

## Note di release dell'espansione *La Guerra dei Fratelli*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: venerdì 7 ottobre 2022

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 sulla legalità delle carte 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 DI *LA GUERRA DEI FRATELLI*

#### Legalità delle carte

Le carte di *La Guerra dei Fratelli*, con codice dell'espansione BRO, a prescindere dal loro numero di collezione, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, *Innistrad: Promessa Cremisi*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Strade di Nuova Capenna*, *Dominaria Unita* e *La Guerra dei Fratelli*.

Le carte Commander di *La Guerra dei Fratelli*, con codice dell'espansione BRC e numerate da 1 a 28 (e versioni alternative numerate da 41 a 67), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Non sono permesse nei formati Standard, Pioneer o Modern. Le ristampe con il codice dell'espansione BRC sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa.

L'uscita di *La Guerra dei Fratelli* include anche ristampe di artefatti con bordo retrò con il codice dell'espansione BRR. Queste carte sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa. Si trovano nelle buste per draft, nelle buste dell'espansione e nelle Collector Booster.

Infine, le buste dell'espansione e le Collector Booster di *La Guerra dei Fratelli* possono anche contenere le carte *Transformers di Mondi Altrove* con il codice dell'espansione BOT. Queste carte inedite sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Non sono permesse nei formati Standard, Pioneer o Modern.

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.

---

## Nuova meccanica: carte prototipo

*La Guerra dei Fratelli* contiene le carte prototipo, la cui meccanica rappresenta il lavoro di un artefice nelle diverse fasi di sviluppo. Ogni carta prototipo è una creatura artefatto che ha un insieme secondario di caratteristiche di costo di mana, forza e costituzione aggiunto nella parte superiore del suo riquadro di testo (quando il testo completo delle regole viene visualizzato come testo, il testo aggiunto compare dopo l'altro testo delle regole della carta, in seguito ai caratteri “//”). La carta può essere lanciata utilizzando le sue caratteristiche normali o come un “prototipo” più piccolo di se stessa che utilizza invece le caratteristiche secondarie.

Automa da Incursione  
{7}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
6/4  
Rapidità  
//  
{2} {R}  
Prototipo (*Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.*)  
3/2

Puoi lanciare l'Automa da Incursione come di consueto pagando {7}. In tal caso, rimane una creatura artefatto Costrutto 6/4 incolore con rapidità e il suo valore di mana è 7. E se non hai ancora 7 mana a disposizione? Beh, puoi lanciare il prototipo dell'Automa da Incursione pagando il suo costo di mana {2} {R}. Se lo fai, diventa una creatura artefatto Costrutto 3/2 rossa con rapidità e il suo valore di mana è 3. Le caratteristiche diverse si applicano sia alla magia creatura in pila che al permanente sul campo di battaglia.

Altre note su prototipo:

- Una carta prototipo è una carta incolore in qualsiasi zona tranne la pila o il campo di battaglia, nonché mentre è in pila o sul campo di battaglia se non è stata lanciata come magia prototipo. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, l'Automa da Incursione è una carta creatura incolore con valore di mana 7. Non può essere il bersaglio di Rimettere in Servizio, una magia che bersaglia una carta artefatto o creatura con valore di mana pari o inferiore a 3 nel tuo cimitero.
- Quando viene lanciata come magia prototipo, quella magia ha le caratteristiche di costo di mana, forza e costituzione mostrate nel riquadro di testo secondario colorato, anziché i normali valori di quelle caratteristiche. Il suo colore e il suo valore di mana dipendono da quel costo di mana. Il permanente che quella magia diventa mentre si risolve ha le stesse caratteristiche. Se la magia lascia la pila in qualsiasi altro modo o il permanente che diventa lascia il campo di battaglia, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
- Indipendentemente da come è stata lanciata, una carta prototipo ha sempre lo stesso nome, abilità, tipi e così via. Solo il costo di mana, il valore di mana, il colore, la forza e la costituzione cambiano se la carta è stata lanciata come magia prototipo.
- L'abilità prototipo funziona in qualsiasi zona da cui potrebbe essere lanciata la magia. Per esempio, se un effetto ti permette di lanciare magie artefatto dal tuo cimitero, puoi lanciare il prototipo dell'Automa da Incursione dal tuo cimitero.
- Lanciare una magia prototipo non equivale a lanciarla per un costo alternativo e un costo alternativo può essere applicato a una magia lanciata in questo modo. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una

carta artefatto senza pagare il suo costo di mana, puoi lanciare l'Automa da Incursione come di consueto oppure come magia prototipo.

- Quando lanci una magia prototipo, usa solo le sue caratteristiche da prototipo per determinare se è legale lanciarla. Ad esempio, se l'Automa da Incursione viene esiliato con l'ultima abilità di Chandra dall'Eleganza Letale, potresti lanciarlo per {2} {R} (perché è una magia rossa), anche se non saresti in grado di lanciarlo come una magia incolore al suo costo normale.
- Se un effetto copia una magia prototipo, quella copia (così come la pedina che diventa sul campo di battaglia) avrà le stesse caratteristiche della magia prototipo. Analogamente, se un effetto crea una pedina che è una copia di un permanente prototipo o fa sì che un altro permanente ne diventi una copia, la copia avrà le stesse caratteristiche del permanente prototipo.

---

### **Riproposizione di una meccanica: carte con combinare**

*Le carte di Magic* creano spesso potenti sinergie, ma alcune carte *si combinano* tra loro in modo ben più letterale, diventando un singolo permanente rappresentato da due carte.

Le due carte nella coppia combinata in basso sono Argoth, Santuario della Natura e Titania, Voce di Gea. Nella maggior parte dei casi, si comportano come normali carte di *Magic*, ma se possiedi e controlli sul campo di battaglia entrambe le metà di questa coppia combinata quando l'ultima abilità di Titania, Voce di Gea si risolve, si combineranno in una carta oversize: Titania, Incarnazione di Gea. La metà superiore di Titania, Incarnazione di Gea è stampata sul retro della carta Titania, Voce di Gea. La metà inferiore è stampata sul retro della carta Argoth, Santuario della Natura.

Argoth, Santuario della Natura

Terra

Argoth, Santuario della Natura entra nel campo di battaglia TAPpato a meno che tu non controlli una creatura leggendaria verde.

{T}: Aggiungi {G}.

{2}{G}{G}, {T}: Crea una pedina creatura Orso 2/2 verde, poi macina tre carte. Attiva solo come una stregoneria.

*(Si combina con Titania, Voce di Gea.)*

////

Titania, Voce di Gea

{1}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Elementale

3/4

Raggiungere

Ogniqualvolta una o più carte terra vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona, guadagni 2 punti vita.

All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono quattro o più carte terra nel tuo cimitero e possiedi e controlli Titania, Voce di Gea e una terra chiamata Argoth, Santuario della Natura, esiliare, poi combinalo in Titania, Incarnazione di Gea.

////

Titania, Incarnazione di Gea

Indicatore di colore: verde

Creatura Leggendaria — Avatar Elementale

\*/\*

Cautela, raggiungere, travolgere, rapidità

La forza e la costituzione di Titania, Incarnazione di Gea sono pari al numero di terre che controlli.

Quando Titania entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia TAPpate tutte le carte terra dal tuo cimitero.

{3}{G}: Metti quattro segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli. Diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.

- Quando Titania, Voce di Gea e Argoth, Santuario della Natura vengono combinati, il risultato è una singola creatura: Titania, Incarnazione di Gea, rappresentata da due carte. Se la creatura combinata muore, entrambe le carte vengono messe nel tuo cimitero. Mentre la creatura combinata lascia il campo di battaglia, entrambe le carte vengono di nuovo girate a faccia in su. Se le carte vengono messe in cima o in fondo al tuo grimorio, scegli tu il loro ordine.
- Una carta in ogni coppia di carte con combinare ha un'abilità che ti richiede di esiliare le due carte e combinarle. Se controlli più di un oggetto con uno dei nomi menzionati nell'abilità, ne selezioni uno con quel nome da esiliare.
- Quando due carte vengono esiliate e combinate, entrambe lasciano il campo di battaglia, poi tornano insieme come un nuovo oggetto, senza alcuna relazione con gli oggetti che hanno lasciato il campo di battaglia. Segnalini, Aure, Equipaggiamenti e altri effetti che influenzavano quelle due carte non influenzano il permanente combinato.
- Solo due carte che appartengono alla stessa coppia combinata possono essere combinate. Non è possibile combinare pedine, carte che non hanno combinare o carte con combinare che insieme non formano una

coppia combinata. Se un effetto richiede a un giocatore di combinare carte che non possono essere combinate, quelle carte rimangono in esilio.

- Mentre una carta con combinare è in qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia, ha solo le caratteristiche del suo lato frontale. Lo stesso vale mentre è sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.
- Mentre un permanente combinato è sul campo di battaglia, ha solo le caratteristiche del suo lato posteriore combinato. Qualsiasi effetto che modifichi il modo in cui il nuovo oggetto entra nel campo di battaglia considera solo il lato posteriore combinato.
- Da notare che il permanente rappresentato dai lati posteriori combinati ha un indicatore di colore.
- Il valore di mana di un permanente combinato è la somma dei valori di mana dei suoi lati frontali. Una creatura che diventa una copia di un permanente combinato ha solo le caratteristiche di quel lato posteriore combinato e il suo valore di mana è pari a 0.
- Un giocatore che deve nominare una carta può scegliere di nominare il lato posteriore combinato e ogni giocatore ha il diritto di sapere le caratteristiche di quel lato posteriore combinato in ogni momento.
- Se un effetto sposta un permanente combinato in una nuova zona e poi influenza “quella carta”, influenza in realtà entrambe le carte.
- Nella variante Commander, l’identità di colore di una carta con combinare è determinata solo dai costi di mana e dai simboli del mana nel testo delle regole del suo lato frontale. Non viene preso in considerazione alcun simbolo né testo di regole del permanente che si forma quando si combina.

---

### Riproposizione di una meccanica: dissotterrare

Lanciare potenti magie è fantastico, ma a volte scavare nel passato può essere altrettanto utile. Dissotterrare è una meccanica riproposta che concede ad alcune carte permanenti di ritornare un’ultima volta sul campo di battaglia. In precedenza, dissotterrare era apparsa principalmente sulle carte creatura, ma in *La Guerra dei Fratelli* questa meccanica è presente anche su alcune carte artefatto.

Mietitore di Ashnod

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/1

Ogniquale volta il Mietitore di Ashnod attacca, esilia una carta bersaglio da un cimitero.

Dissotterrare {1} {B} (*{1}{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.)*

Tavolo di Ricerca di Mishra

{1}

Artefatto

{1}, {T}, Sacrifica il Tavolo di Ricerca di Mishra: Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

Dissotterrare {1}{R} ({1}{R}): *Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale o se sta per lasciare il campo di battaglia. Dissotterra solo come una stregoneria.*)

- Se attivi l'abilità dissotterrare di una carta, ma quella carta viene rimossa dal tuo cimitero prima che l'abilità si sia risolta, quell'abilità dissotterrare non avrà alcun effetto mentre si risolve.
- Attivare l'abilità dissotterrare di una carta non equivale a lanciare quella carta. L'abilità dissotterrare viene messa in pila, ma la carta no. Magie e abilità che interagiscono con le abilità attivate (come il secondo modo di Decostruire) potranno interagire con dissotterrare, mentre magie e abilità che interagiscono con le magie (come il Raggio Disgregante) non potranno.
- All'inizio della prossima sottofase finale, un permanente rimesso sul campo di battaglia con dissotterrare viene esiliato. Questa è un'abilità innescata ritardata e può essere neutralizzata dagli effetti come quello di Decostruire che neutralizzano le abilità innescate. Se l'abilità viene neutralizzata, il permanente rimane sul campo di battaglia e l'abilità innescata ritardata non si innesca nuovamente. Tuttavia, l'effetto di sostituzione esilierà comunque il permanente se alla fine lascia il campo di battaglia.
- Dissotterrare fornisce rapidità al permanente rimesso sul campo di battaglia (anche se non è una carta creatura). Tuttavia, non gli viene fornita nessuna delle abilità "di esilio". Se quel permanente perde tutte le sue abilità, sarà comunque esiliato all'inizio della prossima sottofase finale e se sta per lasciare il campo di battaglia.
- Se un permanente rimesso sul campo di battaglia con dissotterrare sta per lasciarlo per qualsiasi motivo, viene invece esiliato, a meno che la magia o abilità che gli sta facendo lasciare il campo di battaglia non stia effettivamente cercando di esiliarlo. In questo caso, riesce nell'intento di esiliare il permanente. Se successivamente quella magia o abilità rimette sul campo di battaglia la carta (come fa, ad esempio, la Rete Statica), la carta permanente tornerà sul campo di battaglia come un nuovo oggetto senza alcuna relazione con l'ultima volta che era sul campo di battaglia. Gli effetti di dissotterrare non saranno più applicati ad essa.

---

### Riproposizione di una meccanica: pedine Pietra del Potere

Apparse per la prima volta su alcune carte di *Dominaria Unita*, le pedine Pietra del Potere sono pedine predefinite che ritornano con maggiore frequenza in *La Guerra dei Fratelli*. Possono essere TAPPate per attingere mana incolore che può essere speso per qualsiasi cosa tranne che per lanciare una magia non artefatto.

Scavo di Fallaji

{3}{G}{G}

Stregoneria

Crea tre pedine Pietra del Potere TAPPate. Guadagni 3 punti vita. *(Le pedine sono artefatti con "{T}": Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto.)*

- Le pedine Pietra del Potere sono un tipo di pedina predefinita. Ognuna ha il sottotipo di artefatto “Pietra del Potere” e l’abilità “{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto”.
- Puoi usare il {C} aggiunto da una pedina Pietra del Potere per qualsiasi cosa che non sia una magia non artefatto. Questo include il pagamento dei costi per attivare abilità di permanenti artefatto e non artefatto, il pagamento dei costi di egida e così via.
- Sebbene tutte le carte di *La Guerra dei Fratelli* che creano pedine Pietra del Potere creino una pedina Pietra del Potere TAPpata, entrare nel campo di battaglia TAPpata non è parte della definizione della pedina. In particolare, se crei una pedina che è una copia di una pedina Pietra del Potere, la copia della pedina non entrerà nel campo di battaglia TAPpata.

### Riproposizione di una meccanica: segnalini stordimento

I segnalini stordimento sono stati introdotti con l’uscita di *Dominaria Unita*. Sono un tipo speciale di segnalino che impedisce ai permanenti TAPpati di STAPPare.

