

## Note di release di *Strade di Nuova Capenna*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: venerdì 25 marzo 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://www.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

### Legalità delle carte

Le carte di *Strade di Nuova Capenna*, con codice dell'espansione SNC, 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: *Rinascita di Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Scuola dei Maghi*, *Avventure nei Forgotten Realms*, *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, *Innistrad: Promessa Cremisi*, *Kamigawa: Dinastia Neon* e *Strade di Nuova Capenna*.

Le carte Commander di *Strade di Nuova Capenna*, con codice dell'espansione NCC e numerate da 1 a 93 (e versioni alternative numerate da 94 a 185), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione NCC numerate da 191 in poi sono ristampe legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

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

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

---

## Nuove azioni definite da parola chiave: **compiottare** e **compiottare X**

La fazione degli Obscura non si fa scrupolo di raggiungere il potere con l'inganno e la manipolazione. Questa caratteristica è rappresentata da **compiottare**, un'azione definita da parola chiave che ti aiuta a tessere i tuoi intrighi per il futuro. Alcune magie e abilità richiedono a una creatura di **compiottare**. Per farlo, il suo controllore pesca una

carta e scarta una carta. Se ha scartato una carta non terra in questo modo, mette un segnalino +1/+1 su quella creatura.

Investigatore di Echi

{3}{U}

Creatura — Farabutto Uccello

2/3

Volare

Quando l'Investigatore di Echi entra nel campo di battaglia, complotta. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.)*

Raffine, Veggente Cospiratrice

{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Demone Sfinge

1/4

Volare, egida {1}

Ogniqualvolta attacchi, una creatura attaccante bersaglio complotta X, dove X è il numero di creature attaccanti. *(Pesca X carte, poi scarta X carte. Metti un segnalino +1/+1 su quella creatura per ogni carta non terra scartata in questo modo.)*

Note generali su complottare:

- Dopo che un'abilità che fa complottare una creatura ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere altre azioni finché non ha terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che sta complottando dopo che tu hai scartato una carta non terra, ma prima che la carta riceva un segnalino.
- Se non viene scartata alcuna carta, probabilmente perché la mano di quel giocatore è vuota e un effetto dice che non può pescare carte, la creatura che complotta non riceve un segnalino +1/+1.
- Se una magia o un'abilità che si sta risolvendo richiede a una creatura specifica di complottare, ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a complottare. Se scarti una carta non terra in questo modo, non metterai alcun segnalino +1/+1 su nulla. Le abilità che si innescano "quando [quella creatura] complotta" si innescheranno.
- Complottare X è una variante di complottare. Se una creatura complotta X, il suo controllore pescherà X carte, scarterà X carte, poi metterà sul permanente che complotta un numero di segnalini +1/+1 pari al numero di carte non terra scartate in questo modo.

---

### Nuova abilità definita da parola chiave: danno collaterale

Per i Maestro, i danni collaterali sono solo una voce da mettere in bilancio nei loro affari. Per un giocatore di *Magic*, danno collaterale è un costo per lanciare alcune magie. Una magia con un costo di danno collaterale permette al suo controllore di sacrificare una creatura come costo aggiuntivo per lanciare la magia. Se il controllore lo fa, quella magia viene copiata.

Discorsetto

{1}{U}

Istantaneo

Danno collaterale 1 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 1. Quando lo fai, copia questa magia.*)

Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti l'altra in fondo al tuo grimorio.

- Danno collaterale N significa “Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a N” e “Quando lanci questa magia, se è stato pagato il suo costo di danno collaterale, copiala. Se la magia ha dei bersagli, puoi scegliere nuovi bersagli per la copia”.
- Puoi sacrificare solo una creatura per pagare il costo di danno collaterale di una magia e copi la magia solo una volta.
- Se paghi il costo di danno collaterale di una magia, la copia si risolverà prima della magia originale.
- La copia della magia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

---

### Nuova abilità definita da parola chiave: blitz

La fazione dei Rivettatori agisce con rapidità ed efficienza. Per farlo, sfruttano l'abilità definita da parola chiave blitz. Le carte creatura con un costo di blitz possono essere lanciate per quel costo invece del loro costo di mana. Se vengono lanciate in questo modo, hanno rapidità e “Quando questo permanente viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, pesca una carta”, e vengono sacrificate all'inizio della prossima sottofase finale.

