abilità non si innescherà. L'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non controlli una pedina, l'abilità non farà nulla. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa pedina in entrambe le verifiche.
 - Se Luccicoso è a sua volta una pedina, la sua abilità entra-in-campo si innescherà.
-

Magus del Ponte

{B}{B}{B}

Creatura — Mago Umano

4/4

Ogniquale volta una creatura non pedina viene messa nel tuo cimitero dal campo di battaglia, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

Quando una creatura viene messa nel cimitero di un avversario dal campo di battaglia, esilia il Magus del Ponte.

- A differenza del suo omonimo, il Ponte con gli Abissi, le abilità del Magus funzionano solo mentre è sul campo di battaglia. Non funzionano mentre è nel tuo cimitero.

- Nessuna delle abilità considera chi controllava la creatura che è morta, ma solo in quale cimitero sia stata messa. Ciò significa che se un avversario controlla una creatura che possiedi, la sua morte fa innescare la prima abilità del Magus del Ponte, non la seconda.
 - Il proprietario di una pedina è il giocatore che l'ha creata, che può essere diverso dal giocatore che la controlla o, in alcuni strani casi, diverso dal giocatore sotto il cui controllo è entrata nel campo di battaglia.
-

Manticora del Monte Velus

{2} {R} {R}

Creatura Incantesimo — Manticora

3/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi scartare una carta. Quando lo fai, la Manticora del Monte Velus infligge X danni a un qualsiasi bersaglio, dove X è il numero di tipi di carta della carta scartata.

- I tipi di carta che possono comparire su una carta scartata sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Manticora e Saga sono sottotipi, non tipi di carta.
 - Se non scarti una carta, l'abilità innescata riflessiva della Manticora del Monte Velus non si innescherà.
-

Manufattore dell'Accademia

{3}

Creatura Artefatto — Addetto-al-Montaggio

1/3

Se stai per creare una pedina Cibo, Indizio o Tesoro, invece ne crei una di ognuno.

- Se controlli un Manufattore dell'Accademia e stai per creare un certo numero di pedine Cibo, Indizio o Tesoro, creerai invece altrettante pedine Cibo, altrettante pedine Indizio e altrettante pedine Tesoro.
 - Se controlli due Manufattori dell'Accademia e stai per creare un certo numero di pedine Cibo, Indizio o Tesoro, creerai invece il triplo di pedine Cibo, il triplo di pedine Indizio e il triplo di pedine Tesoro.
 - Se controlli diciotto Manufattori dell'Accademia (possono accadere cose strane in una partita) e stai per creare un certo numero di pedine Cibo, Indizio o Tesoro, creerai invece un numero pari a 129.140.163 di pedine Cibo, un numero pari a 129.140.163 di pedine Indizio e un numero pari a 129.140.163 di pedine Tesoro.
 - Creare una pedina Indizio in questo modo non è la stessa cosa che indagare. In particolare, un'abilità che si innesca ogniqualvolta indichi non si innescherà perché hai creato una pedina Indizio a causa di questo effetto di sostituzione. Se la creazione della pedina originale è avvenuta perché hai indagato una volta, quelle abilità si innescheranno comunque una volta ciascuna, indipendentemente dal numero di pedine Indizio che finirai per creare.
-

Marea Brulicante

{1}{U}

Incantesimo

{1}, Scarta una carta: Crea una pedina creatura Granchio 0/3 blu.

Delirio — I Granchi che controlli prendono +1/+1 fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

- I tipi di carta che possono comparire in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Vedalken e Mago sono sottotipi, non tipi di carta.
 - Scartare una carta è parte del costo della prima abilità della Marea Brulicante. Non c'è tempo per i giocatori di rispondere all'abilità prima che la carta scartata venga messa nel cimitero.
-

Moderazione

{1}{W}{U}

Incantesimo

Non puoi lanciare più di una magia per turno.

Ogniqualevolta lanci una magia, pesca una carta.

- Se lanci la Moderazione, hai già lanciato almeno una magia in quel turno (la Moderazione stessa), quindi non sarai in grado di lanciare altre magie fino al turno successivo. Se la Moderazione entra sotto il tuo controllo in un turno in cui non hai lanciato alcuna magia, potrai lanciare una magia in quel turno.
 - L'abilità innescata della Moderazione funziona solo mentre è sul campo di battaglia, quindi non ti permette di pescare una carta quando la lanci.
 - Se un effetto dice che non puoi lanciare magie e un altro effetto ti impone di lanciare una magia, come quello dell'abilità che si innesca quando rimuovi l'ultimo segnalino tempo da una carta con sospendere, non potrai lanciare quella magia.
-

Myr Cavaliere

{2}{W}

Creatura Artefatto — Cavaliere Myr

2/2

{2}{W}: Adattamento 1. (*Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

Ogniqualevolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 sul Myr Cavaliere, ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- Puoi sempre attivare un'abilità che causerà l'adattamento di una creatura. Mentre quell'abilità si risolve, se la creatura ha uno o più segnalini +1/+1 per qualsiasi motivo, semplicemente non ne metterai altri su di essa.
 - Se una creatura perde in qualche modo tutti i suoi segnalini +1/+1, può adattarsi di nuovo e ottenerne altri.
-

Necrogoyf

{3}{B}{B}

Creatura — Lhurgoyf

*/4

La forza del Necrogoyf è pari al numero di carte creatura in tutti i cimiteri.

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, quel giocatore scarta una carta.

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

- L'abilità che definisce la forza del Necrogoyf funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se il Necrogoyf è in un cimitero, quell'abilità considererà il Necrogoyf stesso.
-

Oasi degli Scoiattoli

{G}

Incantesimo

Quando l'Oasi degli Scoiattoli entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde.

Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli muore, puoi pagare {1}. Se lo fai, fai tornare l'Oasi degli Scoiattoli in mano al suo proprietario.

- L'ultima abilità funziona solo mentre l'Oasi degli Scoiattoli è sul campo di battaglia. Non può far ritornare se stessa nella tua mano dal tuo cimitero.
-

Offerta delle Fate

{2}{G}

Incantesimo

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai lanciato sia una magia creatura che una magia non creatura in questo turno, crea una pedina Indizio, una pedina Cibo e una pedina Tesoro.

- Non ha importanza cos'è successo alle magie dopo che le hai lanciate. Ognuna di loro potrebbe essersi risolta, essere stata neutralizzata, non essersi risolta per qualche altro motivo o un altro giocatore potrebbe averne preso il controllo. Fintanto che lanci una magia creatura e una magia non creatura in quel turno, l'abilità si innescherà.
 - Se un effetto sostituisce il numero o il tipo di pedine che stai per creare, si applica a ciascuna di queste pedine individualmente. Ad esempio, se controlli l'Offerta delle Fate e il Manufattore dell'Accademia, ne creerai tre di ogni tipo quando l'abilità innescata si risolverà.
 - Creare una pedina Indizio in questo modo non è la stessa cosa che indagare. In particolare, un'abilità che si innesci ogniqualvolta indagli non si innescherà perché l'abilità dell'Offerta delle Fate ha creato una pedina Indizio.
-

Ordine Verdeggiante

{1}{G}

Istantaneo

Scegli due —

- Un giocatore bersaglio crea due pedine creatura Scoiattolo 1/1 verdi TAPpate.
- Neutralizza un'abilità di fedeltà bersaglio di un planeswalker.
- Esilia una carta bersaglio da un cimitero.
- Un giocatore bersaglio guadagna 3 punti vita.

- Se il bersaglio per un modo diventa illegale mentre l'Ordine Verdeggiante tenta di risolversi, ma l'Ordine Verdeggiante ha ancora almeno un bersaglio legale, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile sui bersagli legali.
-

Pattuglia della Fiera

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/1

{1}{W}, Esilia la Pattuglia della Fiera dal tuo cimitero:
Crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare. Attiva solo come una stregoneria.

- Esiliare la Pattuglia della Fiera fa parte del costo di attivazione della sua abilità. Dopo che l'hai attivata, nessun giocatore potrà fermarti rimuovendola dal tuo cimitero.
-

Perdere la Concentrazione

{1}{U}

Istantaneo

Replicare {U} (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.*)

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}.

- Mentre l'abilità innescata replicare si risolve, copierai Perdere la Concentrazione per ogni volta che hai pagato il suo costo di replicare, anche se la magia originale non è più in pila in quel momento (magari perché è stata neutralizzata).
 - Le copie create da replicare vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
-

Perlustrare il Locale

{3}{W}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura attacca te o un planeswalker che controlli, indaga. (*Crea una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

- L'abilità innescata si innesca quando le creature vengono dichiarate come attaccanti che attaccano te o un planeswalker che controlli. Non si innescherà se un effetto mette sul campo di battaglia una creatura che attacca te o un planeswalker che controlli.
- La pedina si chiama Indizio e ha il sottotipo di artefatto Indizio. Indizio non è un tipo di creatura.
- Le pedine sono normali artefatti. Per esempio, una può essere sacrificata per attivare l'abilità dell'Apprendista di Breya e una può essere il bersaglio di Rompere i Legami.
- Non puoi sacrificare un Indizio per attivare la sua stessa abilità e anche attivare un'altra abilità che richiede di sacrificare un Indizio (o qualsiasi artefatto) come costo, come quella di Lonis, Criptozoologo.

Piru, l'Instabile

{2} {R} {R} {W} {W} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

7/7

Volare, legame vitale

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica Piru,

l'Instabile a meno che non paghi {R} {W} {B}.

Quando Piru muore, infligge 7 danni a ogni creatura non leggendaria.

- Poiché Piru aveva legame vitale quando era sul campo di battaglia, guadagnerai punti vita pari al danno che infligge mentre la sua ultima abilità innescata si risolve.