Raffreddamento Involontario  
 {3} {U}  
 Stregoneria  
 TAPpa fino a due artefatti e/o creature bersaglio. Metti due segnalini stordimento su ciascuno di essi. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Se un permanente TAPPato con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, verrà invece rimosso un segnalino stordimento da esso. Questo è un effetto di sostituzione.
- I segnalini stordimento sostituiscono lo STAP per qualsiasi motivo, inclusi i giocatori che STAPPano permanenti TAPpati durante le loro sottofasi di STAP.
- Se un permanente ha più di un segnalino stordimento, ne verrà rimosso solo uno ogni volta che sta per essere STAPPato.
- Le abilità che si innescano quando un permanente “viene STAPPato” non si innescheranno se viene invece rimosso un segnalino stordimento.
- Se STAPPare un permanente è parte di un costo (come quello della prima abilità della Fontana di Nimbo), puoi pagare quel costo “STAPPando” un permanente TAPPato con un segnalino stordimento su di esso. Il segnalino stordimento verrà rimosso e la creatura rimarrà TAPPata. Tuttavia, il costo verrà comunque pagato.
- D’altra parte, se STAPPare più permanenti è parte di un costo (come quello delle ultime due abilità della Fontana di Nimbo), non puoi “STAPPare” lo stesso permanente più di una volta per pagare quel costo.
- I segnalini stordimento esistono indipendentemente dagli effetti che li hanno creati. Se un permanente non ha segnalini stordimento, STAPPerà come di consueto.
- I segnalini stordimento non sono segnalini con parola chiave e non fanno guadagnare abilità ai permanenti su cui si trovano. Non saranno influenzati dagli effetti che fanno perdere tutte le abilità ai permanenti.

### Nuova azione definita da parola chiave: convertire

**Nuova abilità definita da parola chiave: More Than Meets the Eye**

**Nuova abilità definita da parola chiave: metallo vivo**

*Le carte Transformers di Mondi Altrove* introducono alcune nuove meccaniche che si trovano solo su queste carte. Ogni carta bifronte Transformers è una creatura artefatto Robot sul lato frontale e un artefatto non creatura (di solito un Veicolo) sul lato posteriore e cambia forma sul campo di battaglia ogniqualvolta un'abilità ti indica di convertirla. Ognuna può anche essere lanciata convertita pagando il costo di More Than Meets the Eye sul lato frontale. Infine, ciascuno dei lati che sono Veicoli ha *metallo vivo*, un'abilità che la rende una creatura durante il turno del suo controllore.

Arcee, Tiratrice Scelta

{1}{R}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

2/2

More Than Meets the Eye {R}{W} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {R}{W}.*)

Attacco improvviso

{1}, Rimuovi uno o più segnalini +1/+1 da Arcee:

Infligge altrettanti danni a una creatura bersaglio.

Converti Arcee.

////

Arcee, Coupé Acrobatica

Indicatore di colore: rosso, bianco

Artefatto Leggendaria — Veicolo

2/2

Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)

Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia uno o più permanenti creatura o Veicolo che controlli, metti altrettanti segnalini +1/+1 su Arcee. Converti Arcee.

Note su convertire:

- L'azione definita da parola chiave convertire funziona allo stesso modo dell'azione definita da parola chiave trasformare che si trova su alcune altre carte; per convertire un permanente sul campo di battaglia, giralo in modo che l'altro lato sia a faccia in su.
- Il valore di mana di un permanente convertito sul campo di battaglia è pari al valore di mana del lato frontale della carta, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.
- Convertire un permanente non influenza le Aure o gli Equipaggiamenti assegnati ad esso. Analogamente, eventuali segnalini su quel permanente verranno mantenuti dopo la conversione. Eventuali effetti continui creati da una magia o abilità che si sono risolte continueranno ad influenzarlo. Eventuali magie o abilità in pila che bersagliano un permanente continuano a farlo dopo che quel permanente è stato convertito.
- Qualsiasi abilità innescata di un'altra carta che si innesca ogniqualvolta un permanente si trasforma si innescherà anche ogniqualvolta un permanente viene convertito.
- Analogamente, un'abilità di un'altra carta che ti indica di "trasformare" una di queste carte ti farà convertire quella carta, anche se quell'abilità non usa la parola "convertire".

Note su More Than Meets the Eye:

- "More Than Meets the Eye [costo]" significa "Puoi lanciare questa carta convertita pagando [costo] invece del suo costo di mana". Funziona in qualsiasi zona da cui potrebbe essere lanciata la magia.

- Il costo è un costo alternativo, perciò non può essere combinato con altri costi alternativi. Può essere combinato con eventuali costi addizionali applicabili.
- Quando lanci una magia usando la sua abilità More Than Meets the Eye, la carta viene messa in pila con il lato posteriore a faccia in su. La magia risultante ha tutte le caratteristiche di quel lato.
- 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 More Than Meets the Eye), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana di una magia lanciata usando More Than Meets the Eye è determinato dal costo di mana del lato frontale della carta, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata in questo modo entra nel campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su.
- Se copi una magia permanente lanciata in questo modo, la copia ha le caratteristiche del lato posteriore della carta, anche se non è essa stessa una carta bifronte.

Note su metallo vivo:

- “Metallo vivo” significa “Fintanto che è il tuo turno, questo permanente è una creatura artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi”.)
- Mentre è una creatura, il Veicolo ha la forza e la costituzione che riporta stampate.
- Se un’abilità statica di un altro permanente si applica solo a permanenti non creatura, quell’abilità si applica a un Veicolo con metallo vivo solo durante i turni dei tuoi avversari. Ad esempio, se controlli Arcee, Coupé Acrobatica e la Marcia delle Macchine, Arcee sarà una creatura artefatto 2/2 durante il tuo turno e una creatura artefatto 3/3 (perché il suo valore di mana è 3) durante il turno di ogni avversario.

---

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL’ESPANSIONE PRINCIPALE DI LA GUERRA DEI FRATELLI**

Addetto alla Centrale Energetica

{5}

Creatura Artefatto — Addetto-al-Montaggio

4/4

{3}: L’Addetto alla Centrale Energetica prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se controlli creature chiamate Addetto alla Miniera e Addetto alla Torre, metti invece due segnalini +1/+1 sull’Addetto alla Centrale Energetica. Attiva solo una volta per turno.

- L’Addetto alla Centrale Energetica otterrà due segnalini +1/+1 invece di prendere +2/+2 se, nel momento in cui l’abilità si risolve, controlli almeno una creatura chiamata Addetto alla Miniera e almeno una creatura chiamata Addetto alla Torre.

---

Addetto alla Miniera

{2}

Creatura Artefatto — Addetto-al-Montaggio

2/1

{T}: Guadagni 1 punto vita. Se controlli creature chiamate Addetto alla Centrale Energetica e Addetto alla Torre, guadagni invece 3 punti vita.

- Guadagnerai 3 punti vita invece di 1 se, nel momento in cui l'abilità si risolve, controlli almeno una creatura chiamata Addetto alla Centrale Energetica e almeno una creatura chiamata Addetto alla Torre.

Addetto alla Torre

{3}

Creatura Artefatto — Addetto-al-Montaggio

1/3

Raggiungere

{T}: Aggiungi {C}. Se controlli creature chiamate

Addetto alla Miniera e Addetto alla Centrale Energetica,

aggiungi invece {C}{C}{C}.

- Aggiungerai {C}{C}{C} invece di {C} se controlli almeno una creatura chiamata Addetto alla Miniera e almeno una creatura chiamata Addetto alla Centrale Energetica.

Amalgama Radice di Ferro

{5}

Creatura Artefatto — Golem

5/5

{3}{G}{G}, Sacrifica l'Amalgama Radice di Ferro: Crea una pedina creatura artefatto Golem X/X incolore, dove X è tre volte la forza dell'Amalgama Radice di Ferro. Ha rapidità fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria.

//

{1}{G}

Prototipo (*Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.*)

2/3

- Usa la forza dell'Amalgama Radice di Ferro nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia (non la forza della carta creatura nel cimitero) per determinare il valore di X.

Animazione della Pietra del Vigore

{3}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto

Quando l'Animazione della Pietra del Vigore entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

L'artefatto incantato è una creatura con forza e costituzione base 4/4 in aggiunta ai suoi altri tipi.

- L'artefatto mantiene i propri tipi, sottotipi o supertipi. In particolare, un Equipaggiamento che diventa una creatura artefatto di norma non può essere assegnato a un'altra creatura. Se era già assegnato a una creatura, diventa non assegnato.
- Se l'artefatto era già una creatura, la sua forza e la sua costituzione base diventeranno pari a 4. Questo sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base

della creatura. Eventuali effetti che determinano la forza o la costituzione e iniziano ad applicarsi dopo che l'Animazione della Pietra del Vigore viene assegnata all'artefatto sostituiranno questo effetto.

- Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quelli creati dalla Crescita Gigante, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano forza e costituzione.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

---

Animista delle Leghe

{G}

Creatura — Druido Umano

1/1

{2} {G}: Fino alla fine del turno, un artefatto non creatura bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto 4/4.

- Mentre l'abilità dell'Animista delle Leghe si risolve, il permanente bersaglio mantiene tutti gli altri tipi e sottotipi che aveva prima di diventare una creatura artefatto.
-

Argoth, Santuario della Natura

Terra

Argoth, Santuario della Natura entra nel campo di battaglia TAPPato a meno che tu non controlli una creatura leggendaria verde.

{T}: Aggiungi {G}.

{2}{G}{G}, {T}: Crea una pedina creatura Orso 2/2 verde, poi macina tre carte. Attiva solo come una stregoneria.

*(Si combina con Titania, Voce di Gea.)*

////

Titania, Voce di Gea

{1}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Elementale

3/4

Raggiungere

Ogniqualvolta una o più carte terra vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona, guadagni 2 punti vita.

All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono quattro o più carte terra nel tuo cimitero e possiedi e controlli Titania, Voce di Gea e una terra chiamata Argoth, Santuario della Natura, esiliata, poi combinale in Titania, Incarnazione di Gea.

////

Titania, Incarnazione di Gea

Indicatore di colore: verde

Creatura Leggendaria — Avatar Elementale

\*/\*

Cautela, raggiungere, travolgere, rapidità

La forza e la costituzione di Titania, Incarnazione di Gea sono pari al numero di terre che controlli.

Quando Titania entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia TAPPate tutte le carte terra dal tuo cimitero.

{3}{G}: Metti quattro segnalini +1/+1 su una terra bersaglio che controlli. Diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.

- L'ultima abilità di Titania, Incarnazione di Gea non ha una durata, il che significa che la terra rimane una creatura a tempo indeterminato.
- Puoi attivare l'abilità più volte bersagliando la stessa terra per aggiungere più segnalini.

---

Audacia

{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+0 e ha travolgere.

Quando l'Audacia viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta.

- Se la creatura che l'Audacia sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che la magia Aura si sia risolta, l'intera magia non si risolve. L'Audacia viene messa nel tuo cimitero dalla pila, non dal campo di battaglia, perciò la sua ultima abilità non si innesca.

---

Baloth Testardo

{2} {G} {G}

Creatura — Bestia

4/4

Quando il Baloth Testardo entra nel campo di battaglia, guadagna 4 punti vita.

Se una magia o abilità controllata da un avversario ti fa scartare il Baloth Testardo, mettilo sul campo di battaglia invece di metterlo nel tuo cimitero.

- Se una magia o abilità controllata da un avversario ti fa scartare il Baloth Testardo e sia l'abilità del Baloth Testardo che un'altra abilità (ad esempio, quella della Leyline del Nulla di un avversario) ti dicono di mettere il Baloth Testardo in qualche altra zona invece di metterlo nel tuo cimitero, scegli quale applicare.
- Se scarti il Baloth Testardo e lo metti sul campo di battaglia, l'hai comunque scartato. Le abilità che si innescano quando scarti una carta si innescheranno comunque.

---

Battaglione Brulicoraggio

{9}

Creatura Artefatto — Costrutto

4/4

Travolgere, rapidità

Quando il Battaglione Brulicoraggio entra nel campo di battaglia, se lo hai lanciato, crea due pedine che sono sue copie.

//

{3} {R} {R}

Prototipo (*Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.*)

2/2

- Le copie avranno lo stesso costo di mana, valore di mana, colore, forza e costituzione del Battaglione Brulicoraggio, che variano se è stato lanciato o meno come magia prototipo.

---

Behemoth Sempreverde

{5}

Creatura Artefatto — Bestia

2/7

Puoi giocare terre dal tuo cimitero.

Dissotterrare {G} {G} ({G}{G}: *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.*)

- Il Behemoth Sempreverde non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.
- Il Behemoth Sempreverde non ti permette di attivare abilità (come ciclo) di carte terra nel tuo cimitero.

---

### Campo di Demolizione

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}, Sacrifica il Campo di Demolizione: Distruggi una terra non base bersaglio controllata da un avversario.

Il controllore di quella terra può passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare.

- Se la terra bersagliata è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità del Campo di Demolizione si risolve, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore potrà passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base.
- Il controllore della terra bersaglio può passare in rassegna per una carta terra base anche se quella terra non è stata distrutta dall'abilità del Campo di Demolizione. Questo può avvenire perché la terra ha indistruttibile.

---

### Cercacciaio di Sarinth

{1}{G}

Creatura — Esploratore Artefice Umano

1/2

Ogniqualvolta un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se non aggiungi la carta alla tua mano, puoi metterla nel tuo cimitero.

- Non devi necessariamente rivelare la carta se è una carta terra. Puoi scegliere di non rivelarla e metterla invece nel tuo cimitero.

---

### Comando di Gix

{3}{B}{B}

Stregoneria

Scegli due —

- Scegli fino a una creatura. Metti due segnalini +1/+1 su di essa. Ha legame vitale fino alla fine del turno.
- Distruggi ogni creatura con forza pari o inferiore a 2.
- Riprendi in mano fino a due carte creatura dal tuo cimitero.
- Ogni avversario sacrifica una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla.

- Poiché nessuno dei modi ha bersagli, non devi scegliere quale creatura ottiene i segnalini o quali carte riprendi in mano finché il Comando di Gix non si risolve.
-

Comando di Kayla

{1}{W}{W}

Stregoneria

Scegli due —

- Crea una pedina creatura artefatto Costrutto 2/2 incolore.
  - Metti un segnalino +1/+1 su una creatura che controlli.
- Ha doppio attacco fino alla fine del turno.
- Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura base, rivela e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.
  - Guadagni 2 punti vita e profetizzi 2.