Pattuglia del Pandemonio

{1}{R}

Creatura — Guerriero Diavolo

1/2

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

Ogniqualvolta la Pattuglia del Pandemonio attacca, una creatura bersaglio prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Blitz {1}{R} (*Se lanci questa magia per il suo costo di blitz, ha rapidità e “Quando questa creatura muore, pesca una carta”. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.*)

- Se scegli di pagare il costo di blitz invece del costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila, ad essa è possibile rispondere e può essere neutralizzata. Puoi lanciare una magia creatura per il suo costo di blitz solo quando potresti lanciare quella magia creatura e cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.
- Se paghi il costo di blitz per lanciare una magia creatura, quel permanente verrà sacrificato solo se è ancora sul campo di battaglia quando quella abilità innescata si risolve. Se muore o viene messo in un'altra zona prima di quel momento, rimarrà dov'è.
- Non sei obbligato ad attaccare con la creatura con blitz a meno che un'altra abilità non ti imponga di farlo.

- Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia o diventa una copia di una creatura per la quale è stato pagato il costo di blitz, la copia non avrà rapidità, non verrà sacrificata e il suo controllore non pescherà una carta quando muore.
- L'abilità innescata che permette al suo controllore di pescare una carta si innesca quando la creatura muore per qualsiasi motivo, non solo quando la sacrifichi durante la sottofase finale.

### Nuova parola per definire un'abilità: alleanza

La fazione dei Cabaretti sfrutta le proprie connessioni con alleanza, la nuova parola per definire un'abilità. Alleanza non influisce sulle regole, ma appare sempre davanti ad abilità con la stessa condizione di innesco: "Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo..."

Aristocratica Accompagnata  
 {1}{G}  
 Creatura — Druido Elfo  
 2/1  
*Alleanza* — Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'Aristocratica Accompagnata prende +1/+1 fino alla fine del turno.

### Nuova meccanica: segnalini scudo

Gli Intermediari possono offrire protezione da ogni tipo di pericolo e sono associati ai segnalini scudo. Se un permanente con un segnalino scudo sta per subire danno o sta per essere distrutto come risultato di un effetto, invece viene rimosso un segnalino scudo da esso.

Dono di Sicurezza  
 {W}  
 Istantaneo  
 Metti un segnalino scudo su una creatura bersaglio. *(Se sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.)*  
 Profetizza 1.

Rhox Assaltatore  
 {5}{G}  
 Creatura — Soldato Rinoceronte  
 6/3  
 Il Rhox Assaltatore entra nel campo di battaglia con un segnalino scudo. *(Se sta per subire danno o sta per essere distrutto, rimuovi invece un segnalino scudo da esso.)*  
 Il Rhox Assaltatore ha travolgere fintanto che ha un segnalino scudo.

- I segnalini scudo non impediscono ai giocatori di sacrificare creature.
- Rimuovere un segnalino scudo in questo modo non è la stessa cosa che rigenerare una creatura.

- Se un permanente a cui sta per essere inflitto danno ha più di un segnalino scudo, quel danno viene prevenuto e solo un segnalino scudo viene rimosso.
- Se a un permanente con un segnalino scudo viene inflitto danno non prevenibile, quel danno verrà inflitto e un segnalino scudo verrà comunque rimosso.
- Una creatura con un segnalino scudo può comunque essere distrutta dalle azioni di stato se ha su di sé danno pari alla sua costituzione o se le è stato inflitto danno non prevenibile da una fonte con tocco letale.
- “Scudo” non è un’abilità che le creature hanno e i segnalini scudo non sono segnalini con parola chiave. Se una creatura con un segnalino scudo perde le sue abilità, il segnalino scudo la proteggerà comunque come di consueto.
- Una vecchia carta, il Trattato Attenuante, è stata stampata con un’abilità che mette segnalini scudo su un permanente. Riceverà un errata corrige per utilizzare invece segnalini attenuante ed evitare di introdurre una nuova funzionalità per questa vecchia carta.