Plasmatore delle Maree

{U}

Creatura — Mago Tritone

1/1

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

Quando il Plasmatore delle Maree entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, una terra bersaglio diventa un'Isola fintanto che il Plasmatore delle Maree rimane sul campo di battaglia.

Il Plasmatore delle Maree prende +1/+1 fintanto che un avversario controlla un'Isola.

- Se il Plasmatore delle Maree lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la terra bersaglio non diventerà un'Isola.
- Una terra che diventa un'Isola ha "{T}: Aggiungi {U}" e perde tutte le altre abilità. Perde tutti gli altri tipi di terra, ma non perde alcun tipo o supertipo, come creatura, leggendario o neve.
- Il Plasmatore delle Maree prende +1/+1 fintanto che un avversario controlla una terra con il tipo di terra Isola, non solo quelle con il nome Isola.

Potenziale Illimitato

{1}{W}

Istantaneo

Scegli uno —

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

- Prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

Intrecciare {3}{W} *(Scegli entrambi se paghi il costo di intrecciare.)*

- Se lanci questa magia pagando il suo costo di intrecciare, potrai proliferare i segnalini che hai posizionato con il primo modo.
- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari, e puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- Mentre proliferi, se scegli un permanente o un giocatore con più tipi di segnalini, il permanente o il giocatore ottiene un altro segnalino di ogni tipo, non solo di un tipo. Questa modifica rispetto alle regole originali di proliferare è stata introdotta in una espansione precedente.
- I giocatori possono rispondere a una magia o a un’abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.
- Se un permanente ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, questi vengono rimossi a coppie come azione di stato in modo che sul permanente ne rimanga un solo tipo (o nessuno di ogni tipo).

Predatore dalle Trecce Rosse

{1}{R}

Creatura — Berserker Umano

3/1

Il Predatore dalle Trecce Rosse non può bloccare.

Delirio — Questa magia ha cascata fintanto che ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero. *(Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)*

- L’abilità delirio verifica il tuo cimitero nel momento in cui finisci di lanciare il Predatore dalle Trecce Rosse per determinare se ha cascata. In particolare, eventuali permanenti che hai sacrificato durante il lancio della magia (ad esempio un permanente che hai sacrificato per attivare un’abilità di mana) saranno nel cimitero in quel momento.
- I tipi di carta che possono comparire in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Umano e Berserker sono sottotipi, non tipi di carta.

- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- A causa di una recente modifica delle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte bifronte modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana superiore rispetto alla carta esiliata.
- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà ma non entrambe.

Progenie di Draco

{12}

Creatura Artefatto — Drago

4/4

Dominio — Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni tipo di terra base tra le terre che controlli.

Volare

Ogni creatura che controlli ha cautela se è bianca, anti-malocchio se è blu, legame vitale se è nera, attacco improvviso se è rossa e travolgere se è verde.

- Le abilità di dominio contano il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli, non quante terre controlli o quante di ogni tipo.
- I tipi di terra base sono Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. I tipi di terra diversi dai tipi di terra base (ad esempio Deserto) non contribuiscono alle abilità di dominio.
- Una creatura che controlli che ha più di un colore guadagnerà tutte le abilità appropriate.

Propulsore di Eterium

{2}{U}

Creatura Artefatto — Mago Umano

2/1

Ogniqualevolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 4, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

- Se una magia in pila ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana di quella magia.

Punta Spinata

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Punta Spinata entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare, poi assegnale la Punta Spinata.

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

Equipaggiare {2}

- La creazione della pedina Tottero e l'assegnazione della Punta Spinata avvengono come parte della risoluzione della stessa abilità. Nessun avversario avrà il tempo di compiere azioni dopo che la pedina è stata creata, ma prima che l'Equipaggiamento venga assegnato.
- La pedina verrà comunque creata anche se la Punta Spinata non può essere assegnata ad essa (magari perché è stata distrutta in risposta all'abilità).

Quercia Zampettante

{2}{G}

Creatura — Silvantropo

1/2

Evoluzione (*Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se quella creatura ha forza o costituzione maggiori di questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

Ogniqualvolta uno o più segnalini +1/+1 vengono messi sulla Quercia Zampettante, puoi creare una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde.

- Quando confronti le caratteristiche delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
 - Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della creatura con evoluzione. Se nessuna caratteristica della nuova creatura è maggiore, evoluzione non si innescherà.
 - Se evoluzione si innesca, il confronto verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenterà di risolversi. Se nessuna caratteristica della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lo lascia prima che evoluzione si risolva, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per determinare se la creatura con evoluzione ottiene un segnalino +1/+1.
 - Se più creature entrano nel campo di battaglia allo stesso tempo, evoluzione potrebbe innerscarsi più volte, ma il confronto verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una creatura 1/2 con evoluzione e due creature 2/2 entrano nel campo di battaglia, evoluzione si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della creatura con evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.
-

Ragavan, Ladruncolo Agile

{R}

Creatura Leggendaria — Pirata Scimmia

2/1

Ogniqualevolta Ragavan, Ladruncolo Agile infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina Tesoro ed esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore. Fino alla fine del turno, puoi lanciare quella carta.

Accelerare {1} {R} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.)*

- Creerai una pedina Tesoro anche se quel giocatore non ha più carte da esiliare nel suo grimorio.
- Devi comunque seguire tutte le restrizioni temporali e pagare tutti i costi quando lanci la carta esiliata. Se esili una carta terra, non puoi giocare quella carta.
- Se scegli di pagare il costo di accelerare invece del costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila, ad essa è possibile rispondere e può essere neutralizzata. Puoi lanciare una magia creatura per il suo costo di accelerare solo quando potresti lanciare normalmente quella magia creatura e cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.
- Se paghi il costo di accelerare per lanciare una magia creatura, quella carta tornerà in mano al suo proprietario solo se è ancora sul campo di battaglia quando la sua abilità innescata si risolve. Se muore o viene messa in un'altra zona prima di quel momento, rimarrà dov'è.
- Non sei obbligato ad attaccare con la creatura con accelerare a meno che un'altra abilità non ti imponga di farlo.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia o diventa una copia di una creatura per la quale è stato pagato il costo di accelerare, la copia non avrà rapidità e non tornerà in mano al suo proprietario.

Recupero Senza Fede

{1} {R}

Istantaneo

Scarta una carta, poi pesca una carta.

Ripresa *(Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliala mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)*

- Se non hai carte in mano mentre il Recupero Senza Fede si risolve, non scarterai una carta, ma pescherai comunque una carta.
- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo perché un effetto lo proibisce, la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano non si risolve per qualsiasi ragione, tra cui anche perché viene neutralizzata, quella magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso

ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai rilanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.

Reggente delle Acque Torbide

{5}{U}{U}

Creatura — Drago

3/3

Esumare (*Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.*)

Volare

Il Reggente delle Acque Torbide entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni carta istantaneo e stregoneria esiliata con esso.

Ogniqualvolta una carta istantaneo o stregoneria lascia il tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 sul Reggente delle Acque Torbide.

- Esumare non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia. Ad esempio, il valore di mana del Reggente delle Acque Torbide è 7 anche se hai esiliato tre carte per rilanciarla.
 - Puoi esiliare carte per pagare solo il mana generico e non puoi esiliare più carte del requisito di mana generico di una magia con esumare. Ad esempio, non puoi esiliare più di cinque carte dal tuo cimitero per rilanciare il Reggente delle Acque Torbide a meno che un effetto non ne abbia aumentato il costo.
 - Poiché esumare non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi, ad esempio flashback. Può anche essere usata per pagare costi aggiuntivi che includono mana generico.
-

Relè Galvanico

{2}{R}

Stregoneria

Esilia la prima carta del tuo grimorio. Durante il tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno.*)

- Puoi giocare la carta esiliata solo nel tuo turno successivo a quello in cui il Relè Galvanico si è risolto. In particolare, questo significa che *non puoi* giocarla nello stesso turno in cui lanci il Relè Galvanico.
 - Giocare la carta segue le stesse restrizioni temporali e richiede gli stessi pagamenti come di consueto, ma può essere giocata solo nel turno successivo.
-

Resistenza

{1}{G}{G}

Creatura — Incarnazione Elementale

3/4

Lampo

Raggiungere

Quando la Resistenza entra nel campo di battaglia, fino a un giocatore bersaglio mette tutte le carte dal suo cimitero in fondo al suo grimorio in ordine casuale.

Apparire—Esilia una carta verde dalla tua mano.

- 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 apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata della creatura prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si è risolta, ma prima di dover sacrificare la creatura.

Il Ricettario del Sottosuolo

{1}

Artefatto

{T}, Scarta una carta: Crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".)*

{4}, {T}, Sacrifica Il Ricettario del Sottosuolo: Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'ultima abilità de Il Ricettario del Sottosuolo può bersagliare qualsiasi carta creatura nel tuo cimitero, non solo una scartata con la sua prima abilità. Ad esempio, se un Gargoyle di Granito che controlli muore dopo che l'Ascia Folgorante gli ha inflitto danni, potresti usare Il Ricettario del Sottosuolo per preparare un delizioso antipasto di Gargoyle.