- Nessuno dei modi ha dei bersagli. In particolare, questo significa che non devi scegliere una creatura per il secondo modo finché la magia non si risolve.
- 

Comando di Titania

{4}{G}{G}

Stregoneria

Scegli due —

- Esilia il cimitero di un giocatore bersaglio. Guadagni 1 punto vita per ogni carta esiliata in questo modo.
- Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.
- Crea due pedine creatura Orso 2/2 verdi.
- Metti due segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Se scegli il primo modo e quel giocatore è un bersaglio illegale quando il Comando di Titania si risolve, la magia viene rimossa dalla pila e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- 

Comando di Urza

{2}{U}{U}

Istantaneo

Scegli due —

- Le creature che non controlli prendono -2/-0 fino alla fine del turno.
- Crea una pedina Pietra del Potere TAPpata.
- Crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore TAPpata con “Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli”.
- Profetizza 1, poi pesca una carta.

- L’abilità di quella pedina Costrutto conterà il Costrutto stesso, che sarà quindi almeno 1/1.
-

Commando Alato

{2} {U}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Volare

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

- Qualsiasi magia che lanci che non abbia il tipo creatura farà innescare prodezza. Se una magia ha più tipi e uno di questi è il tipo creatura (ad esempio una creatura artefatto), lanciarla non farà innescare prodezza. Neppure giocare una terra la farà innescare.
  - Prodezza viene messa in pila sopra alla magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà prima di quella magia.
  - Dopo che si è innescata, prodezza non è collegata alla magia che l'ha fatta innescare. Se quella magia viene neutralizzata, prodezza si risolverà comunque.
- 

Corrompere

{5} {B}

Stregoneria

Corrompere infligge danno pari al numero di Paludi che controlli a un qualsiasi bersaglio. Guadagni punti vita pari ai danni inflitti in questo modo.

- Corrompere considera ogni terra che controlli con il sottotipo Palude, non solo quelle con il nome Palude.
- 

Corsa agli Armamenti

{3} {R}

Incantesimo

{3} {R}: Puoi mettere sul campo di battaglia una carta artefatto dalla tua mano. Quell'artefatto ha rapidità. Sacrificalo all'inizio della prossima sottofase finale.

- Sacrifichi l'artefatto solo se lo controlli ancora all'inizio della prossima sottofase finale. Se quell'artefatto ha lasciato il campo di battaglia, anche se in seguito vi ha fatto ritorno, non lo sacrifichi.
- 

Decostruire

{1} {U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Neutralizza una magia artefatto o incantesimo bersaglio. Se una magia è neutralizzata in questo modo, esilia la invece di metterla nel cimitero del suo proprietario.
  - Neutralizza un'abilità attivata o innescata bersaglio.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e dissotterrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”.
- Le azioni di turno e le azioni speciali come la normale pescata di una carta, il danno da combattimento o girare a faccia in su una creatura a faccia in giù non possono essere bersagliate. Nemmeno le abilità di mana possono essere bersagliate.
- L’ultimo modo può bersagliare le abilità innescate ritardate. In particolare, può bersagliare l’abilità innescata ritardata che esilia un permanente dissotterrato all’inizio della prossima sottofase finale. Se quell’abilità innescata ritardata viene neutralizzata, il permanente dissotterrato rimane sul campo di battaglia a tempo indeterminato. Tuttavia, sarà comunque esiliato se sta per morire o lasciare il campo di battaglia per qualsiasi altro motivo.

#### Desincronizzare

{4} {U}

Istantaneo

Il proprietario di un permanente non terra bersaglio mette quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio.

Profetizza 2.

- Il proprietario del permanente sceglie se mettere quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio. Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando la magia bersaglia un permanente combinato), il proprietario di quel permanente mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.

#### Destino Draconico

{1} {R} {R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 e ha volare, rapidità e

“{1}: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno”. È un Drago in aggiunta ai suoi altri tipi.

Quando la creatura incantata muore, fai tornare il Destino Draconico in mano al suo proprietario.

- Essere un Drago non fa parte dell’abilità attivata che ha la creatura incantata. È un Drago in aggiunta ai suoi altri tipi indipendentemente dal fatto che quell’abilità sia stata attivata.

#### Dilemma Doloroso

{3} {B} {B}

Incantesimo

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, quel giocatore perde 5 punti vita a meno che quel giocatore non scarti una carta.

- Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, l’abilità del Dilemma Doloroso si innesca e viene messa in pila sopra a quella magia. Si risolverà prima della magia.

Dominio della Pietra della Debilitazione

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto o creatura

Quando il Dominio della Pietra della Debilitazione entra nel campo di battaglia, puoi pagare {3}. Se lo fai, TAPpa il permanente incantato.

Il permanente incantato non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

- Il permanente incantato non STAPpa durante lo STAP del suo controllore anche se non hai pagato {3}.

---

Drafna, Fondatore di Lat-Nam

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Artefice Umano

2/1

{1}{U}: Fai tornare un artefatto bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.

{3}, {T}: Copia una magia artefatto bersaglio che controlli. (*La copia diventa una pedina.*)

- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina, quindi la pedina non viene “creata”. Gli effetti che considerano la creazione di una pedina non interagiranno con una pedina che entra nel campo di battaglia perché l’abilità innescata ha copiato una magia permanente.
- Se un effetto copia una magia prototipo, quella copia (così come la pedina che diventa sul campo di battaglia) avrà le stesse caratteristiche della magia prototipo.

---

Erogatore del Plotone

{5}

Creatura Artefatto — Costrutto

4/6

All’inizio della tua sottofase finale, se controlli due o più altre creature, pesca una carta.

{3}{W}: Crea una pedina creatura artefatto Soldato 1/1 incolore.

Dissotterrare {2}{W}{W}

- Devi controllare due o più altre creature sia quando la prima abilità si innesca che quando si risolve. Se controlli meno di due altre creature in uno dei due momenti, non pescherai alcuna carta.

---

Fabbricazione di Tawnos

{3}{G}

Istantaneo

Metti due segnalini +1/+1 su un artefatto, una creatura o una terra bersaglio che controlli. STAPpa quel permanente. Se non è una creatura, diventa una creatura 0/0 in aggiunta ai suoi altri tipi.

- La Fabbricazione di Tawnos non fornisce rapidità, quindi se un permanente non creatura entrato nel campo di battaglia dall'inizio del tuo mantenimento diventa una creatura in questo modo, non può attaccare fino al tuo prossimo turno. Nemmeno le eventuali abilità attivate che ha con un simbolo {T} nel loro costo possono essere attivate fino alla tua prossima sottofase di mantenimento. In particolare, questo significa che una terra entrata nel campo di battaglia dopo il tuo ultimo mantenimento non può essere TAPPata per attingere mana se diventa una creatura in questo modo.
- Se un artefatto o una terra che diventa una creatura in questo modo è sul campo di battaglia dall'inizio del tuo mantenimento (anche se non era una creatura in quel momento), può attaccare durante il tuo turno e le sue abilità possono essere attivate.

Feldon, Dissotteratore di Ronom  
 {1}{R}  
 Creatura Leggendaria — Artefice Umano  
 2/2

Rapidità

Feldon, Dissotteratore di Ronom non può bloccare. Ogniqualvolta viene inflitto danno a Feldon, esilia altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una magia in questo modo.

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

- Se la Fonderia 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 in qualche modo non guadagni rapidità).
- Se la Fonderia 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.

Gigatalpa Famelica  
{3} {B}  
Creatura — Orrore Talpa  
2/3

Quando la Gigatalpa Famelica entra nel campo di battaglia, macina tre carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta creatura scelta tra le carte macinate in questo modo. Se non lo fai, metti un segnalino +1/+1 sulla Gigatalpa Famelica. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Metti un segnalino +1/+1 sulla Gigatalpa Famelica se non aggiungi alla tua mano una carta creatura con la sua abilità, anche se non c'era una carta creatura tra le carte macinate.
- Se un effetto di sostituzione fa sì che le carte macinate vengano esiliate anziché essere messe nel cimitero, questo effetto può comunque applicarsi alle carte in esilio “macinate in questo modo”.

---

Gix, Pretore di Yawgmoth  
{1} {B} {B}  
Creatura Legendaria — Pretore Phyrexiano  
3/3

Ogniquale volta una creatura infligge danno da combattimento a uno dei tuoi avversari, il suo controllore può pagare 1 punto vita. Se lo fa, quel giocatore pesca una carta.

{4} {B} {B} {B}, Scarta X carte: Esilia le prime X carte del grimorio di un avversario bersaglio. Puoi giocare terre e lanciare magie scelte tra le carte esiliate in questo modo senza pagare i loro costi di mana.

- Devi giocare le carte mentre risolvi l'ultima abilità. Non puoi aspettare e giocare in un secondo momento.
- Puoi giocare una terra in questo modo solo durante il tuo turno e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.
- Se una magia che lanci in questo modo ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

---

Golem Ramacigno  
{7}  
Creatura Artefatto — Golem  
6/5

Quando il Golem Ramacigno entra nel campo di battaglia, guadagni punti vita pari alla sua forza.

//

{3} {G}  
Prototipo *(Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.)*

3/3

- Se il Golem Ramacigno lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata entra-in-campo si sia risolta, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti punti vita guadagna, non la sua forza nella zona in cui si è spostato.

---

#### Guerra Meccanizzata

{1}{R}{R}

Incantesimo

Se una fonte rossa o artefatto che controlli sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece altrettanti danni più 1.

- Il danno addizionale viene inflitto dalla fonte del danno originale. Il danno addizionale non viene inflitto dalla Guerra Meccanizzata.
- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che una fonte infliggerebbe a un avversario o a un permanente che controlla, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto della Guerra Meccanizzata non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte rossa o artefatto che controlli viene diviso o assegnato tra più avversari e/o permanenti controllati dagli avversari, dividi la quantità originale prima di aggiungere 1. Per esempio, se lanci una magia rossa che infligge 4 danni divisi tra un qualsiasi numero di bersagli e scegli di farle infliggere 2 danni a una creatura e 2 danni al controllore di quella creatura, quella magia infliggerà invece 3 danni a ciascuno di essi.

---

#### Hurkyl, Maga Magistrale

{1}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Mago Umano

2/4

All'inizio della tua sottofase finale, se hai lanciato una magia non creatura in questo turno, rivela le prime cinque carte del tuo grimorio. Per ogni tipo di carta tra le magie non creatura che hai lanciato in questo turno, puoi aggiungere alla tua mano una carta di quel tipo scelta tra le carte rivelate. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Non è necessario che Hurkyl si trovasse sul campo di battaglia nel momento in cui le magie non creatura sono state lanciate affinché l'abilità si inneschi o le magie vengano contate.
  - I tipi di carta che una magia non creatura può avere sono artefatto, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria e tribale. I sottotipi, come Umano ed Equipaggiamento, e i supertipi, come neve e leggendario, non sono tipi di carta.
-

### Il Cervello Roccioso

{2}

#### Artefatto Leggendario

{2}, {T}, Esilia Il Cervello Roccioso: Scegli il nome di una carta. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio di un avversario bersaglio per trovare fino a quattro carte con quel nome ed esiliare. Quel giocatore rimescola, poi pesca una carta per ogni carta esiliata dalla propria mano in questo modo. Attiva solo come una stregoneria.

- Bersagli un giocatore mentre l'abilità attivata del Cervello Roccioso viene messa in pila, ma non scegli il nome di una carta finché non si risolve. In particolare, questo significa che i giocatori non potranno rispondere all'abilità sapendo quale nome di carta sceglierai.
- L'abilità non ha effetto sui permanenti con il nome scelto che sono sul campo di battaglia.
- Non devi scegliere il nome di una carta che hai già visto in questa partita; puoi provare a indovinare una carta che il tuo avversario potrebbe avere nel suo mazzo, se lo desideri.
- A differenza della maggior parte degli effetti di questo tipo, l'abilità del Cervello Roccioso consente al suo controllore di scegliere il nome di una terra base. Ricorda che puoi passare in rassegna per trovare solo fino a quattro copie di quella carta, anche se ne trovi di più.
- Non devi necessariamente esiliare ogni carta che trovi con quel nome. Se vuoi lasciarne una nel suo cimitero, ad esempio, puoi farlo.

---

### Il Sarcofago di Stasi

{3}

#### Artefatto Leggendario

{2}, {T}, Esilia Il Sarcofago di Stasi: Hai protezione da tutto fino al tuo prossimo turno.

- Se un giocatore ha protezione da tutto, significa tre cose: 1) Tutto il danno che verrebbe inflitto a quel giocatore viene prevenuto. 2) A quel giocatore non possono essere assegnate Aure. 3) Quel giocatore non può essere bersaglio di magie o abilità.
  - Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Un effetto che non bersaglia te può comunque farti scartare delle carte, ad esempio. Le creature possono comunque attaccarti mentre hai protezione da tutto, anche se il danno da combattimento che ti infliggerebbero sarà prevenuto.
  - Se un effetto dice che il danno non può essere prevenuto, puoi comunque subire danni da fonti senza bersaglio, come creature attaccanti o magie che infliggono danni a ciascun giocatore.
  - Guadagnare protezione da tutto farà in modo che una magia o un'abilità in pila che ti bersaglia abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
-

Inseguitore della Trincea

{4} {B}

Creatura — Orrore Bestia

4/5

Se hai pescato due o più carte in questo turno, l'Inseguitore della Trincea ha tocco letale e legame vitale.

- Non è necessario che l'Inseguitore della Trincea si trovasse sul campo di battaglia quando hai pescato le carte. Se peschi due carte, poi giochi l'Inseguitore della Trincea, l'Inseguitore della Trincea ha tocco letale e legame vitale in questo turno.

---

Intento Diabolico

{1} {B}

Stregoneria

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

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

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare più di una creatura.
- I giocatori possono rispondere solo dopo che questa magia è stata lanciata e che tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.

---

Juggernaut di Mishra

{5}

Creatura Artefatto — Juggernaut

5/3

Travolgere

Il Juggernaut di Mishra attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Dissotterrare {5} {R} (*{5}{R}*): *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.)*

- Se il Juggernaut di Mishra non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpato), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
-

L'Ancora Temporale  
{3}{U}{U}{U}  
Artefatto Leggendaro

All'inizio del tuo mantenimento, profetizza 2.

Ogniqualevolta scegli di mettere una o più carte in fondo al tuo grimorio mentre profetizzi, esilia altrettante carte dal fondo del tuo grimorio.

Durante il tuo turno, puoi giocare le carte esiliate con L'Ancora Temporale.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per una carta che giochi usando l'ultima abilità dell'Ancora Temporale e, se è una magia, devi pagarne i costi per lanciarla.

---

Legioni in Cenere

{1}{W}{B}  
Stregoneria

Esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario e tutte le pedine con lo stesso nome di quel permanente che quel giocatore controlla.

- Il permanente bersaglio può essere una pedina oppure no. Verrà esiliato in ogni caso.
- Se il bersaglio è illegale mentre le Legioni in Cenere tentano di risolversi, le Legioni in Cenere verranno rimosse dalla pila e non avranno effetto, anche se ci sono ancora pedine con quel nome sul campo di battaglia.