### Riproposizione di abilità definita da parola chiave: nascondiglio

Un ciclo di incantesimi rari in *Strade di Nuova Capenna* ha nascondiglio 5. L’abilità nascondiglio venne introdotta in *Magic* in un famoso ciclo di terre con l’uscita di *Lorwyn* (2007). Per il suo ritorno, alcuni dettagli di come funziona la meccanica sono stati aggiornati per renderla conforme agli attuali standard dei testi e del design delle carte. Ecco una carta con nascondiglio presente in questa espansione:

Manomissione Tombale

{2} {B}

Incantesimo

Nascondiglio 5 (*Quando questo incantesimo entra nel campo di battaglia, guarda le prime cinque carte del tuo grimorio, esiliane una a faccia in giù, poi metti le altre in fondo in ordine casuale.*)

All’inizio del tuo mantenimento, puoi macinare tre carte.

Poi, se ci sono venti o più carte nel tuo cimitero, puoi giocare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

- “Nascondiglio N” significa “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, guarda le prime N carte del tuo grimorio. Esiliane una a faccia in giù e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. La carta esiliata ha ‘Qualsiasi giocatore che abbia controllato il permanente che ha esiliato questa carta può guardare questa carta nella zona di esilio’”.
- In precedenza, i permanenti con nascondiglio entravano nel campo di battaglia TAPpati. Questa abilità è stata rimossa dalla definizione di nascondiglio. Le vecchie carte hanno ricevuto un errata corrige per aggiungere un paragrafo che dice “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia TAPPato” e ora hanno nascondiglio 4.
- Nascondiglio ora ti fa mettere le altre carte in fondo al tuo grimorio in ordine casuale invece di qualsiasi ordine.

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL’ESPANSIONE PRINCIPALE DI *STRADE DI NUOVA CAPENNA*

Affidarsi a un Professionista

{2} {R}

Istantaneo

I giocatori non possono guadagnare punti vita in questo turno. Il danno non può essere prevenuto in questo turno.

Affidarsi a un Professionista infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio. *(I segnalini scudo non potranno prevenire questo danno, ma verranno comunque rimossi.)*

- Se Affidarsi a un Professionista infligge danno a una creatura con un segnalino scudo, quel danno non verrà prevenuto, ma verrà comunque rimosso un segnalino scudo. Se quel danno è sufficiente per essere danno letale, la creatura verrà distrutta, anche se ha ancora altri segnalini scudo.

---

Angelo della Metropoli

{2} {W} {U}

Creatura — Soldato Angelo

3/1

Volare

Ogniqualvolta attacchi con una o più creature con segnalini, pesca una carta.

- L'ultima abilità dell'Angelo della Metropoli si innesca ogniqualvolta attacchi con almeno una creatura che ha almeno un segnalino. Pesci esattamente una carta mentre si risolve, a prescindere dal numero di creature attaccanti con segnalini.

---

Angelo della Sofferenza

{3} {B} {B}

Creatura — Angelo Incubo

5/3

Volare

Se ti sta per essere inflitto danno, previeni quel danno e macina il doppio di quelle carte.

- Se stai per macinare più carte di quante ne hai nel tuo grimorio, macinerai tutte le carte nel tuo grimorio.
- Il danno che ti sta per essere inflitto verrà prevenuto anche se non puoi macinare il doppio di quelle carte.
- Se il danno non può essere prevenuto per qualche motivo, macinerai comunque il doppio di quelle carte.

---

Anima dell'Emancipazione

{4} {G} {W} {U}

Creatura — Avatar

5/7

Quando l'Anima dell'Emancipazione entra nel campo di battaglia, distruggi fino a tre altri permanenti non terra bersaglio. Per ognuno di quei permanenti, il suo controllore crea una pedina creatura Angelo 3/3 bianca con volare.

- Se un permanente non è più un bersaglio legale mentre l'abilità innescata dell'Anima dell'Emancipazione si risolve, il controllore di quel bersaglio non creerà un Angelo per quel permanente.
- Se un permanente è ancora un bersaglio legale mentre l'abilità innescata dell'Anima dell'Emancipazione si risolve, ma non viene distrutto, ad esempio perché aveva un segnalino scudo, il suo controllore creerà una pedina Angelo per quel permanente.

#### Assalto Strutturale

{3} {R} {R}

Stregoneria

Distruggi tutti gli artefatti, poi l'Assalto Strutturale infligge a ogni creatura danno pari al numero di artefatti che sono stati messi nei cimiteri dal campo di battaglia in questo turno.