Rinascita della Fede

Stregoneria

Sospendere 2—{1}{W} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, paga {1}{W} ed esilia con due segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana.)*

Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte incantesimo dal tuo cimitero. *(Le Aure che non hanno nulla da incantare rimangono nel tuo cimitero.)*

- Se un effetto mette sul campo di battaglia un'Aura sotto il tuo controllo, scegli a cosa è assegnata quando entra nel campo di battaglia. Deve essere qualcosa che potrebbe incantare legalmente, ma non necessariamente qualcosa che potrebbe bersagliare se fosse in pila. Ad esempio, potresti assegnare un'Aura con incanta creatura a una creatura con anti-malocchio dell'avversario, ma non a una creatura con protezione dagli incantesimi.
- Tutte le carte incantesimo nel tuo cimitero che possono tornare sul campo di battaglia lo faranno. Non puoi scegliere di lasciarne qualcuna nel cimitero. Se stai rimettendo sul campo di battaglia un'Aura che può essere assegnata solo a una creatura, ma il tuo avversario è l'unico giocatore che controlla una creatura, devi scegliere di assegnarla a quella creatura.

Riposo Benedetto

{1}{G}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio rimescola il suo cimitero nel suo grimorio. Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto in questo turno.

- Puoi lanciare il Riposo Benedetto anche se non ci sono carte nel cimitero del giocatore bersaglio. Se lo fai, mescolerà comunque il suo grimorio e il danno da combattimento verrà comunque prevenuto.
- Se bersagli te stesso con il Riposo Benedetto, il Riposo Benedetto non verrà rimescolato nel tuo grimorio. Verrà messo nel tuo cimitero dopo che si è risolto.

Ritorno Riecheggiante

{B}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta creatura bersaglio e tutte le altre carte con lo stesso nome dal tuo cimitero.

- Se il bersaglio è illegale mentre il Ritorno Riecheggiante tenta di risolversi (molto probabilmente perché non è più nel tuo cimitero), il Ritorno Riecheggiante verrà rimosso dalla pila e non avrà effetto, anche se ci sono carte con lo stesso nome nel tuo cimitero.

Romper il Ghiaccio

{B}{B}

Stregoneria

Distruggi una terra bersaglio che è neve o che potrebbe produrre {C}.

Sovraccarico {4}{B}{B} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “una terra bersaglio” con “ogni terra”.*)

- Una terra “è neve” se ha il supertipo neve.
- Romper il Ghiaccio considera quale tipo di mana può essere prodotto dalle abilità di una terra, anche se quell’abilità non può essere attivata al momento. Ad esempio, una terra con “{T}: Aggiungi {C}” è comunque un bersaglio legale anche se è attualmente TAPpata.

Sacerdotessa dei Riti Sinistri

{W}{B}

Creatura — Warlock Umano

2/2

{T}, Paga 3 punti vita, Sacrifica la Sacerdotessa dei Riti Sinistri: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

Dissotterrare {3}{W}{B} ({3}{W}{B}): *Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Ha rapidità. Esiliala all’inizio della prossima sottofase finale o se sta per lasciare il campo di battaglia. Dissotterra solo come una stregoneria.*

- Scegli il bersaglio della prima abilità prima di pagare qualsiasi costo di quella abilità. In altre parole, non puoi scegliere la Sacerdotessa dei Riti Sinistri stessa come bersaglio per rimetterla sul campo di battaglia dal cimitero.

- Attivare l'abilità dissotterrare di una carta creatura non equivale a lanciare la carta creatura. L'abilità dissotterrare viene messa in pila, mentre la carta creatura no. Magie e abilità che interagiscono con le abilità attivate (come Reprimere) potranno interagire con dissotterrare, mentre magie e abilità che interagiscono con le magie (come Eliminare) non potranno.
- Se una creatura rimessa sul campo di battaglia dall'abilità dissotterrare sta per lasciarlo per qualsiasi motivo, viene invece esiliata, a meno che la magia o abilità che le sta facendo lasciare il campo di battaglia non stia effettivamente cercando di esiliarla. In tal caso, la magia o abilità riuscirà nell'intento di esiliare la creatura. Se successivamente la magia o abilità rimette sul campo di battaglia la carta creatura (come fa, ad esempio, Effimerare), la carta creatura tornerà come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l'ultima volta che era sul campo di battaglia. L'effetto di dissotterrare non sarà più applicato ad essa.

Saga di Urza

Terra Incantesimo — Saga di Urza

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

I — La Saga di Urza ha “{T}: Aggiungi {C}”.

II — La Saga di Urza ha “{2}, {T}: Crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore con ‘Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli’”.

III — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con costo di mana {0} o {1}, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

- La Saga di Urza è una terra, quindi può essere giocata solo come una terra. Non può essere lanciata come una magia.
 - La Saga di Urza guadagna un'abilità dal suo primo e secondo capitolo. Mantiene tali abilità fintanto che si trova sul campo di battaglia.
 - Mentre risolvi l'abilità del capitolo III, puoi trovare solo una carta con un costo di mana effettivo di {0} o {1}, non con un valore di mana pari a 0 o 1. Ad esempio, non puoi trovare una carta con un costo di mana pari a {U} o una con un costo di mana pari a {X}.
 - Anche se la Saga di Urza è una terra, è pur sempre anche una Saga e verrà sacrificata dopo che l'abilità dell'ultimo capitolo si sarà risolta.
 - Se la Saga di Urza perde tutte le sue abilità capitolo, ma è ancora una Saga, magari a causa di una carta come la Luna Insanguinata, verrà immediatamente sacrificata.
 - Sebbene la Saga di Urza abbia il tipo di terra Urza, non interagisce con la Torre di Urza, la Miniera di Urza o la Centrale Energetica di Urza.
-

Santificatrice *en-Vec*

{W}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Protezione dal nero e dal rosso

Quando la Santificatrice *en-Vec* entra nel campo di battaglia, esilia tutte le carte nere o rosse da tutti i cimiteri.

Se un permanente, una magia o una carta nera o rossa non sul campo di battaglia stanno per essere messi in un cimitero, invece esiliali.

- Se una magia nera o rossa fa sì che la Santificatrice *en-Vec* lasci il campo di battaglia come parte della sua risoluzione, quella magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non verrà invece esiliata.
- Se una magia nera o rossa fa sì che la Santificatrice *en-Vec* abbia danno letale su di sé o fa sì che abbia una costituzione pari a 0, la Santificatrice *en-Vec* non verrà messa in un cimitero fino alla prossima volta che vengono verificate le azioni di stato dopo che la magia ha finito di risolversi. In questo caso, la magia verrà esiliata invece di finire nel cimitero del suo proprietario.
- Se un permanente nero o rosso sta per essere messo nel cimitero contemporaneamente alla Santificatrice *en-Vec*, quel permanente verrà invece esiliato.

Scorcio sul Domani

Stregoneria

Sospendere 3—{R}{R}

Rimescola tutti i permanenti che possiedi nel tuo grimorio, poi rivela altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Metti tutte le carte permanente non Aura rivelate in questo modo sul campo di battaglia, poi fai lo stesso per le carte Aura, poi metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Qualsiasi abilità che si inneschi durante la risoluzione dello Scorcio sul Domani verrà messa in pila dopo che tutte le carte sono state messe sul campo di battaglia e la risoluzione è completa. Il giocatore di cui è il turno mette in pila in qualsiasi ordine le sue abilità innescate, poi ogni altro giocatore secondo l'ordine del turno fa lo stesso. (L'ultima abilità che viene messa in pila sarà la prima a risolversi.)
- Passo per passo, ecco cosa accade quando Scorcio sul Domani si risolve:
 - 1) Conti il numero di permanenti che possiedi.
 - 2) Rimescoli quei permanenti nel tuo grimorio.
 - 3) Riveli dalla cima del tuo grimorio un numero di carte pari al numero che hai contato.
 - 4) Metti sul campo di battaglia tutte le carte permanente non Aura rivelate in questo modo. Tutte queste carte entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
 - 5) Metti sul campo di battaglia tutte le carte Aura rivelate in questo modo. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo può incantare qualsiasi permanente che si trova già sul campo di battaglia, ma non può incantare un'altra Aura che viene messa sul campo di battaglia contemporaneamente. Se un'Aura che sta per essere messa sul campo di battaglia in questo modo non può incantare niente, non viene messa sul campo di battaglia.
 - 6) Metti tutte le altre tue carte rivelate (istantanei, stregonerie e Aure che non possono incantare niente) in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
- Se possiedi permanenti pedina, anche questi verranno rimescolati nel tuo grimorio. Verranno contati per determinare il numero di carte che riveli. Anche se le pedine tecnicamente saranno nel tuo grimorio fino a

quando lo Scorcio sul Domani non avrà finito di risolversi, non influenzeranno il rimescolamento o le carte che riveli.

- Se un permanente lascia il campo di battaglia in questo modo, ma finisce in una zona diversa da un grimorio (molto probabilmente perché è il comandante di un giocatore), viene comunque contato per determinare quante carte rivelare.

Scorticare l'Essenza

{1}{B}{B}

Stregoneria

Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio.

Guadagni punti vita pari al numero di segnalini che aveva.

- Scorticare l'Essenza conta il numero di segnalini di tutti i tipi che la creatura o il planeswalker aveva quando era sul campo di battaglia.

Segugio della Marea

{U}

Creatura — Canide Elementale

1/2

{3}, {T}: Indaga. (*Crea una pedina artefatto Indizio*

incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)

- La pedina si chiama Indizio e ha il sottotipo di artefatto Indizio. Indizio non è un tipo di creatura.
- Non puoi sacrificare un Indizio per attivare la sua stessa abilità e anche attivare un'altra abilità che richiede di sacrificare un Indizio (o qualsiasi artefatto) come costo, come quella di Lonis, Criptozoologo.

Senno Infranto

{U}{U}{U}

Stregoneria

Ogni avversario macina quattordici carte.

Ciclo {1}{U} ({1}{U}, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

Quando cicli il Senno Infranto, ogni avversario macina quattro carte.