---

Liberator, Tottero da Guerra di Urza

{3}  
Creatura Artefatto Leggendaro — Tottero

1/2

Lampo

Volare

Puoi lanciare magie incolore e magie artefatto come se avessero lampo.

Ogniqualevolta lanci una magia, se l'ammontare di mana speso per lanciare quella magia è superiore alla forza di Liberator, Tottero da Guerra di Urza, metti un segnalino +1/+1 su Liberator.

- La terza abilità si applica solo al lancio delle magie. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate "solo come una stregoneria".
  - L'ultima abilità considera solo l'ammontare di mana effettivamente speso per lanciare la magia, indipendentemente dal suo costo di mana.
-

Livellatore Urbano

{8}

Creatura Artefatto — Costrutto

8/8

Travolgere

Quando lanci questa magia e ogniqualvolta il Livellatore Urbano attacca, distruggi fino a un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina Pietra del Potere TAPpata.

Dissotterrare {8}

- L'abilità innescata del Livellatore Urbano non si innesca quando attivi la sua abilità dissotterrare dal tuo cimitero. Tuttavia, si innesca quando attacchi con il Livellatore Urbano in quel turno.
- 

Macchina della Marea

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/2

Difensore

{U}: La Macchina della Marea perde difensore e ha "Questa creatura non può essere bloccata".

{2} {U}: La Macchina della Marea diventa blu e ha forza e costituzione base 5/4. Attiva solo se la Macchina della Marea non ha difensore.

{4} {U} {U}: Pesca tre carte. Attiva solo se la Macchina della Marea è blu e solo una volta.

- Se la Macchina della Marea perde difensore in un modo diverso dalla sua prima abilità, la sua seconda abilità può comunque essere attivata. Allo stesso modo, se diventa blu in un modo diverso dalla sua seconda abilità, la sua ultima abilità può comunque essere attivata. Da notare che un effetto che consente a una creatura di "attaccare come se non avesse difensore" in realtà non le fa perdere difensore.
  - L'ultima abilità della Macchina della Marea può essere attivata solo una volta per partita, non una volta per turno.
  - Se una Macchina della Marea la cui ultima abilità è stata attivata lascia il campo di battaglia e poi vi fa ritorno, è un nuovo oggetto sul campo di battaglia e la sua ultima abilità può essere attivata di nuovo (solo dopo che è diventata blu, naturalmente).
- 

Maratonante Goblin

{R}

Creatura — Goblin

1/2

Il Maratonante Goblin prende +2/+0 e ha minacciare se hai sacrificato un permanente in questo turno.

- Non è necessario che il Maratonante Goblin si trovasse sul campo di battaglia quando il permanente è stato sacrificato per ottenere il bonus.
-

Mascellardente Gigante

{2} {R}

Creatura — Bestia Dinosaurio

4/3

Travolgere

I giocatori non possono guadagnare punti vita.

- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita ai giocatori si risolvono comunque mentre il Mascellardente Gigante è sul campo di battaglia. Nessun giocatore guadagnerà punti vita, ma avverranno tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
- Se un effetto dice di impostare i punti vita di un giocatore a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre il Mascellardente Gigante è sul campo di battaglia, i punti vita del giocatore non cambiano.

---

Matrice della Simmetria

{4}

Artefatto

Ogniquale volta una creatura con forza pari alla sua costituzione entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {1}. Se lo fai, peschi una carta.

- Se una o più abilità statiche che si applicano a una creatura che entra nel campo di battaglia modificano la sua forza o costituzione, quelle abilità vengono considerate nel momento in cui si determina se l'abilità della Matrice della Simmetria si innesca o meno. Lo stesso vale per gli effetti di sostituzione che si applicano ad essa, come entrare nel campo di battaglia con uno o più segnalini +1/+1 o entrare nel campo di battaglia come copia di un'altra creatura.

---

Metamorfo Massiccio

{9}

Creatura Artefatto — Polimorfo

7/7

Puoi far entrare il Metamorfo Massiccio nel campo di battaglia come una copia di un artefatto o di una creatura che controlli, tranne che è una creatura artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi e la sua forza e la sua costituzione sono pari alla forza e alla costituzione del Metamorfo Massiccio.

//

{2} {U} {U}

Prototipo (*Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.*)

3/3

- Ad eccezione di essere anche una creatura artefatto e di avere forza e costituzione diverse, il Metamorfo Massiccio copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Usa la forza e la costituzione stampate appropriate (7/7 o 3/3) per determinare il risultato dell'effetto di copia del Metamorfo Massiccio.

- Se il permanente scelto ha  $\{X\}$  nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente scelto sta copiando qualcos'altro (per esempio, se il permanente scelto è un Clone), allora il tuo Metamorfo Massiccio entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente scelto ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Se il permanente scelto è una pedina, il Metamorfo Massiccio copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia, con le eccezioni indicate. Il Metamorfo Massiccio non diventa una pedina.
- Ogni abilità entra-in-campo del permanente copiato si innesca quando il Metamorfo Massiccio entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente scelto.
- Se il Metamorfo Massiccio in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo un permanente che sia già sul campo di battaglia.
- Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, il Metamorfo Massiccio entra nel campo di battaglia come una creatura artefatto 7/7 (o 3/3).

Mirare alla Gola

$\{1\}\{B\}$

Istantaneo

Distruggi una creatura non artefatto bersaglio.

- Se la creatura bersagliata è anche un artefatto quando Mirare alla Gola tenta di risolversi, non si risolverà.

Mishra, Domatore di Mak Fawa

$\{3\}\{B\}\{R\}$

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

4/4

I permanenti che controlli hanno “Egida—Sacrifica un permanente”.

Ogni carta artefatto nel tuo cimitero ha dissotterrare  $\{1\}\{B\}\{R\}$ . ( $\{1\}\{B\}\{R\}$ : Rimetti sul campo di battaglia la 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.)

- Nonostante la presenza del testo di richiamo possa far pensare diversamente, le abilità dissotterrare concesse da Mishra, Domatore di Mak Fawa sono abilità attivate di ogni singola carta artefatto nel tuo cimitero. Non sono abilità attivate di Mishra.

Mishra, Prodigio dello Scavo  
{2} {R}  
Creatura Leggendaria — Artefice Umano  
2/1  
Rapidità  
{1}, {T}, Scarta una carta: Pesca una carta.  
Ogniqualevolta scarti una o più carte artefatto, aggiungi  
{R} {R}. Questa abilità si innesca solo una volta per  
turno.

- L'ultima abilità si innesca se scarti carte artefatto per qualsiasi motivo, non solo per la sua abilità attivata.

---

Mishra, Rivendicato da Gix  
{2} {B} {R}  
Creatura Leggendaria — Artefice Umano Phyrexiano  
3/5  
Ogniqualevolta attacchi, ogni avversario perde X punti  
vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di  
creature attaccanti. Se Mishra, Rivendicato da Gix e una  
creatura chiamata Drago Meccanico di Phyrexia  
attaccano e possiedi e controlli entrambi, esiliali, poi  
combiniali in Mishra, Sottratto da Phyrexia. Entra nel  
campo di battaglia TAPpato e attaccante.

////

Drago Meccanico di Phyrexia  
{3}  
Creatura Artefatto — Drago Phyrexiano  
2/2  
Doppio attacco  
Quando il Drago Meccanico di Phyrexia entra nel campo  
di battaglia dal tuo cimitero, puoi scartare la tua mano.  
Se lo fai, pesca tre carte.  
Dissotterrare {3} {R} {R}  
(*Si combina con Mishra, Rivendicato da Gix.*)

////

Mishra, Sottratto da Phyrexia  
Indicatore di colore: nero, rosso  
Creatura Artefatto Leggendaria — Artefice Phyrexiano  
9/9  
Ogniqualevolta Mishra, Sottratto da Phyrexia entra nel  
campo di battaglia o attacca, scegli tre —

- Un avversario bersaglio scarta due carte.
- Mishra infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.
- Distruggi un artefatto o un planeswalker bersaglio.
- Le creature che controlli hanno minacciare e travolgere  
fino alla fine del turno.
- Le creature che non controlli prendono -1/-1 fino alla  
fine del turno.
- Crea due pedine Pietra del Potere TAPpate.

- Mishra, Sottratto da Phyrexia entra nel campo di battaglia TAPpato e attaccante, ma poiché non è stato dichiarato come creatura attaccante, nessuna abilità che si innesca quando una creatura attacca si innescherà.

- Scegli quale giocatore o planeswalker viene attaccato da Mishra, Sottratto da Phyrexia mentre Mishra entra nel campo di battaglia.

Myrel, Scudo di Argivia

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/4

Durante il tuo turno, i tuoi avversari non possono lanciare magie o attivare abilità di artefatti, creature o incantesimi.

Ogniqualevolta Myrel, Scudo di Argivia attacca, crea X pedine creatura artefatto Soldato 1/1 incolori, dove X è il numero di Soldati che controlli.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e dissotterrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- La prima abilità di Myrel, Scudo di Argivia impedisce agli avversari di attivare le abilità dei permanenti sul campo di battaglia che sono artefatti, creature e/o incantesimi. Non impedisce di attivare le abilità attivate dalle carte in qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia. In particolare, questo significa che i tuoi avversari possono comunque attivare le abilità delle carte nel loro cimitero (come dissotterrare).

Nano Cantore della Forgia

{1}{R}

Creatura — Mago Nano

1/3

Egida—Paga 2 punti vita. *(Ogniqualevolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi 2 punti vita.)*

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

- Qualsiasi magia che lanci che non abbia il tipo creatura farà innescare prodezza. Se una magia ha più tipi e uno di questi è il tipo creatura (ad esempio una creatura artefatto), lanciarla non farà innescare prodezza. Neppure giocare una terra la farà innescare.
- Prodezza viene messa in pila sopra alla magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà prima di quella magia.
- Dopo che si è innescata, prodezza non è collegata alla magia che l’ha fatta innescare. Se quella magia viene neutralizzata, prodezza si risolve comunque.

### Negoziazioni Ostili

{3}{B}

Istantaneo

Esilia le prime tre carte del tuo grimorio in una pila a faccia in giù, poi esilia le prime tre carte del tuo grimorio in un'altra pila a faccia in giù. Guarda le carte in ogni pila, poi gira una pila a tua scelta a faccia in su. Un avversario sceglie una pila. Aggiungi alla tua mano quella pila e metti l'altra nel tuo cimitero. Perdi 3 punti vita.

- Se ci sono meno di sei carte nel tuo grimorio, la seconda pila sarà più piccola della prima. Se hai meno di quattro carte nel tuo grimorio, solo la prima pila conterrà carte e la seconda pila sarà vuota. Puoi scegliere di girare la pila vuota a faccia in su, ma è probabile che il tuo avversario scelga di darti la pila vuota a prescindere, a meno che non si senta particolarmente generoso.
- 

### Nelle Trincee

{1}{W}{W}

Incantesimo

Le creature che controlli prendono +1/+1.

{5}{W}: Esilia un permanente non terra bersaglio che non controlli finché Nelle Trincee non lascia il campo di battaglia. Attiva solo come una stregoneria e solo una volta.

- L'abilità attivata è una singola abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia il permanente quando l'abilità si risolve e un altro che fa ritornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che Nelle Trincee l'ha lasciato.
  - Se Nelle Trincee lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità attivata 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 una creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
  - Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
  - In una partita multiplayer, se il proprietario di Nelle Trincee lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.
  - L'abilità attivata può essere attivata solo una volta per partita. Se l'abilità viene neutralizzata o altrimenti non si risolve dopo essere stata attivata, non può essere attivata di nuovo.
  - Se Nelle Trincee lascia il campo di battaglia e più avanti vi fa ritorno, è un nuovo oggetto sul campo di battaglia che non ha ricordi dell'ultima volta che vi era stato. La sua abilità può essere attivata, anche se è stata attivata nella sua precedente permanenza sul campo di battaglia.
-

Nessuno Rimane Indietro

{4} {B}

Stregoneria

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se bersaglia una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 3.

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Se la carta creatura bersagliata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- 

Ombra del Tormento

{1} {B}

Creatura — Ombra

2/2

Se una creatura controllata da un avversario sta per morire, invece esiliata.

{1}: L'Ombra del Tormento prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Poiché le creature controllate dagli avversari non vengono messe in un cimitero, qualsiasi abilità innescata “quando [questa creatura] muore” di quelle creature non si innescherà.
- 

Passaggio Fatidico

{3} {B}

Stregoneria

Pesca un numero di carte pari al valore di mana di una creatura o artefatto bersaglio che controlli. Un avversario prende il controllo di quel permanente.

- Il valore di mana di una creatura artefatto che è stata lanciata come prototipo si basa sul costo di mana del prototipo anziché sul normale costo di mana della carta.
  - Se un artefatto o una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- 

Pena Detentiva

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando la Pena Detentiva entra nel campo di battaglia, profetizza 2.

La creatura incantata non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e dissotterrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
-

### Raccolto Sconsiderato

{2} {G}

Istantaneo

Macina cinque carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta permanente scelta tra le carte macinate in questo modo. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Se un effetto di sostituzione fa sì che le carte macinate vengano esiliate anziché essere messe nel cimitero, questo effetto può comunque applicarsi alle carte in esilio “macinate in questo modo”.
- 

### Radere al Suolo

{2} {R}

Stregoneria

Questa magia non può essere neutralizzata.

Distruggi un artefatto bersaglio. Se il suo valore di mana era pari o inferiore a 1, pesca una carta.

- “Questa magia non può essere neutralizzata” significa che non può essere neutralizzata nemmeno dall’abilità definita da parola chiave egida. Il controllore della magia può comunque pagare il costo di egida se bersaglia un artefatto con egida, ma Radere al Suolo non verrà neutralizzato se non lo fa.
- 

### Raffineria di Scorie

{4}

Artefatto

Ogniquale volta la Raffineria di Scorie o un altro artefatto non pedina che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia o viene messo in esilio dal campo di battaglia, crea una pedina Pietra del Potere TAPpata. *(È un artefatto con “{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto”.)*

- Se la Raffineria di Scorie viene messa in un cimitero dal campo di battaglia o esiliata dal campo di battaglia nello stesso momento in cui uno o più altri artefatti non pedina controllati dallo stesso giocatore vengono messi in un cimitero dal campo di battaglia e/o esiliati dal campo di battaglia, la sua abilità innescata si innescherà una volta per ciascuno di essi più una volta per se stessa.
- 

### Raggio Pirrico

{3} {R}

Istantaneo

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

Il Raggio Pirrico infligge danno pari alla forza della creatura sacrificata a un qualsiasi bersaglio. Pesca una carta.