- L'Assalto Strutturale conta il numero di artefatti che sono stati messi nei cimiteri dal campo di battaglia in questo turno per qualsiasi motivo, non solo perché sono stati distrutti dall'Assalto Strutturale.
- Se un giocatore controlla una creatura artefatto con un segnalino scudo mentre l'Assalto Strutturale distrugge tutti gli artefatti, un segnalino scudo verrà rimosso prima che l'Assalto Strutturale infligga danno a ciascuna creatura. A meno che quella creatura artefatto non abbia un altro segnalino scudo, il danno non verrà prevenuto.

#### Banditi Mascherati

{3} {B} {R} {G}

Creatura — Farabutto Procione

5/5

Cautela

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

{2}, Esilia i Banditi Mascherati dalla tua mano: Una terra bersaglio ha “{T}: Aggiungi {B}, {R} o {G}” finché i Banditi Mascherati non vengono lanciati dall'esilio. Puoi lanciare i Banditi Mascherati fintanto che rimangono esiliati.

- Puoi usare l'abilità di mana che i Banditi Mascherati forniscono alla terra mentre lanci i Banditi Mascherati dall'esilio.
- Se i Banditi Mascherati vengono rimossi dall'esilio senza essere lanciati, la terra continuerà ad avere questa abilità.

#### Bombardamento Arcano

{4} {R} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta lanci la tua prima magia istantaneo o stregoneria in ogni turno, esilia una carta istantaneo o stregoneria a caso dal tuo cimitero. Poi copia ogni carta esiliata con il Bombardamento Arcano. Puoi lanciare un qualsiasi numero di copie senza pagare il loro costo di mana.

- La magia che ha fatto innescare l'abilità del Bombardamento Arcano è di norma ancora in pila mentre quell'abilità si risolve. Quella magia non sarà tra le carte nel tuo cimitero quando esilierai un istantaneo o una stregoneria da esso a caso.
- Se hai già lanciato una magia istantaneo o stregoneria nel turno in cui il Bombardamento Arcano entra nel campo di battaglia, il Bombardamento Arcano non si innescherà finché non lanci una magia istantaneo o stregoneria in un turno successivo.
- Lanci le copie scelte mentre l'abilità innescata si risolve. Non puoi lanciarle più tardi nel turno. Scegli l'ordine delle copie mentre le lanci.
- Se lanci una magia con {X} nel costo senza pagarne il costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- Se il Bombardamento Arcano lascia il campo di battaglia, le carte esiliate rimangono in esilio. Se ritorna sul campo di battaglia o ne giochi un'altra copia, non potrai lanciare le copie delle carte precedentemente esiliate.

#### Borseggiatore Psicico

{4}{U}

Creatura — Farabutto Cefalide

3/2

Quando il Borseggiatore Psicico entra nel campo di battaglia, complotta. Quando complotta in questo modo, fai tornare fino a un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario. *(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.)*

- Se una magia o un'abilità che si sta risolvendo richiede a una creatura specifica di complottare, ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a complottare. Le abilità che si innescano “quando [quella creatura] complotta”, come quella del Borseggiatore Psicico, si innescheranno.
- Il permanente bersaglio da far tornare viene scelto dopo che il Borseggiatore Psicico ha complottato.

#### Carro Funebre Abusivo

{2}

Artefatto — Veicolo

\*/\*

{T}: Esilia fino a due carte bersaglio da un unico cimitero.

La forza e la costituzione del Carro Funebre Abusivo sono pari al numero di carte esiliate con esso.

Manovrare 2

- Se hai attivato l'abilità manovrare del Carro Funebre Abusivo prima di esiliare qualsiasi carta con la sua prima abilità, la sua forza e costituzione saranno 0/0. A meno che un altro effetto non faccia aumentare la sua costituzione, verrà messo nel cimitero del suo proprietario come azione di stato.

Cocodrillo delle Fognature

{5} {U}

Creatura — Cocodrillo

4/6

{3} {U}: Il Cocodrillo delle Fognature non può essere bloccato in questo turno. Questa abilità costa {3} in meno per essere attivata se ci sono cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero.

- I costi per attivare un'abilità vengono determinati solo una volta, prima che le abilità di mana vengano attivate. Se vengono rimosse delle carte dal tuo cimitero dopo quel momento, ad esempio esiliando la Testa di Zucca dal tuo cimitero per pagare la sua abilità di mana, questo non influirà sul costo di attivazione del Cocodrillo delle Fognature, anche se ciò riduce il numero di valori di mana nel tuo cimitero a meno di cinque.
- “Cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero” significa che ci sono almeno cinque valori di mana diversi tra quelle carte.
- Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
- Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
- X è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.
- Il valore di mana di una carta terra è 0.