- 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.
-

Sentinella di Esper

{W}

Creatura Artefatto — Soldato Umano

1/1

Ogniquale volta un avversario lancia la sua prima magia non creatura in ogni turno, pesca una carta a meno che quel giocatore non paghi {X}, dove X è la forza della Sentinella di Esper.

- Se una magia non creatura è già stata lanciata da un avversario nel turno in cui la Sentinella di Esper entra nel campo di battaglia, quell'avversario ha già lanciato la sua prima magia non creatura in questo turno e l'abilità della Sentinella di Esper non si innescherà per quell'avversario in quel turno.
- Questa abilità verifica la forza della Sentinella di Esper quando si risolve, non quando l'abilità viene messa in pila. Se la Sentinella di Esper non è più sul campo di battaglia quando si risolve, usa la forza che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la Sentinella di Esper ha una forza negativa quando questa abilità si risolve, allora {X} è pari a {0}. L'avversario può comunque scegliere di non pagare il costo se vuole che tu peschi una carta.

Servitore di Filigrana

{2}{U}{U}

Creatura Artefatto — Omuncolo

*/3

Volare

La forza del Servitore di Filigrana è pari al numero di artefatti che controlli.

- L'abilità che definisce la forza del Servitore di Filigrana funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Setacciaonde

{3}{G}{U}

Creatura — Elementale

3/2

Volare

Quando il Setacciaonde entra nel campo di battaglia, indaga due volte. *(Per indagare, crea una pedina artefatto Indizio incolore con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)*

Apparire {G}{U} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra nel campo di battaglia.)*

- La pedina si chiama Indizio e ha il sottotipo di artefatto Indizio. Indizio non è un tipo di creatura.
 - Le pedine sono normali artefatti. Per esempio, una può essere sacrificata per attivare l'abilità dell'Apprendista di Brea e una può essere il bersaglio di Rompere i Legami.
 - Non puoi sacrificare un Indizio per attivare la sua stessa abilità e anche attivare un'altra abilità che richiede di sacrificare un Indizio (o qualsiasi artefatto) come costo, come quella di Lonis, Criptozoologo.
-

Setacciare il Deserto

{3}{W}{W}

Stregoneria

Esilia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Crea

X pedine creatura Uccello 1/1 bianche con volare, dove

X è pari alla costituzione della carta esiliata.

- Setacciare il Deserto verifica la costituzione della carta esiliata in esilio, non quella che aveva nel cimitero.
-

Sfinge Eterica

{7}{W}{U}

Creatura Artefatto — Sfinge

4/4

Affinità con gli artefatti (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni artefatto che controlli.*)

Volare

Cascata (*Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana inferiore. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.*)

- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo. Ad esempio, il valore di mana della Sfinge Eterica è sempre 9.
- Affinità può ridurre solo il mana generico nel costo totale di una magia. Non può ridurre i requisiti di mana colorato.
- La riduzione di costo viene definita prima che tu paghi i costi della magia. Nello specifico, potresti assicurarti uno sconto per un artefatto che controlli e poi sacrificare quell'artefatto per attivare un'abilità di mana.
- Se ci sono costi addizionali o aumenti di costo che si applicherebbero alla Sfinge Eterica, applicali prima di applicare le riduzioni di costo.
- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- A causa di una recente modifica delle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che

lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte bifronte modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana più alto rispetto alla carta esiliata.

- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà ma non entrambe.

Sguarnire

{1}{U}

Incantesimo

Lampo

Quando Sguarnire entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

Le creature perdono tutte le abilità.

All'inizio della sottofase finale, sacrifica Sguarnire.

- Se un effetto fornisce un'abilità a una creatura dopo che Sguarnire è entrato nel campo di battaglia, la creatura non perderà quell'abilità. Ad esempio, se una terra diventa una creatura mentre Sguarnire è sul campo di battaglia, otterrà comunque tutte le abilità assegnate dall'effetto che l'ha animata. Tuttavia, perderà le abilità che aveva.
- Se un effetto fa sì che Sguarnire diventi una creatura, perderà le proprie abilità insieme a tutte le altre creature. Ciò include l'abilità innescata che ha fatto sì che venisse sacrificato all'inizio della sottofase finale.

Shikari Elettrofuso

{1}{R}{W}

Creatura Artefatto — Soldato Felino

0/0

Attacco improvviso

Quando lo Shikari Elettrofuso entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura artefatto che controlli.

Modulare 2 (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1. Quando muore, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio.*)

- Se questa creatura riceve abbastanza segnalini -1/-1 da finire nel cimitero, modulare metterà un numero di segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia.

Sogni Lucidi

{3}{U}{U}

Stregoneria

Pesca X carte, dove X è il numero di tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero.

- I tipi di carta che possono comparire sulle carte in un cimitero includono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Vedalken e Mago sono sottotipi, non tipi di carta.
- I Sogni Lucidi sono ancora in pila e non nel tuo cimitero mentre calcoli il valore di X.
- Una carta può avere più di un tipo. Ad esempio, una creatura artefatto nel tuo cimitero conta come entrambi i tipi per l'effetto dei Sogni Lucidi.

Solcavuoto Dauthi

{B}{B}

Creatura — Farabutto Dauthi

3/2

Ombra (*Questa creatura può bloccare o essere bloccata solo da creature con ombra.*)

Se una carta sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esiliala con un segnalino vuoto su di essa.

{T}, Sacrifica il Solcavuoto Dauthi: Scegli una carta esiliata posseduta da un avversario con un segnalino vuoto. Puoi giocarla in questo turno senza pagare il suo costo di mana.

- Se una creatura attaccante ha diverse abilità di evasione, come ombra e volare, una creatura può bloccarla solo se quella creatura soddisfa tutte le abilità di evasione appropriate.
- Se il tuo avversario scarta una carta mentre controlli il Solcavuoto Dauthi, le abilità che funzionano quando viene scartata quella carta funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai il cimitero di quel giocatore. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche della carta scartata possono trovare quella carta in esilio.
- Mentre il Solcavuoto Dauthi è sul campo di battaglia, le creature non pedina controllate dai tuoi avversari non moriranno. Verranno invece esiliate. Le abilità che si innescherebbero quando quelle creature muoiono non si innescheranno.
- Le pedine muoiono comunque mentre il Solcavuoto Dauthi è sul campo di battaglia.
- Se una carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Giocare una carta con l'ultima abilità del Solcavuoto Dauthi è comunque soggetto alle normali restrizioni temporali.
- Se lanci una carta in questo modo, non puoi lanciarla per nessun altro costo alternativo, ma puoi pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la magia richiede un costo aggiuntivo, devi pagarlo.

Solitudine

{3}{W}{W}

Creatura — Incarnazione Elementale

3/2

Lampo

Legame vitale

Quando la Solitudine entra nel campo di battaglia, esilia fino a un'altra creatura bersaglio. Il controllore di quella creatura guadagna punti vita pari alla sua forza.

Apparire—Esilia una carta bianca dalla tua mano.

- 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 apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata della creatura prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si è risolta, ma prima di dover sacrificare la creatura.

Sottigliezza

{2}{U}{U}

Creatura — Incarnazione Elementale

3/3

Lampo

Volare

Quando la Sottigliezza entra nel campo di battaglia, scegli fino a una magia creatura o a una magia planeswalker bersaglio. Il suo proprietario la mette in cima o in fondo al suo grimorio.

Apparire—Esilia una carta blu dalla tua mano.

- L'abilità innescata della Sottigliezza bersaglia una magia in pila. Non può bersagliare creature o planeswalker sul campo di battaglia.
 - Una magia che viene messa nel grimorio del suo proprietario non si risolve, ma non viene neutralizzata. Questo effetto funzionerà anche su magie che non possono essere neutralizzate.
 - Il proprietario della magia è colui che sceglie se viene messa in cima o in fondo al grimorio. Tutti i giocatori conosceranno questa informazione.
 - 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 apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata della creatura prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si è risolta, ma prima di dover sacrificare la creatura.
-

Sovrintendente Raccapricciante

{4} {B}

Creatura — Mago Gorgone

5/4

Sfruttare (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura.*)

Minacciare

Quando la Sovrintendente Raccapricciante sfrutta una creatura, distruggi una creatura bersaglio che non controlli con valore di mana pari o inferiore a 3.

- Una creatura con sfruttare “sfrutta una creatura” quando il controllore dell’abilità sfruttare sacrifica una creatura mentre l’abilità si risolve.
- Scegli se sacrificare una creatura e quale mentre si risolve l’abilità sfruttare.
- Puoi sacrificare la creatura con sfruttare se è ancora sul campo di battaglia. Questo farà innescare l’altra abilità della creatura.
- Se la creatura con sfruttare non è sul campo di battaglia mentre l’abilità sfruttare inizia a risolversi, non otterrai alcun bonus dalla creatura con sfruttare, neppure se sacrifichi una creatura. Poiché la creatura con sfruttare non è sul campo di battaglia, la sua altra abilità innescata non si innescherà.
- Non puoi sacrificare più di una creatura grazie a una singola abilità sfruttare.

Spada di Casa e Focolare

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal verde e dal bianco.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia fino a una creatura bersaglio che controlli, poi passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base. Metti entrambe le carte sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, poi rimescola.

Equipaggiare {2}

- Mentre si risolve la seconda abilità della Spada di Casa e Focolare, la terra e la creatura entreranno nel campo di battaglia contemporaneamente.
 - Se scegli una creatura bersaglio che possiedi e quella creatura non è un bersaglio legale mentre l’abilità innescata tenta di risolversi, quell’abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non potrai passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base.
 - Se la creatura che possiedi è una pedina, non tornerà sul campo di battaglia. Rimarrà in esilio e smetterà di esistere dopo che l’abilità avrà finito di risolversi.
-

Spazzare i Cieli

{X}{U}{U}

Stregoneria

Convergenza — Crea una pedina creatura artefatto

Tottero 1/1 incolore con volare per ogni colore di mana
speso per lanciare questa magia.