- Viene considerata la forza che aveva la creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.

- I giocatori possono rispondere solo dopo che questa magia è stata lanciata e che tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di interferire con la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.

---

Ragno Pescatore dei Cieli

{2} {B} {G}

Creatura — Ragno

3/3

Raggiungere

Quando il Ragno Pescatore dei Cieli entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, distruggi un permanente non terra bersaglio.

Quando il Ragno Pescatore dei Cieli muore, puoi guadagnare 1 punto vita per ogni carta creatura nel tuo cimitero. Se lo fai, esilia il Ragno Pescatore dei Cieli dal tuo cimitero.

- La prima abilità innescata del Ragno Pescatore dei Cieli non ha bersagli. Se scegli di sacrificare un'altra creatura, una seconda abilità innescata (chiamata abilità innescata "riflessiva") viene messa in pila e tu sceglierai un permanente non terra bersaglio in quel momento. I giocatori possono rispondere a quella seconda abilità come di consueto.
- In particolare, questo significa che i giocatori non sapranno quale permanente non terra intendi bersagliare prima di scegliere se sacrificare una creatura.

---

Regina Kayla bin-Kroog

{1} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

2/3

{4}, {T}: Scarta tutte le carte nella tua mano, poi pesca altrettante carte. Puoi scegliere una carta creatura o artefatto con valore di mana pari a 1 che hai scartato in questo modo, poi fai lo stesso per carte creatura o artefatto con valori di mana pari a 2 e a 3. Rimetti quelle carte sul campo di battaglia. Attiva solo come una stregoneria.

- Tra le carte scartate, puoi scegliere una carta artefatto o creatura con valore di mana pari a 1, puoi scegliere una carta artefatto o creatura con valore di mana pari a 2 e puoi scegliere una carta artefatto o creatura con valore di mana pari a 3. Poi metti tutte le carte scelte contemporaneamente sul campo di battaglia.
  - Se un effetto di sostituzione fa sì che le carte che scarti in questo modo vengano esiliate anziché essere messe nel cimitero, l'abilità della Regina Kayla bin-Kroog può comunque trovare quelle carte in esilio. Puoi comunque mettere le carte scartate in questo modo sul campo di battaglia con l'abilità della Regina Kayla.
-

Rete Statica

{3}{W}

Incantesimo

Quando la Rete Statica entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché la Rete Statica non lascia il campo di battaglia.

Quando la Rete Statica entra nel campo di battaglia, guadagni 2 punti vita e crei una pedina Pietra del Potere TAPPata. (È un artefatto con "{T}: Aggiungi {C}.

*Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto".)*

- La prima abilità della Rete Statica crea due effetti one-shot: uno che esilia il permanente quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che la Rete Statica l'ha lasciato.
- Se la Rete Statica lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità 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 una creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se il proprietario della Rete Statica lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

---

Ricostruzione di Kayla

{X}{W}{W}{W}

Stregoneria

Guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia fino a X carte creatura e/o artefatto con valore di mana pari o inferiore a 3 scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Ognuna delle carte deve avere un valore di mana pari o inferiore 3. Non è il valore di mana totale delle carte.

---

Rimettere in Servizio

{1}{W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura o artefatto bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero. Se una creatura entra nel campo di battaglia in questo modo, entra con un segnalino +1/+1 addizionale.

- Se un artefatto non creatura viene rimesso sul campo di battaglia in questo modo e un altro effetto fa sì che quell'artefatto sia una creatura mentre è sul campo di battaglia (come l'abilità della Marcia delle Macchine), quell'artefatto entrerà nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

---

Rimorso Opprimente

{4} {B}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio.

- La prima abilità del Rimorso Opprimente non ne cambia il costo di mana o il valore di mana. Riduce solo il costo di lancio della magia.
- La prima abilità del Rimorso Opprimente non può ridurre il suo costo al di sotto di {B}.

---

Rottamatore di Tomakul

{2} {R}

Creatura — Artefice Umano

2/1

Quando il Rottamatore di Tomakul entra nel campo di battaglia, macina tre carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta artefatto scelta tra le carte macinate in questo modo. Se non lo fai, metti un segnalino +1/+1 sul Rottamatore di Tomakul. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Metti un segnalino +1/+1 sul Rottamatore di Tomakul se non aggiungi alla tua mano una carta artefatto con la sua abilità, anche se non c'era una carta artefatto tra le carte macinate.
- Se un effetto di sostituzione fa sì che le carte macinate vengano esiliate anziché essere messe nel cimitero, questo effetto può comunque applicarsi alle carte in esilio “macinate in questo modo”.

---

Saetta Annientatrice

{1} {R}

Stregoneria

La Saetta Annientatrice infligge 4 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se quella creatura o quel planeswalker sta per morire in questo turno, invece esilia quel permanente.

- Non è necessario che la Saetta Annientatrice infligga danno a quella creatura perché quest'ultima venga esiliata. Se sta per morire per qualsiasi motivo in quel turno, invece viene esiliata.
-

Saheeli, Esperta della Filigrana

{2}{U}{R}

Planeswalker Leggendaro — Saheeli

3

+1: Profetizza 1. Puoi TAPpare un artefatto STAppato che controlli. Se lo fai, peschi una carta.

-2: Crea due pedine creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

-4: Ottieni un emblema con “Le creature artefatto che controlli prendono +1/+1” e “Le magie artefatto che lanci costano {1} in meno per essere lanciate”.

- Per la prima abilità, non scegli quale artefatto TAPpare finché l’abilità non si risolve.
- Se riesci ad attivare l’ultima abilità di Saheeli più volte, ogni emblema che ottieni viene applicato indipendentemente. Ad esempio, se hai due di quegli emblemi, le creature artefatto che controlli prendono +2/+2 e le magie artefatto che lanci costano {2} in meno.
- La riduzione di costo fornita dall’emblema di Saheeli non può mai ridurre i costi di mana colorato di una magia artefatto.

---

Saldatura d’Emergenza

{1}{B}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta artefatto o creatura bersaglio

dal tuo cimitero. Crea una pedina creatura artefatto

Soldato 1/1 incolore.

- Non puoi lanciare la Saldatura d’Emergenza senza una carta artefatto o creatura da bersagliare nel tuo cimitero.
- Se la carta nel tuo cimitero è un bersaglio illegale mentre la Saldatura d’Emergenza tenta di risolversi, la Saldatura d’Emergenza viene rimossa dalla pila e non crei alcuna pedina.

---

Scavo Meticoloso

{W}

Incantesimo

{2}{W}: Fai tornare un permanente bersaglio che controlli in mano al suo proprietario. Se ha dissotterrare, invece esilialo, poi fai tornare quella carta in mano al suo proprietario. Attiva solo durante il tuo turno.

- Se il permanente bersaglio ha dissotterrare ed è stato messo sul campo di battaglia usando la sua abilità dissotterrare, questo effetto può comunque esiliarlo e farlo tornare in mano al suo proprietario.
-

### Scontro Epico

{1}{G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+2 fino alla fine del turno. Lotta con una creatura bersaglio che non controlli. (*Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.*)

- Puoi lanciare lo Scontro Epico solo se scegli come bersagli sia una creatura che controlli che una creatura che non controlli.
  - Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre lo Scontro Epico tenta di risolversi, non prende +1/+2. Se quella creatura è un bersaglio legale ma la creatura che non controlli non lo è, la tua creatura prenderà comunque +1/+2. In entrambi i casi, nessuna delle due creature infliggerà o subirà danno.
- 

### Scorticateschi Gixiana

{2}{B}

Creatura — Assassino Umano Phyrexiano

2/3

All'inizio del tuo mantenimento, se ci sono tre o più carte creatura nel tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 sulla Scorticateschi Gixiana.

- L'abilità innescata della Scorticateschi Gixiana verifica il numero di carte nel tuo cimitero sia quando si innesca che quando si risolve. Se non ci sono tre o più carte creatura nel tuo cimitero in entrambi i momenti, non metterai un segnalino +1/+1 su di essa.
- 

### Separazione dell'Anima

{1}{W}

Istantaneo

Esilia un permanente non terra bersaglio. Fintanto che quella carta rimane esiliata, il suo proprietario può giocarla. Una magia lanciata da un avversario in questo modo costa {2} in più per essere lanciata.

- Giocare la carta esiliata segue tutte le normali regole sulla tempistica per una carta di quel tipo e il suo proprietario deve pagare tutti i costi (inclusi i {2} addizionali se applicabile) per lanciarla in questo modo.
-

Serafino d'Acciaio

{6}

Creatura Artefatto — Angelo

5/4

Volare

All'inizio del combattimento nel tuo turno, una creatura bersaglio che controlli ha a tua scelta volare, cautela o legame vitale fino alla fine del turno.

//

{1}{W}{W}

Prototipo (*Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.*)

3/3

- Scegli la creatura bersaglio mentre metti in pila l'abilità innescata del Serafino d'Acciaio. Scegli quale abilità guadagna quella creatura mentre l'abilità si risolve.

---

Sogni di Olio e Acciaio

{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta artefatto o creatura da quella mano, poi scegli una carta artefatto o creatura dal suo cimitero. Esilia le carte scelte.

- Devi scegliere una carta artefatto o creatura dalla sua mano se ne rivela una. Analogamente, devi scegliere una carta artefatto o creatura dal suo cimitero se lì ne esiste una.
- Se l'avversario non ha una carta artefatto o creatura nella sua mano, devi comunque scegliere una carta artefatto o creatura dal suo cimitero da esiliare.

---

Sostituto Arcano

{7}

Creatura Artefatto — Mago

4/3

Quando il Sostituto Arcano entra nel campo di battaglia, se lo hai lanciato, esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana pari o inferiore alla forza del Sostituto Arcano dal tuo cimitero. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

//

{1}{U}{U}

Prototipo (*Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.*)

2/1

- Lanci la copia mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.

- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
- Se un altro effetto fa sì che la forza del Sostituto Arcano sia inferiore al valore di mana della carta bersaglio mentre l’abilità tenta di risolversi, il bersaglio è illegale. La carta non verrà esiliata e tu non lancerai una copia.

#### Spezzamenti di Terisia

{7}

Creatura Artefatto — Juggernaut

6/4

Ogniqualevolta lo Spezzamenti di Terisia attacca, il giocatore in difesa macina metà del suo grimorio, arrotondata per eccesso.

Dissotterrare {1}{U}{U}{U} (*{1}{U}{U}{U}: 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.*)

- Se attacchi lo stesso giocatore con due Spezzamenti di Terisia, quel giocatore macinerà metà del suo grimorio quando si risolve l’abilità del primo Spezzamenti. Poi macinerà metà di ciò che rimane nel suo grimorio quando si risolve l’abilità del secondo Spezzamenti. Non macina l’intero grimorio a meno che il suo grimorio non avesse solo tre o meno carte in principio.

#### Sylex di Urza

{3}

Artefatto Leggendaro

{2}{W}{W}, {T}, Esilia il Sylex di Urza: Ogni giocatore sceglie sei terre che controlla. Distruggi tutti gli altri permanenti. Attiva solo come una stregoneria.

Quando il Sylex di Urza viene messo in esilio dal campo di battaglia, puoi pagare {2}. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta planeswalker, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- L’abilità innescata del Sylex di Urza si risolverà prima dell’abilità attivata. Questo significa che scegli se pagare {2} e passare in rassegna il tuo grimorio prima che qualsiasi altro giocatore scelga le terre. In particolare, questo significa che gli altri giocatori sapranno quale carta planeswalker hai trovato prima di scegliere qualsiasi terra.

Tavolo di Ricerca di Mishra

{1}

Artefatto

{1}, {T}, Sacrifica il Tavolo di Ricerca di Mishra: Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

Dissotterrare {1}{R} (*{1}{R}*): *Rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale o se sta per lasciare il campo di battaglia. Dissotterra solo come una stregoneria.*)

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le magie che lanci con la prima abilità del Tavolo di Ricerca di Mishra.
- 

Tawnos, il Giocattolaio

{3}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

3/5

Ogniqualvolta lanci una magia creatura Bestia o Uccello, puoi copiarla, tranne che la copia è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. (*La copia diventa una pedina.*)

- Una copia di una magia permanente che si risolve diventa una pedina, quindi la pedina non viene “creata”. Gli effetti che considerano la creazione di una pedina non interagiranno con una pedina che entra nel campo di battaglia con l’abilità di Tawnos, il Giocattolaio.
  - La copia ricorda tutte le decisioni prese per la magia originale quando è stata lanciata, inclusi i valori scelti per X nel suo costo di mana e se sono stati scelti costi alternativi o addizionali. Ad esempio, se la magia creatura originale aveva potenziamento e il suo costo di potenziamento è stato pagato, anche la copia sarà potenziata.
- 

Temerario di Citanul

{G}

Creatura — Soldato Druido Elfo

1/1

{T}, TAPpa una creatura o un artefatto STAPpati che controlli: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Per pagare il costo dell’abilità attivata del Temerario di Citanul, puoi TAPpare qualsiasi artefatto o creatura STAPpati che controlli, anche una creatura che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno. Tuttavia, devi aver controllato il Temerario di Citanul ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno.
-

Tottero da Ricognizione

{8}

Creatura Artefatto — Tottero

4/5

Volare

Quando il Tottero da Ricognizione entra nel campo di battaglia, profetizza X, dove X è la sua forza.

//

{3}{U}

Prototipo (*Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.*)

2/3

- Usa la forza del Tottero da Ricognizione nel momento in cui la sua abilità innescata si risolve (non nel momento in cui si è innescata) per determinare il valore di X. Se il Tottero da Ricognizione non è più sul campo di battaglia nel momento in cui l'abilità si risolve, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

---

Trangugiacarne di Phyrexia

{7}

Creatura Artefatto — Wurm Phyrexiano

7/5

Minacciare, legame vitale

Egida—Paga punti vita pari alla forza del

Trangugiacarne di Phyrexia.

//

{1}{B}{B}

Prototipo (*Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.*)

3/3

- L'ammontare di punti vita che un avversario deve pagare per far risolvere quella magia o abilità è pari alla forza del Trangugiacarne di Phyrexia nel momento in cui l'abilità egida si risolve, che potrebbe essere diversa dalla sua forza quando l'abilità egida si è innescata. Se il Trangugiacarne di Phyrexia non è più sul campo di battaglia nel momento in cui l'abilità egida si risolve, usa la forza che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti punti vita deve pagare quel giocatore (anche se, nel caso in cui il Trangugiacarne di Phyrexia fosse l'unico bersaglio, la magia non avrebbe più bersagli legali e quindi non si risolverebbe nemmeno se pagasse i punti vita).