---

Comitato di Benvenuto al Galà

{1} {G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

*Alleanza* — Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, scegli uno che non è stato scelto in questo turno —

- Metti un segnalino +1/+1 sul Comitato di Benvenuto al Galà.
  - Crea una pedina Tesoro TAPpata.
  - Guadagni 2 punti vita.
- Se più creature entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, devi comunque scegliere modi diversi per ogni istanza dell'abilità innescata che viene messa in pila. Se più di tre creature entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, quella scelta viene fatta solo per le prime tre.

---

Depredare gli Archivi

{1} {R}

Stregoneria

Danno collaterale 1 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 1. Quando lo fai, copia questa magia.*)

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Per esempio, puoi giocare terre in questo modo solo durante la tua fase principale mentre non ci sono magie o abilità in pila e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.
- 

#### Deviazione Eterna

{G}{W}{U}

Istantaneo

Il proprietario di una magia, un permanente non terra o una carta bersaglio in un cimitero mette quel bersaglio in cima o in fondo al suo grimorio.

- Se la Deviazione Eterna sta bersagliando una magia e quella magia viene neutralizzata o viene altrimenti messa nel cimitero del suo proprietario prima che la Deviazione Eterna si risolva, non è più lo stesso oggetto e non verrà messa in cima o in fondo al grimorio del suo proprietario.
  - La Deviazione Eterna non neutralizza magie. Una magia che non può essere neutralizzata può comunque essere messa in cima o in fondo al grimorio del suo proprietario in questo modo.
- 

#### Diabolico dei Maestro

{U}{B}{R}

Creatura — Guerriero Vampiro

1/4

Tocco letale, rapidità

Ogniqualevolta il Diabolico dei Maestro attacca, se non controlli una pedina Diavolo, crea una pedina creatura Diavolo 1/1 rossa TAPPata e attaccante con “Quando questa creatura muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio”.

- L’abilità innescata del Diabolico dei Maestro ha una clausola del “se” interposto. Ciò significa che verifica se controlli una pedina Diavolo sia quando l’abilità si innesca che quando si risolve. In particolare, significa che attaccare con due Diabolici dei Maestro di norma ti farà creare un solo segnalino Diavolo.
- 

#### Discorsetto

{1}{U}

Istantaneo

Danno collaterale 1 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 1. Quando lo fai, copia questa magia.*)

Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti l’altra in fondo al tuo grimorio.

- Se c’è solo una carta nel tuo grimorio mentre il Discorsetto si risolve, la aggiungerai alla tua mano.
-

Dissoluti Licenziosi  
{2} {R} {G} {W}  
Creatura — Farabutto Druido Elfo  
5/3

Quando i Dissoluti Licenziosi entrano nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Cittadino 1/1 verde e bianca.

{2}, Esilia i Dissoluti Licenziosi dalla tua mano: Una terra bersaglio ha “{T}: Aggiungi {R}, {G} o {W}” finché i Dissoluti Licenziosi non vengono lanciati dall’esilio. Puoi lanciare i Dissoluti Licenziosi fintanto che rimangono esiliati.

- Puoi usare l’abilità di mana che i Dissoluti Licenziosi forniscono alla terra mentre lanci i Dissoluti Licenziosi dall’esilio.
- Se i Dissoluti Licenziosi vengono rimossi dall’esilio senza essere lanciati, la terra continuerà ad avere questa abilità.

---

Dono di Sicurezza  
{W}  
Istantaneo  
Metti un segnalino scudo su una creatura bersaglio. (*Se sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.*)  
Profetizza 1.

- Se il bersaglio è illegale mentre il Dono di Sicurezza tenta di risolversi, il Dono di Sicurezza verrà rimosso dalla pila e il suo controllore non profetizzerà.