- Puoi scegliere qualsiasi valore per X. Scegliere un valore più alto per X ti consente di pagare più mana e quindi spendere più colori di mana per lanciare questa magia. Ad esempio, se scegli 0 come valore di X e paghi {U}{U} per lanciare Spazzare i Cieli, creerai un Tottero. Se scegli 4 come valore di X e paghi {W}{U}{U}{B}{R}{G}, creerai cinque Totteri.

Squarciatore Elettrofuso

{4}{R}

Creatura Artefatto — Felino

0/0

Modulare 4 (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1. Quando muore, puoi mettere i suoi segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio.*)

Tumulto (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale o rapidità a tua scelta.*)

- Se questa creatura riceve abbastanza segnalini -1/-1 da finire nel cimitero, modulare metterà un numero di segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia.
- Tumulto è un effetto di sostituzione. I giocatori non possono rispondere alla tua scelta del segnalino +1/+1 o di rapidità e non possono compiere azioni mentre la creatura è sul campo di battaglia ma non ha ancora ricevuto uno dei due bonus.
- Se una creatura che entra nel campo di battaglia ha tumulto ma non può ricevere un segnalino +1/+1, avrà rapidità. Nel caso dello Squarciatore Elettrofuso, tuttavia, la sua sostituzione sarà probabilmente 0 e verrà messo nel cimitero del suo proprietario prima che possa attaccare.
- Se scegli di fornire rapidità alla creatura, manterrà tale abilità a tempo indeterminato. Non la perderà alla fine del turno o se un altro giocatore ne prende il controllo.

Strada

{2}{G}

Istantaneo

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAppata, poi rimescola.

///

Sventura

{1}{R}{R}

Stregoneria

Conseguenze (*Lancia questa magia solo dal tuo cimitero. Poi esiliala.*)

La Sventura infligge a una creatura bersaglio danno pari al numero di terre che controlli.

- Tutte le carte split hanno due facce su un'unica carta: quando lanci una metà della carta split, è solo quella faccia a essere messa in pila. Le caratteristiche della metà che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila. Ad esempio, se un effetto ti impedisce di lanciare magie rosse, puoi lanciare la Strada, ma non la Sventura.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Strada /// Sventura conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Quando non è in pila, una carta split possiede le caratteristiche combinate delle sue due metà. Ad esempio, Strada /// Sventura è una carta verde e rossa, è sia una carta istantaneo che una carta stregoneria e il suo valore di mana è 6.
- Se lanci la prima metà di una carta split con conseguenze durante il tuo turno, avrai la priorità subito dopo che avrà terminato di risolversi. Puoi lanciare la metà con conseguenze dal tuo cimitero (se puoi farlo legalmente) prima che qualsiasi giocatore possa compiere altre azioni.
- Se un altro effetto ti permette di lanciare una carta split con conseguenze da qualsiasi zona diversa da un cimitero, non puoi lanciare la metà con conseguenze.
- Se un altro effetto ti permette di lanciare una carta split con conseguenze da un cimitero, puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Se lanci la metà con conseguenze, esilierai la carta se sta per lasciare la pila.
- Una magia con conseguenze lanciata da un cimitero sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con conseguenze dal tuo cimitero, la carta viene immediatamente messa in pila. Gli avversari non possono cercare di fermare l'abilità esiliando la carta con un altro effetto.

Stratagemma di Dihada

{1}{U}{B}

Istantaneo

Pesca due carte, poi scarta una carta. Guadagni punti vita pari al numero di carte che hai scartato in questo turno.

Carica d'avvio (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta oltre a pagare i suoi altri costi. Poi esilia questa carta.*)

- Lo Stratagemma di Dihada conta il numero totale di carte scartate, inclusa la carta che scarti come parte del suo effetto ed eventuali carte che hai scartato prima della sua risoluzione in questo turno. Se lo lanci con carica d'avvio, questo include la carta che hai scartato per lanciarlo.
- Se l'azione di pescare carte viene sostituita da un altro effetto, scarterai comunque una carta e guadagnerai punti vita. Se non hai carte da scartare, conterà comunque le eventuali carte scartate in precedenza in questo turno.
- Una magia lanciata con carica d'avvio sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Se un effetto ti permette di pagare un costo alternativo invece del costo di mana di una magia, puoi pagare quel costo alternativo quando lanci una magia con carica d'avvio. Scarterai comunque una carta come costo aggiuntivo per lanciarla.

- Se una carta con carica d'avvio viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che un avversario possa compiere qualsiasi azione.

Supremo Demone delle Sofferenze

{5}{B}{B}

Creatura — Demone

4/5

Volare

Quando il Supremo Demone delle Sofferenze entra nel campo di battaglia, le creature controllate dai tuoi avversari prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

Dissotterrare {3}{B}{B} (*{3}{B}{B}*): *Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Ha rapidità.*

Esilia alla inizio della prossima sottofase finale o se sta per lasciare il campo di battaglia. Dissotterra solo come una stregoneria.)

- Attivare l'abilità dissotterrare di una carta creatura non equivale a lanciare la carta creatura. L'abilità dissotterrare viene messa in pila, mentre la carta creatura no. Magie e abilità che interagiscono con le abilità attivate (come Reprimere) potranno interagire con dissotterrare, mentre magie e abilità che interagiscono con le magie (come Eliminare) non potranno.
- Se una creatura rimessa sul campo di battaglia dall'abilità dissotterrare sta per lasciarlo per qualsiasi motivo, viene invece esiliata, a meno che la magia o abilità che le sta facendo lasciare il campo di battaglia non stia effettivamente cercando di esiliarla. In tal caso, la magia o abilità riuscirà nell'intento di esiliare la creatura. Se successivamente la magia o abilità rimette sul campo di battaglia la carta creatura (come fa, ad esempio, Effimerare), la carta creatura tornerà come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l'ultima volta che era sul campo di battaglia. L'effetto di dissotterrare non sarà più applicato ad essa.

Svyelun del Mare e del Cielo

{1}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Dio Tritone

3/4

Svyelun del Mare e del Cielo ha indistruttibile fintanto che controlli almeno altri due Tritoni.

Ogniqualevolta Svyelun attacca, pesca una carta.

Gli altri Tritoni che controlli hanno egida {1}.

(Ogniqualevolta un altro Tritone che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.)

- Il danno inflitto alle creature rimane su quelle creature fino alla sottofase di cancellazione o fino a quando un effetto rimuove quel danno. Se controlli Svyelun del Mare e del Cielo con almeno 4 danni e altri due Tritoni e uno di quei Tritoni lascia il campo di battaglia (o smette di essere un Tritone), Svyelun verrà distrutta.
- Se un giocatore lancia una magia che bersaglia più permanenti con egida controllati dall'avversario, si innesca ognuna di quelle abilità egida. Se quel giocatore non paga per ognuna di esse, la magia viene neutralizzata.

Sythis, Mano del Raccolto
{G}{W}
Creatura Incantesimo Leggendaria — Ninfa
1/2
Ogniqualevolta lanci una magia incantesimo, guadagni 1 punto vita e peschi una carta.

- L'abilità di Sythis, Mano del Raccolto non si innesca quando viene lanciata.
-

Tardare a Cena
{3}{W}
Stregoneria
Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

- Se il bersaglio è illegale mentre la magia tenta di risolversi, magari perché è stato rimosso dal cimitero, non creerai una pedina Cibo.
-

Terramorfismo
{3}{G}
Stregoneria
Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.
Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliata mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo perché un effetto lo proibisce, la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
 - Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano non si risolve per qualsiasi ragione, tra cui anche perché viene neutralizzata, quella magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.
-

Tessitrice del Santuario
{1}{G}
Creatura Incantesimo — Driade
0/2
{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è il numero di incantesimi che controlli.

- L'abilità della Tessitrice del Santuario è un'abilità di mana e non usa la pila. Ciò significa che nessun giocatore può rispondere all'abilità con un'azione che ridurrebbe il numero dei tuoi incantesimi.

Testimone Senza Tempo

{2}{G}{G}

Creatura — Sciamano Umano

2/1

Quando la Testimone Senza Tempo entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

Eternare {5}{G}{G} ({5}{G}{G}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Sciamano Umano Zombie 4/4 nero senza costo di mana. Eterna solo come una stregoneria.*)

- Se una carta creatura con eternare viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale, avrai la priorità subito dopo. Potrai attivare la sua abilità eternare prima che qualsiasi giocatore possa tentare di esiliarla.
- Una volta attivata un'abilità eternare, la carta viene immediatamente esiliata. Gli avversari non possono cercare di fermare l'abilità esiliando la carta.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche specificamente modificate da eternare. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.
- La pedina è uno Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi ed è nera invece che dei suoi altri colori. I suoi valori di forza e costituzione base sono 4/4. Non ha costo di mana e il suo valore di mana è pari a 0. Questi sono valori copiabili della pedina che altri effetti possono copiare.

Thrasta, Ruggito della Tempesta

{10}{G}{G}

Creatura Legendaria — Dinosaurio

7/7

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata per ogni altra magia lanciata in questo turno.

Travolgere, rapidità

Travolgere i planeswalker (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al controllore del planeswalker che sta attaccando.*)

Thrasta, Ruggito della Tempesta ha anti-malocchio fintanto che è entrato nel campo di battaglia in questo turno.