---

Tutt'uno con il Multiverso

{6}{U}{U}

Incantesimo

Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento.

Puoi giocare terre e lanciare magie dalla cima del tuo grimorio.

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia dalla tua mano o dalla cima del tuo grimorio senza pagare il suo costo di mana.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le magie lanciate e le terre giocate usando la seconda abilità e devi pagare tutti i costi per le magie lanciate in questo modo. Per lanciare una magia in questo modo, puoi scegliere di pagare gli eventuali costi alternativi o costi aggiuntivi facoltativi della magia (come un costo di potenziamento). Devi pagare gli eventuali costi aggiuntivi obbligatori.
- Mentre lanci una magia senza pagare il suo costo di mana usando l'ultima abilità, non puoi pagare costi alternativi, ma puoi scegliere di pagare eventuali costi aggiuntivi facoltativi della magia (come un costo di potenziamento). Devi comunque pagare gli eventuali costi aggiuntivi obbligatori.
- Mentre lanci una carta con l'abilità prototipo usando l'ultima abilità di Tutt'uno con il Multiverso, puoi scegliere di lanciarla normalmente o di lanciarla come una magia prototipo. In entrambi i casi, non pagherai il suo costo di mana.
- Se Tutt'uno con il Multiverso lascia il campo di battaglia e vi fa ritorno più avanti (o ne giochi un secondo), viene considerato un nuovo oggetto e potrai lanciare una magia usando la sua ultima abilità anche se l'hai già fatto in precedenza in questo turno usando l'incantesimo che era sul campo di battaglia prima.
- Analogamente, se controlli più di un Tutt'uno con il Multiverso (Tutt'e Due con il Multiverso, per così dire), l'ultima abilità di ognuno si applica indipendentemente e puoi lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana una volta per ciascuno di essi durante ciascuno dei tuoi turni. In questo caso, dovrai tenere traccia di quale permesso di incantesimo stai usando per lanciare una magia in questo modo (per via della possibilità che uno di loro possa lasciare il campo di battaglia prima che usi il suo permesso in quel turno).

Ufficiale del Colpo Aereo

{2} {U}

Creatura — Soldato Umano

2/3

Volare

Ogniqualevolta l'Ufficiale del Colpo Aereo attacca, crea una pedina creatura artefatto Soldato 1/1 incolore.

TAPpa tre Soldati STAPpati che controlli: Pesca una carta.

- Poiché l'abilità attivata dell'Ufficiale del Colpo Aereo non ha il simbolo del TAP nel suo costo, puoi TAPpare le creature che non sono state sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente (incluso l'Ufficiale del Colpo Aereo) per pagarne il costo.

Urza, Lord Protettore

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

2/4

Le magie artefatto, istantaneo e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

{7}: Se possiedi e controlli Urza, Lord Protettore e un artefatto chiamato Le Pietre del Vigore e della Debilitazione, esiliali, poi combinali in Urza, il Planeswalker. Attiva solo come una stregoneria.

////

Le Pietre del Vigore e della Debilitazione

{5}

Artefatto Leggendaria — Pietra del Potere

Quando Le Pietre del Vigore e della Debilitazione entrano nel campo di battaglia, scegli uno —

- Pesca due carte.
- Una creatura bersaglio prende -5/-5 fino alla fine del turno.

{T}: Aggiungi {C}{C}. Questo mana non può essere speso per lanciare magie non artefatto.

*(Si combina con Urza, Lord Protettore.)*

////

Urza, il Planeswalker

Indicatore di colore: bianco, blu

Planeswalker Leggendaria — Urza

7

Puoi attivare le abilità di fedeltà di Urza, il Planeswalker due volte per turno invece che solo una.

+2: Le magie artefatto, istantaneo e stregoneria che lanci in questo turno costano {2} in meno per essere lanciate.

Guadagni 2 punti vita.

+1: Pesca due carte, poi scarta una carta.

0: Crea due pedine creatura artefatto Soldato 1/1 incolori.

-3: Esilia un permanente non terra bersaglio.

-10: Gli artefatti e i planeswalker che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno. Distruggi tutti i permanenti non terra.

- La prima abilità di Urza, Lord Protettore non può ridurre i costi di mana colorato delle magie che lanci.
- Durante ognuno dei tuoi turni, puoi attivare le abilità di fedeltà di Urza, il Planeswalker due volte, attivando la stessa abilità due volte o attivando due abilità diverse una volta ciascuna.

---

Urza, Principe di Kroog

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

2/3

Le creature artefatto che controlli prendono +2/+2.

{6}: Crea una pedina che è una copia di un artefatto bersaglio che controlli, tranne che è una creatura Soldato 1/1 in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Per l'abilità attivata di Urza, Principe di Kroog, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale, con le eccezioni indicate, e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- La pedina è una creatura Soldato in aggiunta ai suoi altri tipi. I suoi valori di forza e costituzione base sono 1/1. Questi sono i valori copiabili delle caratteristiche della pedina che altri effetti possono copiare.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quel permanente ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata con Urza copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina, con le eccezioni indicate.

#### Veterana dell'Assedio

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Ogniqualvolta un altro Soldato non pedina che controlli muore, crea una pedina creatura artefatto Soldato 1/1 incolore.

- Se la Veterana dell'Assedio muore contemporaneamente a una o più altre creature Soldato non pedina, la sua seconda abilità si innescherà per ciascuna di esse.

#### Visioni di Phyrexia

{2}{R}{R}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

All'inizio della tua sottofase finale, se non hai giocato una carta dall'esilio in questo turno, crea una pedina Pietra del Potere TAPPata. *(È un artefatto con "{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto".)*

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per una carta che giochi usando la prima abilità delle Visioni di Phyrexia e, se è una magia, devi pagarne i costi per lanciarla.
- Se hai giocato una carta dall'esilio per qualsiasi motivo, l'abilità non si innesca, anche se non era la carta che hai esiliato con la prima abilità.
- Se la carta che hai esiliato con la prima abilità è un istantaneo, puoi giocarla durante la tua sottofase finale dopo che l'ultima abilità delle Visioni di Phyrexia si è già risolta e ha creato una pedina Pietra del Potere. È quel che si dice "completare" la torta con la ciliegina.

Wurm Maggiore di Sarinth

{4} {R} {G}

Creatura — Wurm

7/6

Travolgere

Ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia, crea una pedina Pietra del Potere TAPpata. *(È un artefatto con “{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto”.)*

- La seconda abilità del Wurm Maggiore di Sarinth si innesca ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il controllo di qualsiasi giocatore, non solo sotto il tuo controllo.

---

Zona dell'Esplosione

Terra

La Zona dell'Esplosione entra nel campo di battaglia con un segnalino carica.

{T}: Aggiungi {C}.

{X} {X}, {T}: Metti X segnalini carica sulla Zona dell'Esplosione.

{3}, {T}, Sacrifica la Zona dell'Esplosione: Distruggi ogni permanente non terra con valore di mana pari al numero di segnalini carica sulla Zona dell'Esplosione.

- Un costo di attivazione di {X} {X} significa che paghi due volte X. Se vuoi che X sia pari a 3, pagherai {6} per attivare l'abilità della Zona dell'Esplosione.
- Le pedine che non sono una copia di qualcos'altro non hanno un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un valore di mana pari a 0.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI JUMPSTART DI *LA GUERRA DEI FRATELLI*

Automa Evocabosco

{10}

Creatura Artefatto — Costrutto

8/8

Quando l'Automa Evocabosco entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato, STAPpa una terra bersaglio che controlli. Diventa una creatura Silvantropo con rapidità e forza e costituzione base pari alla forza e alla costituzione dell'Automa Evocabosco. È ancora una terra.

//

{2} {G} {G}

Prototipo *(Puoi lanciare questa magia con costo di mana, colore e dimensione diversi. Mantiene le sue abilità e i suoi tipi.)*

3/3

- Per determinare la forza e la costituzione base della terra creatura Silvantropo, usa la forza e la costituzione dell'Automa Evocabosco nel momento in cui la sua abilità innescata si risolve. Se l'Automa Evocabosco non è più sul campo di battaglia, usa la forza e la costituzione che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

Balista del Terrore

{7}

Creatura Artefatto — Costrutto

5/3

Minacciare

Ogniqualevolta la Balista del Terrore attacca, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, distruggi una creatura bersaglio controllata da un avversario.

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.)*

- Non scegli un bersaglio per l'abilità innescata della Balista del Terrore quando attacca. Se scegli di sacrificare una creatura, si innesca una seconda abilità innescata e scegli un bersaglio per quella seconda abilità innescata. I giocatori possono rispondere come di consueto a questa seconda abilità.

Drago dell'Artefice

{6}

Creatura Artefatto — Drago

4/4

Volare

{R}: Le creature artefatto che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

Dissotterrare {3}{R}{R} (*{3}{R}{R}*): *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.)*

- La prima abilità attivata influenza solo le creature artefatto che controlli nel momento in cui si risolve. Eventuali creature artefatto che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non saranno influenzate.

Soccorso da Riporto

{3}{W}{W}

Creatura — Soldato Canide

3/3

Lampo

Quando il Soccorso da Riporto entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su ogni altro Soldato che controlli.

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto agli altri Soldati attaccanti che controlli.

- Il Soccorso da Riporto previene i danni agli altri Soldati attaccanti anche se non sta attaccando.
- Se il Soccorso da Riporto lascia il campo di battaglia prima che il danno da combattimento venga inflitto ai tuoi altri Soldati attaccanti, subiranno danni come di consueto. In particolare, questo significa che di solito è una cattiva idea attaccare con il Soccorso da Riporto se il tuo avversario può bloccarlo con una creatura che ha attacco improvviso e abbastanza forza per ucciderlo.

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *LA GUERRA DEI FRATELLI*

Ashnod l'Indifferente

{2} {U} {B} {R}

Creatura Legendaria — Artefice Umano

1/4

Tocco letale

Ogniqualvolta attivi un'abilità di un artefatto o di una creatura che non è un'abilità di mana, se uno o più permanenti sono stati sacrificati per attivarla, puoi copiare quella abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Sacrificare un artefatto per attingere mana per attivare un'abilità non conta.)*

- “Sacrificato per attivarla” significa che un permanente è stato sacrificato per pagare i costi dell'abilità. Sacrificare un artefatto, come una pedina Tesoro, per creare mana che hai usato per pagare un costo di attivazione non conta.

Bastone di Titania

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +X/+X, dove X è il numero di Foreste che controlli.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, crea una pedina creatura terra Driade Foresta 1/1 verde. *(Ha debolezza da evocazione.)*

Equipaggiare {3}

- Foresta è un sottotipo di terra. Driade è un sottotipo di creatura. Se un effetto fa sì che la pedina abbia un sottotipo di terra diverso, ciò non influenzerà i suoi sottotipi di creatura (o il colore) e viceversa.

Carillon di Kayla

{2}

Artefatto Legendario

{W}, {T}: Guarda la prima carta del tuo grimorio, poi esilia a faccia in giù. *(Puoi guardarla in qualsiasi momento.)*

{T}: Fino alla fine del turno, puoi giocare le carte che possiedi esiliate con il Carillon di Kayla.

- Nessun altro giocatore può guardare le carte a faccia in giù che possiedi esiliate con il Carillon di Kayla, neppure se un altro giocatore ne prende il controllo.

---

Chirurgi Cablati

{4} {B} {B}

Creatura — Artefice Umano

6/5

Paura (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature artefatto e/o creature nere.*)

Ogni carta creatura artefatto nel tuo cimitero ha bis. Il suo costo di bis è pari al suo costo di mana. (*Esilia quella carta e paga il suo costo di mana. Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.*)

- Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
- Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
- Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
- Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
- Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore o planeswalker qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
- Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.

---

Crogiolo Prodigioso

{7}

Artefatto

I permanenti che controlli hanno egida {2}.

All'inizio della tua sottofase finale, macina due carte, poi esilia una carta non terra a caso dal tuo cimitero. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana. (*Una copia di una magia permanente diventa una pedina.*)

- Se non lanci la copia (ad esempio, perché non ci sono bersagli legali disponibili o perché non vuoi farlo), la copia smetterà di esistere.

- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la copia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- La carta rimane esiliata a prescindere da ciò che accade alla copia.

Discepola di Caelus Nin  
 {4}{W}  
 Creatura — Mago Umano  
 3/4

Quando la Discepola di Caelus Nin entra nel campo di battaglia, a partire da te, ogni giocatore sceglie fino a cinque permanenti che controlla. Tutti i permanenti diversi dalla Discepola di Caelus Nin che non sono stati scelti in questo modo scompaiono.

I permanenti non posso apparire.

- L’ultima abilità significa che nessun permanente appare sotto il controllo di alcun giocatore fintanto che la Discepola di Caelus Nin è sul campo di battaglia. Questo include i permanenti che scompaiono in modi diversi dalla prima abilità e persino i permanenti che sono già scomparsi quando entra nel campo di battaglia. Quando lascia il campo di battaglia, ogni permanente scomparso apparirà come di consueto durante la sottofase di STAP del suo controllore, con una eccezione (vedi sotto).
- Se un effetto fa scomparire un permanente “finché” non si verifica un evento e quell’evento si verifica mentre la Discepola di Caelus Nin è ancora sul campo di battaglia, il permanente scomparso rimane scomparso per sempre.
- Se la Discepola di Caelus Nin stessa scompare, gli altri permanenti scomparsi possono apparire come di consueto mentre la Discepola è scomparsa. Durante lo STAP del suo controllore, Caelus Nin e tutti gli altri permanenti scomparsi che quel giocatore controlla appaiono contemporaneamente.
- 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 “fintanto che”, ad esempio quello della Cantamente di Vodalìa, 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.

Effigie del Dio Macchina

{4}

Artefatto

Puoi far entrare l'Effigie del Dio Macchina nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che è un artefatto e ha "{T}:

Aggiungi {U}" (*Non è una creatura.*)

{T}: Aggiungi {U}.

- L'abilità dell'Effigie del Dio Macchina non bersaglia la creatura.
- Ad eccezione dei suoi tipi e dei suoi sottotipi non artefatto, l'Effigie del Dio Macchina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto) e avrà "{T}: Aggiungi {U}". Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore e così via.
- L'Effigie del Dio Macchina non copierà alcun tipo (come creatura o incantesimo) o sottotipo non artefatto (come Phyrexiano o Elfo) che quella creatura aveva, ma copierà qualsiasi supertipo (come leggendario) e sottotipo artefatto (come Tesoro o Veicolo). Ha anche lo stesso nome, quindi se copi una creatura leggendaria che controlli, dovrai sceglierne una da mettere nel tuo cimitero a causa della regola delle leggende.
- Se l'Effigie del Dio Macchina copia un planeswalker che è diventato una creatura a causa di un effetto, l'Effigie del Dio Macchina ha le abilità di fedeltà di quel planeswalker, ma il suo unico tipo di carta è artefatto (sarà comunque leggendario nella maggior parte dei casi). Poiché non è un planeswalker in sé, entrerà nel campo di battaglia senza segnalini fedeltà, ma non morirà per non averne. Allo stesso modo, non può essere attaccata e non le può essere inflitto danno. Puoi attivare solo una abilità di fedeltà di quel permanente per turno. Se in seguito diventa una creatura e le viene inflitto danno, quel danno non rimuoverà alcun segnalino fedeltà.
- Se l'Effigie del Dio Macchina copia una Saga che è diventata una creatura a causa di un effetto, avrà le abilità capitolo di quella Saga, ma non otterrà un segnalino sapere in ogni turno perché non è una Saga, in quanto il suo unico tipo di carta è artefatto. Inoltre, a meno che non abbia l'abilità saltare pagina che si trova su alcune carte Saga nell'espansione *Dominaria Unita*, entrerà nel campo di battaglia senza segnalini. Se riesci a trovare un modo per mettere dei segnalini sapere su di essa, l'abilità appropriata o le abilità appropriate si innescheranno. Non verrà sacrificata dopo che avrà raggiunto un numero di segnalini sapere pari al numero del suo capitolo finale.
- Se l'Effigie del Dio Macchina copia una terra con un tipo di terra base che è diventata una creatura a causa di un effetto, non avrà alcuna abilità di mana che la terra aveva grazie ai suoi tipi di terra (ma avrà quello che fornisce a se stessa). Ad esempio, se una Foresta base diventasse una creatura a causa di qualche effetto e l'Effigie del Dio Macchina entrasse nel campo di battaglia come una sua copia, sarebbe un artefatto base chiamato Foresta e avrebbe "{T}: Aggiungi {U}", ma non l'abilità intrinseca "{T}: Aggiungi {G}".
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro, allora l'Effigie del Dio Macchina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta sta copiando (con le eccezioni indicate).
- Se la creatura scelta è una pedina, l'Effigie del Dio Macchina copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, più le eccezioni indicate. L'Effigie del Dio Macchina non è una pedina, neppure quando ne sta copiando una.
- Ogni abilità entra-in-campo della creatura copiata si innesca quando l'Effigie del Dio Macchina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta. Da notare che alcuni di questi

effetti possono funzionare correttamente solo se si tratta di una creatura, ma non produrranno nulla di buono poiché la copia è un artefatto, non una creatura.

- Se l'Effige del Dio Macchina in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.

---

Farid, Recuperatore Intraprendente

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

Ogniqualvolta un artefatto non pedina che controlli viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, crea una pedina artefatto incolore chiamata Rottame.

{1} {R}, Sacrifica un artefatto: Scegli uno —

- Metti un segnalino +1/+1 su Farid. Ha minacciare fino alla fine del turno.
- Sprona una creatura bersaglio.
- Scarta una carta, poi pesca una carta.

- Il nome della pedina è Rottame e non ha abilità.
  - Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPATA, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
  - Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker avversario (controllato da qualsiasi avversario) o il giocatore che l'ha spronata.
  - Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
  - Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
  - Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.
-

L'Archimandrita

{2}{U}{R}{W}

Creatura Legendaria — Consigliere Umano

0/5

All'inizio del tuo mantenimento, guadagni X punti vita, dove X è il numero di carte nella tua mano meno 4.

Ogniqualvolta guadagni punti vita, ogni Consigliere, Artefice e Monaco che controlli ha cautela e prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X sono i punti vita che hai guadagnato.

TAPpa tre Consiglieri, Artefici e/o Monaci STAPpati che controlli: Pesca una carta.

- Non puoi guadagnare un ammontare di punti vita negativo. Se hai meno di quattro carte in mano mentre la prima abilità si risolve, non guadagnerai punti vita, ma nemmeno ne perderai.
- Poiché l'abilità attivata dell'Archimandrita non ha il simbolo del TAP nel suo costo, puoi TAPpare le creature che non sono state sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente (inclusa L'Archimandrita) per pagarne il costo.

---

Marcia del Progresso

{2}{U}

Stregoneria

Scegli una creatura artefatto bersaglio che controlli. Per ogni creatura scelta in questo modo, crea una pedina che è una copia di quel permanente.

Sovraccarico {6}{U} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo "una creatura artefatto bersaglio" con "ogni creatura artefatto".*)

- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura artefatto originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura artefatto copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura artefatto scelta sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta sta copiando.
- Se la creatura artefatto scelta è essa stessa una pedina, la pedina creata dalla Marcia del Progresso copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura artefatto copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta.
- Se 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 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.

Mishra l'Eminente

{2} {U} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

5/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina che è una copia di un artefatto non creatura bersaglio che controlli, tranne che il suo nome è Bellico di Mishra ed è una creatura artefatto Costrutto 4/4 in aggiunta ai suoi altri tipi. Ha rapidità fino alla fine del turno. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- Ad eccezione di nome, forza, costituzione e tipi, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate e così via.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata (con le eccezioni indicate).
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quel permanente ha copiato (con le eccezioni indicate).
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente bersaglio.

Nibbio Infernale della Fornace Esplosiva

{7} {R} {R}

Creatura — Drago

5/5

Obolo dell'artefatto (*Puoi lanciare questa magia come se avesse lampo, sacrificando un artefatto e pagando la differenza del costo di mana tra questa magia e l'artefatto sacrificato. Il costo di mana comprende i colori.*)

Volare, doppio attacco

Le creature che attaccano i tuoi avversari hanno doppio attacco.

- Quando lanci una magia con obolo sacrificando un permanente, il mana generico nel costo di mana del permanente sacrificato riduce solo il mana generico nel costo totale della magia. Il mana colorato e incolore

nel costo di mana del permanente sacrificio riduce il mana dello stesso tipo nel costo totale della magia e qualsiasi mana in eccesso riduce altrettanto mana generico nel costo totale della magia. Il costo totale della magia non può essere ridotto al di sotto di  $\{0\}$ .

- L'ultima abilità del Nibbio Infernale della Fornace Esplosiva si applica a qualsiasi creatura che stia attaccando uno dei tuoi avversari, anche se un altro avversario controlla quella creatura.

---

Purificatrice del Radicammino

$\{3\} \{G\}$

Creatura — Druido Elfo

3/4

Le terre che controlli e le carte terra nel tuo grimorio sono base.

- Essere base non fornisce abilità a una terra che già non ne avesse e non rimuove alcun tipo di carta, sottotipo o supertipo. Ad esempio, una carta terra leggendaria sarà sia base che leggendaria mentre è sul campo di battaglia o nel tuo grimorio.
- In particolare, diventare base non garantisce nemmeno alcuno dei tipi di terra base. Se un effetto ti indica di passare in rassegna il tuo grimorio per una terra base mentre controlli la Purificatrice del Radicammino, puoi trovare qualsiasi carta terra nel tuo grimorio. Tuttavia, se un effetto ti indica di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta con un tipo di terra base, devi trovare una terra che sia una Pianura, un'Isola, una Palude, una Montagna o una Foresta, indipendentemente dal fatto che la terra sia base o meno.
- Le terre che diventano base non sono più terre non base. Questo potrebbe cambiare quali effetti possono essere applicati ad esse. Ad esempio, se un avversario controlla la Luna Insanguinata, un incantesimo che dice "Le terre non base sono Montagne", e giochi la Purificatrice del Radicammino, l'effetto della Luna Insanguinata non può più applicarsi alle terre che controlli perché sono tutte base.

---

Rastrella Bagliori

$\{3\} \{U\}$

Creatura — Draghetto

1/3

Volare

Il Rastrella Bagliori prende  $+X/+0$ , dove  $X$  è il valore di mana maggiore tra gli artefatti che controlli.

Ogniqualvolta il Rastrella Bagliori infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi rivelare altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano una carta artefatto rivelata in questo modo e metti le altre nel tuo cimitero.

- Se un artefatto sul campo di battaglia ha  $\{X\}$  nel costo di mana,  $X$  è considerato 0.
-

Sanwell, Asso Vendicatore  
{1}{W}  
Creatura Leggendaria — Pilota Umano  
3/1

Fintanto che una creatura artefatto che controlli attacca, previeni tutto il danno che verrebbe inflitto a Sanwell, Asso Vendicatore.

Ogniquale volta Sanwell viene TAPPato, esilia le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi lanciare una magia creatura artefatto o Veicolo scelta tra esse. Poi metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se Sanwell, Asso Vendicatore è in qualche modo una creatura artefatto, la sua prima abilità considera Sanwell stesso mentre sta attaccando.
- Devi pagare tutti i costi per una magia lanciata usando l'ultima abilità di Sanwell.
- Se scegli di non lanciare una magia in questo modo, verrà messa in fondo al grimorio insieme alle altre carte esiliate. Non puoi aspettare e lanciarla in un secondo momento.

---

Studioso dei Nuovi Orizzonti  
{1}{W}  
Creatura — Esploratore Umano  
1/1

Lo Studioso dei Nuovi Orizzonti entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

{T}, Rimuovi un segnalino da un permanente che controlli: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura e rivelala. Se un avversario controlla più terre di te, puoi mettere quella carta sul campo di battaglia TAPPata. Se non la metti sul campo di battaglia, aggiungila alla tua mano. Poi rimescola.

- Puoi scegliere di aggiungere la carta alla tua mano piuttosto che metterla sul campo di battaglia anche se un avversario controlla più terre di te.

---

Tawnos, Sopravvissuto Solenne  
{1}{U}  
Creatura Leggendaria — Artefice Umano  
1/3

{2}, {T}: Crea una pedina che è una copia di fino a una pedina artefatto bersaglio che controlli. Macina due carte.

{1}{W}{U}{B}, {T}, Sacrifica due pedine artefatto, Esilia una carta artefatto o creatura dal tuo cimitero: Crea una pedina che è una copia della carta esiliata, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Attiva solo come una stregoneria.

- La pedina che crei con la prima abilità copia le caratteristiche originali della pedina che sta copiando come descritte dall'effetto che ha creato quella pedina. La pedina appena creata non copia se la pedina originale è

TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Se la pedina originale sta copiando qualcos'altro, la pedina che crei userà i valori copiabili della pedina originale. Nella maggior parte dei casi, sarà una copia di qualsiasi cosa stia copiando la pedina originale.
- Per entrambe le abilità, se una pedina viene creata copiando una pedina o una carta con {X} nel costo di mana, X è pari a 0.
- Ogni abilità entra-in-campo della pedina che crei si innescherà quando entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della pedina o carta copiata.

---

Titania, Potenza della Natura

{4}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Elementale

6/6

Puoi giocare Foreste dal tuo cimitero.

Ogniqualvolta una Foresta entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura

Elementale 5/3 verde.

Ogniqualvolta un Elementale che controlli muore, puoi macinare tre carte.

- Titania, Potenza della Natura non modifica il momento in cui puoi giocare quelle Foreste. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.

---

Urza, Artefice Capo

{3}{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

4/5

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

Le creature artefatto che controlli hanno minacciare.

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore con “Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli”.

- L'abilità di quella pedina Costrutto conterà il Costrutto stesso, che quindi sarà almeno 1/1.

---

Vasca di Fusione

{4}

Artefatto

{1}, {T}, Sacrifica un altro artefatto: Rivela le prime otto carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia fino a due carte artefatto non creatura con valore di mana totale pari o inferiore al valore di mana dell'artefatto sacrificato scelte tra esse e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se un artefatto rivelato in questo modo ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE *TRANSFORMERS* DI *MONDI ALTROVE*

Blaster, DJ da Combattimento

{3}{R}{G}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

3/3

More Than Meets the Eye {1}{R}{G} *(Puoi lanciare questa carta convertita pagando {1}{R}{G}.)*

Gli altri permanenti creatura e Veicolo artefatto non pedina che controlli hanno modulare 1. *(Entrano nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale. Quando muoiono, puoi mettere i loro segnalini +1/+1 su una creatura artefatto bersaglio.)*

Ogniquale volta metti uno o più segnalini +1/+1 su

Blaster, convertilo.

////

Blaster, Risollevatore di Morale

Indicatore di colore: rosso, verde

Artefatto Leggendaria

Modulare 3

{X}, {T}: Sposta X segnalini +1/+1 da Blaster a un altro artefatto bersaglio. Quell'artefatto ha rapidità fino alla fine del turno. Se Blaster non ha segnalini +1/+1, convertilo. Attiva solo come una stregoneria.

- Se Blaster, DJ da Combattimento in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a uno o più altri permanenti creatura o Veicolo artefatto, quei permanenti creatura o Veicolo avranno modulare 1 grazie all'abilità di Blaster solo dopo che sono entrati, quindi non entreranno con il segnalino +1/+1 addizionale.
  - Se Blaster, DJ da Combattimento muore contemporaneamente a uno o più altri permanenti creatura o Veicolo artefatto, le abilità modulare che forniva a ognuno di essi si innescheranno.
  - Se una creatura con uno o più segnalini +1/+1 riceve abbastanza segnalini -1/-1 da ucciderla, lascia il campo di battaglia con tutti quei segnalini su di essa. L'abilità 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.
  - La conversione da Blaster, DJ da Combattimento a Blaster, Risollevatore di Morale non gli fa ottenere segnalini dalla sua abilità modulare.
  - Se Blaster, Risollevatore di Morale ha meno di X segnalini +1/+1 mentre la sua abilità attivata si risolve, tutti i suoi segnalini +1/+1 vengono spostati.
-

Blitzwing, Torturatore Crudele

{5}{B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

6/5

More Than Meets the Eye {3}{B} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {3}{B}.*)

All'inizio della tua sottofase finale, un avversario bersaglio perde punti vita pari ai punti vita che ha perso in questo turno. Se non viene perso alcun punto vita in questo modo, converti Blitzwing.

////

Blitzwing, Assalitore Adattivo

Indicatore di colore: nero

Artefatto Leggendaria — Veicolo

3/5

Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli volare o indistruttibile a caso. Blitzwing ha quell'abilità fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta Blitzwing infligge danno da combattimento a un giocatore, convertilo.