- Travolgere i planeswalker significa che quando Thrasta, Ruggito della Tempesta infligge danno da combattimento a un planeswalker che sta attaccando, può assegnare un qualsiasi ammontare di danni in eccesso al controllore di quel planeswalker. Il danno in eccesso a un planeswalker è un danno maggiore del numero di segnalini fedeltà su quel planeswalker. Tocco letale non rende letale il danno inflitto a un planeswalker.
- Travolgere i planeswalker prende in considerazione qualsiasi altro danno che viene assegnato al planeswalker allo stesso tempo. Ad esempio, se Thrasta e un Cucciolo d'Orso 2/2 stanno attaccando un planeswalker con sette segnalini fedeltà (e non vengono bloccati), Thrasta può assegnare 5 danni al planeswalker in difesa e 2 danni al giocatore in difesa.

- Travolgere e travolgere i planeswalker possono essere applicati entrambi durante lo stesso combattimento. Per esempio, se Thrasta sta attaccando un planeswalker con due segnalini fedeltà e viene bloccato da una creatura 3/3, puoi fargli assegnare 3 danni da combattimento alla creatura bloccante, 2 danni da combattimento al planeswalker e 2 danni da combattimento al giocatore in difesa.
- Se un planeswalker che viene attaccato da Thrasta è in qualche modo anche una creatura, Thrasta infligge comunque danni in eccesso in base alla fedeltà di quel planeswalker, non alla sua costituzione.
- In alcuni rari e strani casi, un planeswalker che è anche una creatura può bloccare Thrasta mentre Thrasta sta attaccando quello stesso planeswalker (ho già detto “strani casi”?). In quel caso, si determina per primo il danno che deve essergli assegnato come creatura bloccante, usando le normali regole per travolgere. Dopo che quel danno è stato assegnato, se il planeswalker in difesa ha più segnalini fedeltà del danno attualmente assegnatogli, devi assegnargli almeno altrettanti danni prima di assegnare qualsiasi danno al giocatore in difesa.

Titano Profetico

{4}{U}{R}

Creatura — Mago Gigante

4/4

Delirio — Quando il Titano Profetico entra nel campo di battaglia, scegli uno. Se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, invece scegli entrambi.

- Il Titano Profetico infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio.
 - Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
- Se scegli entrambi i modi e il bersaglio del primo modo è illegale mentre l’abilità tenta di risolversi, non si risolverà e tu non guarderai alcuna carta.
 - L’abilità del Titano Profetico verifica il numero di tipi di carta nel tuo cimitero mentre viene messa in pila. Se hai quattro o più tipi nel tuo cimitero in quel momento, ma meno di quattro mentre si risolve, potrai comunque utilizzare entrambi i modi scelti.
 - Se viene scelto solo il primo modo o se vengono scelti entrambi e il bersaglio scelto è illegale mentre l’abilità tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
 - I tipi di carta che possono comparire in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Gigante e Mago sono sottotipi, non tipi di carta.

Tourach, Cantore della Paura

{1}{B}

Creatura Legendaria — Chierico Umano

2/1

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

Protezione dal bianco

Ogniqualvolta un avversario scarta una carta, metti un segnalino +1/+1 su Tourach, Cantore della Paura.

Quando Tourach entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, un avversario bersaglio scarta due carte a caso.

- Le abilità innescate vengono messe in pila in ordine di turno, a partire dal giocatore attivo. Ad esempio, se un avversario scarta una carta con follia durante il tuo turno, l'innescato di follia si risolverà prima che l'abilità di Tourach possa mettere un segnalino +1/+1 su Tourach stesso. Se la scarta durante il suo turno, l'abilità di Tourach mette un segnalino +1/+1 su Tourach stesso prima che possa lanciare la magia.

Tradimento Inevitabile

Stregoneria

Sospendere 3—{1}{U}{U} (*Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, paga {1}{U}{U} ed esiliarla con tre segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana.*)

Passa in rassegna il grimorio di un avversario bersaglio per una carta creatura e mettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Poi quel giocatore rimescola.

- Potresti non riuscire a trovare una carta creatura nel grimorio del tuo avversario. Ciò può essere dovuto al fatto che non ha carte creatura o semplicemente perché non ti piace nessuna delle sue carte creatura.

Tutore Profano

Stregoneria

Sospendere 2—{1}{B} (*Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, paga {1}{B} ed esiliarla con due segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana.*)

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

- Non devi per forza rivelare la carta che trovi con il Tutore Profano.
-

Volontà di Gea
Stregoneria
Sospendere 4—{G}
Fino alla fine del turno, puoi giocare terre e lanciare magie dal tuo cimitero.
Se una carta sta per essere messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona in questo turno, invece esilia.

- Le terre che giochi e le magie che lanci dal tuo cimitero devono seguire le consuete restrizioni temporali e devi pagare qualsiasi costo per le magie che lanci.
- Supponendo che non sia una copia, la Volontà di Gea verrà esiliata dopo che ha finito di risolversi. (Se è una copia, la copia verrà messa brevemente nel cimitero prima di smettere di esistere.)
- Dopo che la Volontà di Gea si è risolta, le creature non pedina che possiedi e che stanno per morire vengono invece esiliate. Le abilità che si innescherebbero quando quelle creature muoiono non si innescheranno. Le creature pedina che possiedi moriranno comunque come di consueto dopo che la Volontà di Gea si è risolta.

Yavimaya, Culla della Crescita
Terra Leggendaria
Ogni terra è una Foresta in aggiunta ai suoi altri tipi di terra.

- Yavimaya, Culla della Crescita è una Foresta solo mentre è sul campo di battaglia.
- Le carte terra che non si trovano sul campo di battaglia non sono Foreste mentre Yavimaya è sul campo di battaglia.
- L'abilità di Yavimaya fa acquisire il tipo di terra Foresta a ogni terra sul campo di battaglia. Ogni terra che è una Foresta ha l'abilità "{T}: Aggiungi {G}". Questo effetto non modifica nient'altro di quelle terre, compresi i loro nomi, altri sottotipi o se sono leggendarie, base o neve.

Yusri, Fiamma della Fortuna
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Efreet
2/3
Volare
Ogniqualevolta Yusri, Fiamma della Fortuna attacca, scegli un numero compreso tra 1 e 5. Lancia altrettante monete. Per ogni lancio che vinci, pesca una carta. Per ogni lancio che perdi, Yusri ti infligge 2 danni. Se hai vinto cinque lanci in questo modo, puoi lanciare magie dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana in questo turno.

- Quando lanci una magia senza pagare il suo costo di mana, puoi comunque pagare i costi addizionali. Se i costi addizionali sono obbligatori, devi pagarli.
 - Se un effetto ti consente di lanciare una magia con {X} nel costo senza pagarne il costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
-

Zabaz, la Vespa Scintillante

{1}

Creatura Artefatto Leggendaria — Insetto

0/0

Modulare 1

Se un'abilità innescata modulare sta per mettere uno o più segnalini +1/+1 su una creatura che controlli, mettile invece uno in più.

{R}: Distruggi un artefatto bersaglio che controlli.

{W}: Zabaz, la Vespa Scintillante ha volare fino alla fine del turno.

- L'effetto di sostituzione di Zabaz, la Vespa Scintillante richiede che Zabaz sia sul campo di battaglia per funzionare. In particolare, ciò significa che non aumenterà i segnalini forniti dalla propria abilità modulare.
- Se questa creatura riceve abbastanza segnalini -1/-1 da finire nel cimitero, modulare metterà un numero di segnalini +1/+1 sulla creatura artefatto bersaglio pari al numero di segnalini +1/+1 che questa creatura aveva prima di lasciare il campo di battaglia.

Zanna Squittente, Generale Scoiattolo

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Scoiattolo

3/3

Passa-Foreste (*Questa creatura non può essere bloccata fintanto che il giocatore in difesa controlla una Foresta.*)

Se una o più pedine stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece vengono create quelle pedine più altrettante pedine creatura Scoiattolo 1/1 verdi.

{B}, Sacrifica X Scoiattoli: Una creatura bersaglio prende +X/-X fino alla fine del turno.

- La seconda abilità di Zanna Squittente si applica a tutti i tipi di pedine, incluse le pedine Cibo, Indizio e Tesoro.
 - Le pedine Scoiattolo addizionali non avranno alcuna delle abilità con cui le altre pedine sono state create. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea la pedina (ad esempio, il fatto che sia TAPPata o attaccante o le diciture "Quella pedina ha rapidità" o "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica sia alle pedine originali che agli Scoiattoli.
 - Non è necessario controllare la magia o abilità che crea le pedine, ma devi essere tu a creare le pedine affinché l'abilità di Zanna Squittente si applichi.
 - Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo viene creata una pedina, quell'effetto si applica prima di quello di Zanna Squittente. Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo una pedina entra nel campo di battaglia, quell'effetto si applica dopo che quello di Zanna Squittente può essere applicato.
 - In una partita Commander, il giocatore in difesa è il giocatore che Zanna Squittente sta attaccando o il controllore del planeswalker che Zanna Squittente sta attaccando.
-

Zelota Accecato

{3}{R}

Creatura — Ciclope Berserker

4/3

Raggiungere

Delirio — Ogniqualvolta lo Zelota Accecato attacca, se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero, lo Zelota Accecato infligge 1 danno a ogni creatura controllata dal giocatore in difesa.

- I tipi di carta che possono comparire in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaro, base e neve sono supertipi, non tipi di carta; Ciclope e Berserker sono sottotipi, non tipi di carta.
- L'abilità innescata dello Zelota Accecato verifica se ci sono quattro o più tipi di carta tra le carte nel tuo cimitero per determinare se si innesca. Se sono meno di quattro, l'abilità non si innescherà. L'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento sono meno di quattro, l'abilità non farà nulla. Le carte specifiche nel tuo cimitero possono cambiare tra le due verifiche!

RISTAMPE INEDITE IN MODERN

Agente di Nessun Frammento

{1}{G}{U}

Creatura Artefatto — Farabutto Umano

2/2

Cascata (Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.)

- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- A causa di una recente modifica delle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte biface modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana più alto rispetto alla carta esiliata.

- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà ma non entrambe.
-

Anziano di Yavimaya

{1}{G}{G}

Creatura — Druido Umano

2/1

Quando l'Anziano di Yavimaya muore, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, rivellarle e aggiungerle alla tua mano, poi rimescolare.

{2}, Sacrifica l'Anziano di Yavimaya: Pesca una carta.

- Se attivi l'ultima abilità dell'Anziano di Yavimaya, la sua abilità innescata si innescherà e verrà messa in fila. Si risolverà per prima, il che significa che passerai in rassegna il grimorio e rimescolerai prima di pescare una carta.
-

Bottino Mogg

{2}{R}

Istantaneo

Se un avversario controlla un'Isola e tu controlli una Montagna, puoi lanciare questa magia senza pagare il suo costo di mana.

Distruggi un artefatto bersaglio.

- Per lanciare il Bottino Mogg senza pagare il suo costo di mana, basta che un avversario qualsiasi controlli un'Isola, non è necessario che sia quello che controlla l'artefatto bersaglio.
 - Chi controlla quali terre è importante solo mentre lanci il Bottino Mogg. Una volta che è stato lanciato, il fatto che non controlli più una Montagna o che nessun avversario controlli più un'Isola non influenzerà il Bottino Mogg.
 - Lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana non ha alcun effetto sul suo valore di mana. Il valore di mana del Bottino Mogg è sempre 3.
-

Braids, Servitore della Cabala

{2}{B}{B}

Creatura Legendaria — Servitore Umano

2/2

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, quel giocatore sacrifica un artefatto, una creatura o una terra.

- All'inizio del tuo mantenimento, le abilità innescate che controlli si risolveranno dopo le abilità innescate controllate dai tuoi avversari. Se un avversario controlla Braids e tu controlli un'abilità innescata che mette un permanente sul campo di battaglia, non potrai sacrificare quel permanente per soddisfare l'abilità di Braids.
-

Chainer, Esperto di Incubi
{2} {B} {R}
Creatura Legendaria — Servitore Umano
3/2

Scarta una carta: Puoi lanciare una magia creatura dal tuo cimitero in questo turno. Attiva solo una volta per turno. Ogniqualvolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se non l'hai lanciata dalla tua mano, ha rapidità fino al tuo prossimo turno.

- Non scegli quale magia creatura lanciare mentre attivi o risolvi la prima abilità di Chainer. L'abilità ti dà un permesso per lanciare una magia creatura dal tuo cimitero più avanti nel turno. Se hai scartato una carta creatura (o, in alcuni rari casi, una carta non creatura che può essere lanciata come una magia creatura), puoi lanciarla usando quel permesso.
- La prima abilità di Chainer non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia creatura. Nella maggior parte dei casi, questo significa che puoi lanciarla durante la tua fase principale mentre la pila è vuota. Inoltre, devi comunque pagare i costi per lanciare la magia.
- Se in qualche modo attivi la prima abilità di Chainer più di una volta durante un turno (magari perché Chainer ha lasciato il campo di battaglia ed è tornato), puoi lanciare una magia creatura per ogni abilità. Analogamente, se un altro effetto ti consente di lanciare una magia creatura dal tuo cimitero, puoi usare quel permesso e più tardi usare il permesso di Chainer per lanciare un'altra magia creatura.
- L'ultima abilità di Chainer si innesca se la creatura che entra in campo è stata lanciata da una zona diversa dalla tua mano oppure se non è stata lanciata e sta entrando nel campo di battaglia da una zona qualsiasi (inclusa la tua mano).
- L'ultima abilità di Chainer si innesca se Chainer stesso entra nel campo di battaglia senza essere lanciato dalla tua mano.

Comando del Patriarca
{3} {B} {B}
Stregoneria
Ogni giocatore sceglie un tipo di creatura. Ogni giocatore rimette sul campo di battaglia tutte le carte creatura di un tipo scelto in questo modo dal proprio cimitero.

- Il giocatore attivo sceglie un tipo di creatura per primo, poi tutti gli altri giocatori seguono in ordine di turno. Infine, tutte le carte creatura che hanno uno o più dei tipi scelti vengono rimesse sul campo di battaglia contemporaneamente.
 - I giocatori possono scegliere un tipo di creatura che è già stato scelto. Questa azione non influenza quali carte creatura vengono rimesse sul campo di battaglia.
 - Ogni giocatore può scegliere qualsiasi tipo di creatura, anche se non ha carte creatura di quel tipo nel proprio cimitero.
 - Devi scegliere un tipo di creatura, come Elfo o Sciamano. Non puoi scegliere altri tipi di carta, ad esempio artefatto, o supertipi, ad esempio leggendario.
-

Disco di Nevinyrral

{4}

Artefatto

Il Disco di Nevinyrral entra nel campo di battaglia

TAPPato.

{1}, {T}: Distruggi tutti gli artefatti, le creature e gli incantesimi.

- Non sacrifici il Disco di Nevinyrral per attivare la sua abilità. Viene distrutto come parte della risoluzione dell'abilità se è ancora sul campo di battaglia. Se un effetto fornisce indistruttibile al Disco di Nevinyrral o lo rigenera, il Disco di Nevinyrral resterà sul campo di battaglia.
-

Draghetto Marino

{2} {U}

Creatura — Draghetto

4/3

Volare

Quando il Draghetto Marino entra nel campo di battaglia, fai tornare due terre bersaglio che controlli in mano ai rispettivi proprietari.

- Sebbene tu debba scegliere due terre che controlli come bersagli dell'abilità innescata del Draghetto Marino, non ci saranno conseguenze per il Draghetto Marino se l'abilità non si risolve. Se una delle terre diventa un bersaglio illegale in risposta, il restante bersaglio legale tornerà in mano al suo proprietario. Se entrambi i bersagli diventano illegali in risposta, non accade nulla.
 - Se non puoi bersagliare due terre che controlli con l'abilità innescata (magari perché controlli meno di due terre), l'abilità verrà rimossa dalla pila. Non farai tornare alcuna terra. Non ci saranno conseguenze.
-

Espulsore

{4}

Creatura Artefatto — Juggernaut

4/3

Eco {4} *(All'inizio del tuo mantenimento, se questo permanente è entrato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento, sacrificalo a meno che non paghi il suo costo di eco.)*

Sacrifica un artefatto: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- L'Espulsore può essere il bersaglio della sua stessa abilità attivata e puoi sacrificare l'Espulsore per pagare tale attivazione. Non servirà a molto, ma ti consente di sacrificare l'Espulsore se lo desideri.
 - Pagare un costo di eco è sempre facoltativo. Quando si risolve l'abilità innescata di eco, se non puoi pagare il costo di eco o scegli di non farlo, sacrifici quel permanente.
 - L'abilità eco del tuo permanente si innescherà all'inizio del tuo mantenimento se il permanente è entrato nel campo di battaglia dall'inizio del tuo ultimo mantenimento o se ne hai preso il controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento.
-

Fabbrica di Mishra
Terra
{T}: Aggiungi {C}.
{1}: La Fabbrica di Mishra diventa una creatura artefatto Addetto-al-Montaggio 2/2 fino alla fine del turno. È ancora una terra.
{T}: Una creatura Addetto-al-Montaggio bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se la Fabbrica di Mishra diventa una creatura e non la controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, non potrai attivare la sua prima o ultima abilità e non potrà attaccare (a meno che qualcosa non le fornisca rapidità).
- Una volta che la Fabbrica di Mishra è un Addetto-al-Montaggio, è un bersaglio legale per la sua ultima abilità. Ad esempio, potresti animare la Fabbrica di Mishra, bloccare con essa, quindi attivare la sua ultima abilità per renderla 3/3.
- Se la Fabbrica di Mishra è già una creatura, l'attivazione della sua seconda abilità sostituirà qualsiasi effetto precedente che imposti un valore specifico per la sua forza e/o la sua costituzione. Altri effetti che influenzano la sua forza e/o costituzione, compresi i segnalini +1/+1 e gli effetti di magie come la Crescita Gigante, continueranno ad applicarsi.

Fuoco
{1}{R}
Istantaneo
Il Fuoco infligge 2 danni divisi a tua scelta tra uno o due bersagli.
//
Ghiaccio
{1}{U}
Istantaneo
TAPpa un permanente bersaglio.
Pesca una carta.

- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà di Fuoco // Ghiaccio.
- Tutte le carte split hanno due facce su un'unica carta: quando lanci una metà della carta split, è solo quella faccia a essere messa in pila. Le caratteristiche della metà della carta che non hai lanciato vengono ignorate, mentre la magia è in pila. Ad esempio, se un effetto dice che non puoi lanciare magie blu, puoi comunque lanciare il Fuoco.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Fuoco // Ghiaccio conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Quando non è in pila, una carta split possiede le caratteristiche combinate delle sue due metà. Ad esempio, Fuoco // Ghiaccio è sia rossa che blu e il suo valore di mana è 4.
- Se copi una magia che è una metà di una carta split, viene copiata quella stessa metà. Ad esempio, se copi il Fuoco, anche la copia sarà un Fuoco, non un Ghiaccio.