- Dopo che Blitzwing, Assalitore Adattivo si converte in Blitzwing, Torturatore Crudele, è ancora una creatura attaccante in combattimento. Avrà comunque tutte le abilità guadagnate, inclusa l'abilità guadagnata all'inizio del combattimento. In particolare, se in qualche modo ha guadagnato doppio attacco, si convertirà prima di infliggere danno da combattimento nella normale sottofase di danno da combattimento.
-

Cyclonus, il Sabotatore

{2}{U}{B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

2/5

More Than Meets the Eye {5}{U}{B} *(Puoi lanciare questa carta convertita pagando {5}{U}{B}.)*

Volare

Ogniquale volta Cyclonus infligge danno da combattimento a un giocatore, complotta. Poi, se la forza di Cyclonus è pari o superiore a 5, convertilo. *(Per far complottare una creatura, pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.)*

////

Cyclonus, Combattente di Cybertron

Indicatore di colore: blu, nero

Artefatto Leggendaria — Veicolo

5/5

Metallo vivo *(Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.)*

Volare

Ogniquale volta Cyclonus infligge danno da combattimento a un giocatore, convertilo. Se lo fai, c'è una fase iniziale addizionale dopo questa fase. *(La fase iniziale include le sottofasi di STAP, mantenimento e acquisizione.)*

- Dopo che Cyclonus, Combattente di Cybertron si converte in Cyclonus, il Sabotatore, è ancora una creatura attaccante in combattimento e avrà ancora le abilità guadagnate. In particolare, se in qualche modo ha guadagnato doppio attacco, si convertirà prima di infliggere danno da combattimento nella normale sottofase di danno da combattimento. Questo potrebbe far sì che si converta di nuovo quando infligge danno da combattimento a un giocatore una seconda volta.
-

Flamewar, Veterana Sfrontata  
{1}{B}{R}  
Creatura Artefatto Leggendaria — Robot  
3/2  
More Than Meets the Eye {B}{R} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {B}{R}.*)  
Sacrifica un altro artefatto: Metti un segnalino +1/+1 su Flamewar e convertila. Attiva solo come una stregoneria. {1}, Scarta la tua mano: Aggiungi alla tua mano tutte le carte esiliate che possiedi con segnalini informazione.  
////  
Flamewar, Agente Navigata  
Indicatore di colore: nero, rosso  
Artefatto Leggendaria — Veicolo  
2/1  
Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)  
Minacciare, tocco letale  
Ogniqualevolta Flamewar infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia altrettante carte dalla cima del tuo grimorio a faccia in giù. Metti un segnalino informazione su ciascuna di esse. Converti Flamewar.

- Non puoi guardare le carte esiliate con l'abilità innescata di Flamewar, Agente Navigata.

---

Goldbug, Alleato dell'Umanità  
{1}{W}{U}  
Creatura Artefatto Leggendaria — Robot  
3/3  
More Than Meets the Eye {W}{U} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {W}{U}.*)  
Preveni tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto agli Umani attaccanti che controlli.  
Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno, converti Goldbug.  
////  
Goldbug, Esploratore Agguerrito  
Indicatore di colore: bianco, blu  
Artefatto Leggendaria — Veicolo  
1/3  
Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)  
Le magie Umano che controlli non possono essere neutralizzate.  
Ogniqualevolta Goldbug e almeno un Umano attaccano, pesca una carta e converti Goldbug.

- Se Goldbug, Alleato dell'Umanità muore prima che il danno da combattimento venga inflitto agli Umani attaccanti, il danno non verrà prevenuto. Ad esempio, questo può verificarsi se Goldbug viene bloccato da una creatura con attacco improvviso.
- Lo stesso vale se si converte prima del danno da combattimento, quindi fai attenzione con quella seconda magia!

---

Jetfire, Scenziato Ingegnoso

{4}{U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

3/4

More Than Meets the Eye {3}{U} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {3}{U}.*)

Volare

Rimuovi uno o più segnalini +1/+1 scelti tra gli artefatti che controlli: Un giocatore bersaglio aggiunge altrettanti {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare magie non artefatto. Converti Jetfire.

////

Jetfire, Guardiano Aereo

Indicatore di colore: blu

Artefatto Leggendaria — Veicolo

3/4

Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)

Volare

{U}{U}{U}: Converti Jetfire, poi adattamento 3. (*Se non ha segnalini +1/+1, metti tre segnalini +1/+1 su di esso.*)

- Il mana che aggiungi con l'abilità attivata di Jetfire, Scenziato Ingegnoso può essere utilizzato su qualsiasi cosa che non sia una magia non artefatto. Questo include il pagamento dei costi per attivare abilità di permanenti artefatto e non artefatto, il pagamento dei costi di egida e così via.
  - Poiché ha un bersaglio, l'abilità attivata di Jetfire, Scenziato Ingegnoso non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
-

Megatron, Tiranno

{3}{R}{W}{B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

7/5

More Than Meets the Eye {1}{R}{W}{B} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {1}{R}{W}{B}.*)

I tuoi avversari non possono lanciare magie durante il combattimento.

All'inizio della tua fase principale post-combattimento, puoi convertire Megatron. Se lo fai, aggiungi {C} per ogni punto vita perso dai tuoi avversari in questo turno.

////

Megatron, Forza Distruttrice

Indicatore di colore: rosso, bianco, nero

Artefatto Leggendaria — Veicolo

4/5

Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)

Ogniqualvolta Megatron attacca, puoi sacrificare un altro artefatto. Quando lo fai, Megatron infligge a una creatura bersaglio danno pari al valore di mana dell'artefatto sacrificato. Se sta per essere inflitto danno in eccesso a quella creatura in questo modo, invece quel danno viene inflitto al controllore di quella creatura e tu converti Megatron.

- Determinare quanti danni in eccesso stanno per essere inflitti a una creatura funziona in modo simile al danno da combattimento inflitto da una creatura con travolgere. Considera prima l'ammontare di danni che viene inflitto alla creatura e poi determina cosa è "letale". Si tratta di solito della costituzione della creatura meno l'ammontare di danni già presente su di essa, ma viene ignorato qualsiasi effetto di sostituzione o di prevenzione che modifica tali danni. Inoltre, ignora se la creatura ha un'abilità come indistruttibile che ne impedisce la distruzione a causa di questo danno.
  - Dopo che hai determinato se c'è danno in eccesso e l'ammontare del danno in eccesso, Megatron infligge danno contemporaneamente alla creatura e al suo controllore, poi si converte. Il danno può essere modificato da effetti di sostituzione o prevenzione.
  - Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità innescata riflessiva tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. Non infliggerà danno ad alcun giocatore.
  - Se Megatron ha tocco letale mentre l'abilità innescata riflessiva si risolve, 1 danno è danno letale e qualsiasi danno oltre a quello è danno in eccesso.
-

Optimus Prime, Eroe

{3}{U}{R}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

4/8

More Than Meets the Eye {2}{U}{R}{W} *(Puoi lanciare questa carta convertita pagando {2}{U}{R}{W}.)*

All'inizio di ogni sottofase finale, sostieni 1. *(Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti un segnalino +1/+1 su di essa.)*

Quando Optimus Prime muore, rimettilo sul campo di battaglia convertito sotto il controllo del suo proprietario.

////

Optimus Prime, Leader degli Autobot

Indicatore di colore: blu, rosso, bianco

Artefatto Leggendaria — Veicolo

6/8

Metallo vivo *(Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.)*

Travolgere

Ogniqualevolta attacchi, sostieni 2. La creatura scelta ha travolgere fino alla fine del turno. Quando quella creatura infligge danno da combattimento a un giocatore in questo turno, converti Optimus Prime.

- Per sostenere 2, metti due segnalini +1/+1 sulla creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli. Se più di una creatura ha la costituzione minore, scegli una di esse.
- Sostenere non bersaglia; scegli su quale creatura mettere i segnalini mentre l'abilità innescata dall'attacco si risolve.

---

Prowl, Stratega Stoico

{3}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

3/3

More Than Meets the Eye {2}{W} *(Puoi lanciare questa carta convertita pagando {2}{W}.)*

Ogniqualevolta Prowl attacca, esilia fino a un altro permanente creatura o Veicolo TAPPato bersaglio.

Fintanto che quella carta rimane esiliata, il suo proprietario può giocarla.

Ogniqualevolta un giocatore gioca una carta esiliata con Prowl, peschi una carta e converti Prowl.

////

Prowl, Veicolo da Inseguimento

Indicatore di colore: bianco

Artefatto Leggendaria — Veicolo

2/3

Metallo vivo *(Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.)*

Ogniqualevolta un'altra creatura o un altro Veicolo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su Prowl. Se è la seconda volta che si è risolta questa abilità in questo turno, converti Prowl.

- I proprietari delle carte esiliate possono giocarle fintanto che rimangono esiliate, ma l'abilità innescata che ti fa pescare una carta si innescherà solo se Prowl è ancora sul campo di battaglia come Prowl, Stratega Stoico.
- I giocatori devono pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per giocare carte che possiedono e che sono state esiliate da Prowl, Stratega Stoico.

Ratchet, Medico da Campo

{2}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

2/4

More Than Meets the Eye {1}{W} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {1}{W}.*)

Legame vitale

Ogniquale volta guadagni punti vita, puoi convertire

Ratchet. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia

TAPPata una carta artefatto bersaglio con valore di mana

pari o inferiore ai punti vita che hai guadagnato in questo

turno dal tuo cimitero.

////

Ratchet, Soccorritore da Corsa

Indicatore di colore: bianco

Artefatto Leggendaria — Veicolo

1/4

Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)

Legame vitale

Ogniquale volta uno o più artefatti non pedina che

controlli vengono messi in un cimitero dal campo di

battaglia, converti Ratchet. Questa abilità si innesca solo

una volta per turno.

- L'ultima abilità di Ratchet, Medico da Campo non richiede un bersaglio. Se converti Ratchet mentre si risolve, si innesca una seconda abilità e scegli un bersaglio per essa. I giocatori possono rispondere a questa nuova abilità innescata come di consueto.
- Più istanze di guadagno di punti vita che accadono contemporaneamente faranno innescare l'ultima abilità di Ratchet, Medico da Campo altrettante volte. Tuttavia, quando ciò accade può convertirsi solo una volta. Dopo che si è convertito a causa di quell'abilità innescata, le altre abilità si risolveranno e non avranno effetto.

Slicer, Sgherro Prezzolato

{4}{R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

3/4

More Than Meets the Eye {2}{R} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {2}{R}.*)

Doppio attacco, rapidità

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, puoi far prendere il controllo di Slicer a quel giocatore fino alla fine del turno. Se lo fai, STAPpa Slicer, spronalo e non può essere sacrificato in questo turno. Se non lo fai, convertilo.

////

Slicer, Antagonista Iperveloce

Indicatore di colore: rosso

Artefatto Leggendaria — Veicolo

3/2

Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)

Attacco improvviso, rapidità

Ogniqualvolta Slicer infligge danno da combattimento a un giocatore, convertilo alla fine del combattimento.

- Quando sproni una creatura, quella creatura deve attaccare in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo. Resta spronata fino al tuo prossimo turno.

---

Soundwave, Spia Sonica

{1}{W}{U}{B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

5/4

More Than Meets the Eye {2}{W}{U}{B} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {2}{W}{U}{B}.*)

Ogniqualvolta una o più pedine creatura che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, esilia dal cimitero di quel giocatore una carta istantaneo o stregheria bersaglio con valore di mana pari al danno inflitto. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana. Se lo fai, converti Soundwave.

////

Soundwave, Capitano Superiore

Indicatore di colore: bianco, blu, nero

Artefatto Leggendaria

Ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana dispari, converti Soundwave. Se lo fai, crea Ravage, una pedina creatura artefatto leggendaria Robot 3/3 nera con minacciare e tocco letale.

Ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari, converti Soundwave. Se lo fai, crea Laserbeak, una pedina creatura artefatto leggendaria Robot 2/2 blu con volare e anti-malocchio.

- L'abilità innescata di Soundwave, Spia Sonica può bersagliare solo una carta istantaneo o stregoneria con valore di mana esattamente pari all'ammontare del danno inflitto al giocatore dalle pedine creatura che controlli.
- Se non la lanci, la copia smette di esistere la prossima volta che vengono verificate le azioni di stato. La carta esiliata rimane esiliata indipendentemente dal lancio della copia.
- Se una magia che lanci senza pagare il suo costo di mana ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- Per le abilità di Soundwave, Capitano Superiore, se una magia che stai lanciando ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il suo valore di mana totale.
- 0 è pari.

Starscream, Affamato di Potere

{3}{B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

2/3

More Than Meets the Eye {2}{B} (*Puoi lanciare questa carta convertita pagando {2}{B}.*)

Volare

Ogniqualevolta peschi una carta, se sei il monarca, un avversario bersaglio perde 2 punti vita.

Ogniqualevolta una o più creature ti infliggono danno da combattimento, converti Starscream.

////

Starscream, Capo dei Cercatori

Indicatore di colore: nero

Artefatto Leggendaria — Veicolo

2/3

Metallo vivo (*Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.*)

Volare, minacciare, rapidità

Ogniqualevolta Starscream infligge danno da combattimento a un giocatore, se nessuno è il monarca, quel giocatore diventa il monarca.

Ogniqualevolta diventi il monarca, converti Starscream.

- La partita inizia senza monarca. Dopo che un giocatore diventa monarca grazie a un effetto, la partita avrà esattamente un monarca da quel momento in avanti. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'era uno) smette di esserlo.
- Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo completo di queste abilità è "All'inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta" e "Ogniqualevolta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca".
- Se l'abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
- Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.

- Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l'abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.

---

Ultra Magnus, Tattico

{4}{R}{G}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

7/7

More Than Meets the Eye {2}{R}{G}{W} *(Puoi lanciare questa carta convertita pagando*

*{2}{R}{G}{W}.)*

Egida {2}

Ogniqualvolta Ultra Magnus attacca, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta creatura artefatto TAPPata e attaccante. Se lo fai, converti Ultra Magnus alla fine del combattimento.

////

Ultra Magnus, Autocarro Corazzato

Indicatore di colore: rosso, verde, bianco

Artefatto Leggendaria — Veicolo

4/7

Metallo vivo *(Fintanto che è il tuo turno, questo Veicolo è anche una creatura.)*

Rapidità

*Formidabile* — Ogniqualvolta Ultra Magnus attacca, le creature attaccanti che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno. Se quelle creature hanno forza totale pari o superiore a 8, converti Ultra Magnus.

- Una carta creatura artefatto messa sul campo di battaglia dall'ultima abilità di Ultra Magnus, Tattico è una creatura attaccante, ma poiché non è stata dichiarata come attaccante, non ha mai "attaccato" e questo non farà innescare abilità che si innescano quando una creatura attacca.
- Il controllore di Ultra Magnus sceglie quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla creatura artefatto. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Ultra Magnus.

---

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nuova Capenna, Dominaria e La Guerra dei Fratelli sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2022 Wizards.

© TOMY 「トランスフォーマー」、 「TRANSFORMERS」は株式会社タカラトミーの登録商標です。  
TRANSFORMER is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. In Japan only.

HASBRO and TRANSFORMERS and all related trademarks, characters, logos, names and storylines are owned by Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.