- Dividi il danno mentre lanci il Fuoco, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. In altre parole, mentre lanci il Fuoco, scegli se fargli infliggere 2 danni a un singolo bersaglio o 1 danno a ognuno di due bersagli.
- Se il Fuoco bersaglia due creature e una diventa un bersaglio illegale, al bersaglio rimanente viene inflitto 1 danno, non 2.
- Se il permanente bersaglio diventa un bersaglio illegale per il Ghiaccio, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.

Gnomi Rappezzati

{3}

Creatura Artefatto — Gnomo

2/1

Scarta una carta: Rigenera gli Gnomi Rappezzati. *(La prossima volta che questa creatura sta per essere distrutta, invece TAPpala, rimuovila dal combattimento e cura tutti i suoi danni.)*

- L'attivazione dell'abilità crea un effetto di sostituzione che agisce come uno scudo, sostituendosi alla prossima volta che gli Gnomi Rappezzati verrebbero distrutti in quel turno. Questo scudo funziona contro gli effetti che tentano di distruggere gli Gnomi Rappezzati o il danno letale che verrebbe inflitto agli Gnomi Rappezzati.
- Gli Gnomi Rappezzati possono rigenerare anche se non sono in combattimento, se sono già TAPpati o se non hanno danni.
- Puoi attivare l'abilità di rigenerazione anche se gli Gnomi Rappezzati non rischiano di essere distrutti. A volte c'è bisogno di scartare carte. Lo capiamo.

Guida del Karma

{3}{W}{W}

Creatura — Spirito Angelo

2/2

Volare, protezione dal nero

Eco {3}{W}{W} *(All'inizio del tuo mantenimento, se questo permanente è entrato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento, sacrificalo a meno che non paghi il suo costo di eco.)*

Quando la Guida del Karma entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Pagare un costo di eco è sempre facoltativo. Quando si risolve l'abilità innescata di eco, se non puoi pagare il costo di eco o scegli di non farlo, sacrifichi quel permanente.
- L'abilità eco del tuo permanente si innescherà all'inizio del tuo mantenimento se il permanente è entrato nel campo di battaglia dall'inizio del tuo ultimo mantenimento o se ne hai preso il controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento.

Incontro Fortuito

{2} {R} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta vinci il lancio di una moneta, metti un segnalino fortuna sull'Incontro Fortuito.

All'inizio del tuo mantenimento, se l'Incontro Fortuito ha dieci o più segnalini fortuna, vinci la partita.

- Puoi vincere il lancio di una moneta solo se sei tu a lanciare la moneta. Un avversario che perde il lancio di una moneta non farà innescare la prima abilità dell'Incontro Fortuito.
 - Alcuni lanci di monete specificano cosa succede se esce testa o croce. Nessuno sceglie testa o croce per questi lanci e nessuno vince o perde questi lanci.
-

Intrappolare Anima

{W}

Incantesimo

{W}, Sacrifica Intrappolare Anima: Esilia una creatura bersaglio che sta attaccando te o un planeswalker che controlli.

- Sacrificare Intrappolare Anima è parte del costo di attivazione dell'abilità. Dopo che hai attivato l'abilità, nessun giocatore potrà fare nulla a Intrappolare Anima per impedirti di attivarla.
 - Se l'abilità di Intrappolare Anima bersaglia una creatura che sta attaccando un planeswalker che controlli, ma quel planeswalker non è più sul campo di battaglia mentre l'abilità tenta di risolversi, la creatura attaccante sarà un bersaglio illegale e l'abilità di Intrappolare Anima non esilierà quella creatura.
-

Isolamento

{2} {W}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica l'Isolamento a meno che non scarti una carta.

Salta la tua acquisizione.

Hai velo. *(Non puoi essere bersaglio di magie o abilità.)*

Previene tutto il danno che ti verrebbe inflitto.

- La sottofase di acquisizione avviene dopo la sottofase di mantenimento. Se scegli di non pagare il costo di mantenimento dell'Isolamento, lo sacrificherai. La sottofase di acquisizione di quel turno avverrà.
 - L'Isolamento previene tutto il danno che ti verrebbe inflitto, non solo il danno da combattimento.
-

Millikin

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/1

{T}, Macina una carta: Aggiungi {C}. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Se attivi l'abilità di Millikin mentre lanci una magia, non puoi scegliere di ritirare l'abilità dopo aver visto la carta che è stata messa nel tuo cimitero.
- Se un effetto ti consente di guardare la prima carta del tuo grimorio e attivi l'abilità di mana di Millikin mentre lanci una magia, non puoi guardare la nuova carta in cima al tuo grimorio finché non hai finito di lanciare la magia.

Presenza dell'Incantatrice

{2}{G}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia incantesimo, pesca una carta.

- L'abilità innescata si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare.
- L'abilità è indipendente dalla magia che l'ha fatta innescare. In particolare, se la magia incantesimo viene neutralizzata o non si risolve per qualsiasi altro motivo, pescherai comunque una carta (a meno che qualcosa non neutralizzi specificamente l'abilità innescata).

Ranger di Quirion

{G}

Creatura — Ranger Elfo

1/1

Fai tornare una Foresta che controlli in mano al suo proprietario: STAPpa una creatura bersaglio. Attiva solo una volta per turno.

- Far tornare la Foresta che controlli in mano al suo proprietario è il costo per attivare l'abilità. Dopo che hai attivato l'abilità, nessuno potrà fare nulla alla Foresta per impedirti di attivare l'abilità.
- Puoi far tornare in mano qualsiasi terra che controlli con il sottotipo Foresta. Non deve necessariamente trattarsi di una terra con il nome Foresta.

Risveglio del Mirari

{3}{G}{W}

Incantesimo

Le creature che controlli prendono +1/+1.

Ogniqualevolta TAPpi una terra per attingere mana, aggiungi un mana di qualsiasi tipo prodotto da quella terra.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché la sottofase di cancellazione o un effetto non lo rimuove, il danno non letale inflitto alle creature che controlli può diventare letale se il Risveglio del Mirari lascia il campo di battaglia.
- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Se TAPpare una terra produce più di un tipo di mana, scegli un tipo che è stato prodotto e aggiungi un mana di quel tipo.

- Se il mana prodotto dalla terra ha restrizioni o condizioni aggizionali, tali restrizioni o condizioni non si applicano al mana aggiunto dal Risveglio del Mirari. Aggiungerai semplicemente un mana del tipo appropriato.
-

Scrigni della Cabala

Terra

{2}, {T}: Aggiungi {B} per ogni Palude che controlli.

- L'abilità di mana degli Scrigni della Cabala considera ogni terra che controlli con il sottotipo Palude, non solo quelle con il nome Palude.
-

Sigillo della Purezza

{1}{W}

Incantesimo

Sacrifica il Sigillo della Purezza: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

- Sacrificare il Sigillo della Purezza è il costo per attivare la sua abilità. Dopo che hai attivato l'abilità, nessun giocatore potrà fare nulla al Sigillo della Purezza per impedirti di attivarla. In particolare, se lanci il Sigillo della Purezza durante il tuo turno, avrai la priorità per attivare la sua abilità prima che qualcuno possa rispondere per impedirtelo.
-

Sigillo della Rimozione

{U}

Incantesimo

Sacrifica il Sigillo della Rimozione: Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

- Sacrificare il Sigillo della Rimozione è il costo per attivare la sua abilità. Dopo che hai attivato l'abilità, nessun giocatore potrà fare nulla al Sigillo della Rimozione per impedirti di attivarla. In particolare, se lanci il Sigillo della Rimozione durante il tuo turno, avrai la priorità per attivare la sua abilità prima che qualcuno possa rispondere per impedirtelo.
-

Skirge Famiglio

{4}{B}

Creatura — Imp Phyrexiano

3/2

Volare

Scarta una carta: Aggiungi {B}.

- L'abilità attivata dello Skirge Famiglio è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
-

Totem Maledetto

{2}

Artefatto

Le abilità attivate delle creature non possono essere attivate.

- Il Totem Maledetto non impedisce ai giocatori di attivare abilità di carte creatura che non sono sul campo di battaglia, come ciclo o dissotterrare.
- Il Totem Maledetto impedisce ai giocatori di attivare le abilità di mana delle creature.
- Le altre abilità delle creature, comprese le abilità statiche e le abilità innescate, non sono influenzate.
- Le abilità attivate dei permanenti non creatura che li renderebbero creature (come l'abilità manovrare di un Veicolo) possono comunque essere attivate. Una volta che diventano creature, le abilità che hanno non potranno essere attivate.

Tritaossa

{2}{B}

Creatura — Servitore Phyrexiano

1/1

Volare

Eco {2}{B} *(All'inizio del tuo mantenimento, se questo permanente è entrato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento, sacrificalo a meno che non paghi il suo costo di eco.)*

Quando il Tritaossa entra nel campo di battaglia, distruggi una creatura non artefatto, non nera bersaglio.

- Pagare un costo di eco è sempre facoltativo. Quando si risolve l'abilità innescata di eco, se non puoi pagare il costo di eco o scegli di non farlo, sacrifici quel permanente.
- L'abilità eco del tuo permanente si innescherà all'inizio del tuo mantenimento se il permanente è entrato nel campo di battaglia dall'inizio del tuo ultimo mantenimento o se ne hai preso il controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento.

Tumulto degli Scoiattoli

{1}{G}{G}

Creatura — Scoiattolo

2/2

Il Tumulto degli Scoiattoli prende +1/+1 per ogni altro Scoiattolo sul campo di battaglia.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché la sottofase di cancellazione o un effetto non lo rimuove, il danno non letale inflitto al Tumulto degli Scoiattoli può diventare letale se il numero di altri Scoiattoli sul campo di battaglia diminuisce.