---

Dormire con i Pesci  
{2} {U} {U}  
Incantesimo — Aura  
Incanta creatura  
Quando Dormire con i Pesci entra nel campo di battaglia, TAPpa la creatura incantata e crea una pedina creatura Pesce 1/1 blu con “Questa creatura non può essere bloccata”.  
La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

- Se la creatura bersagliata da Dormire con i Pesci non è un bersaglio legale nel momento in cui sta per risolversi, Dormire con i Pesci viene messo nel cimitero del suo proprietario dalla pila. Non viene messo sul campo di battaglia e poi nel suo cimitero. In particolare, questo significa che il suo controllore non creerà una pedina Pesce.
-

Elspeth Splendente

{3}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Elspeth

5

+1: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti su di essa un segnalino +1/+1 e un segnalino tra volare, attacco improvviso, legame vitale o cautela.

-3: Guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente con valore di mana pari o inferiore a 3 scelta tra esse con un segnalino scudo. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

-7: Crea cinque pedine creatura Angelo 3/3 bianche con volare.

- Per la prima abilità di Elspeth, il suo controllore sceglie volare, attacco improvviso, legame vitale o cautela, poi quel segnalino e il segnalino +1/+1 vengono messi sulla creatura bersaglio contemporaneamente.

---

Esemplare di Modernità

{4}

Creatura Artefatto — Guerriero Angelo

2/2

Volare

{3}: L'Esemplare di Modernità prende +1/+1 fino alla fine del turno. Se sono stati spesi esattamente tre colori di mana per attivare questa abilità, metti invece un segnalino +1/+1 su di esso.

- Incolore non è un colore. Analogamente, il mana incolore non contribuirà a determinare il numero di colori che sono stati spesi per un'abilità.

---

Esplosione Cadaverica

{1}{B}{R}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, esilia una carta creatura dal tuo cimitero.

L'Esplosione Cadaverica infligge a ogni creatura e a ogni planeswalker danno pari alla forza della carta esiliata.

- Dopo che hai iniziato a lanciare l'Esplosione Cadaverica, in nessun momento i giocatori possono rispondere rimuovendo carte dal tuo cimitero per impedirti di pagarla con una specifica carta creatura.
  - Per determinare quanti danni verranno inflitti, usa la forza che aveva la carta prima di lasciare il cimitero.
-

Estrarre la Verità

{1}{B}

Stregoneria

Scegli uno —

- Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Puoi scegliere una carta creatura, incantesimo o planeswalker da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.
  - Un avversario bersaglio sacrifica un incantesimo.
- 
- Per il primo modo, non devi scegliere una carta se non vuoi, anche se l'avversario ha in mano una carta creatura, incantesimo o planeswalker.
- 

Falco Sparo, Tessitore d'Intese

{1}{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Demone Uccello

3/3

Volare, travolgere

Falco Sparo, Tessitore d'Intese entra nel campo di battaglia con un segnalino scudo.

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

Puoi lanciare magie dalla cima del tuo grimorio rimuovendo un segnalino da una creatura che controlli oltre a pagare gli altri loro costi.

- Rimuovere un segnalino da una creatura è un costo aggiuntivo per lanciare la magia e può essere combinato con altri costi aggiuntivi o costi alternativi che quella magia può avere, come danno collaterale.
  - Se lanci una magia con danno collaterale in questo modo, puoi pagare i costi in qualsiasi ordine, ossia puoi rimuovere un segnalino da una creatura poi sacrificarla per pagare il costo di danno collaterale. Ricorda che rimuovere un segnalino +1/+1 in questo modo ridurrà la forza di una creatura, che potrebbe impedirti di pagare il costo di danno collaterale con essa.
- 

Fetta dei Profitti

{X}{B}{B}

Stregoneria

Danno collaterale 3 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 3.*

*Quando lo fai, copia questa magia.*)

Pesca X carte e perdi X punti vita.

- X avrà lo stesso valore sia per la magia originale che per la copia che crei con l'abilità danno collaterale.
-

Fontana di Nimbo

{2}{W}

Artefatto

{W}, {T}, STAPpa una creatura TAPPata che controlli:

Crea una pedina creatura Cittadino 1/1 verde e bianca.

{W}{W}, {T}, STAPpa due creature TAPPate che

controlli: Pesca una carta.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, STAPpa quindici creature

TAPPate che controlli: Vinci la partita.

- STAPPare le creature è parte del costo di tutte le abilità della Fontana di Nimbo. Dopo che hai iniziato ad attivare un'abilità, gli altri giocatori non possono compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla, incluso il pagamento dei suoi costi. In particolare, i giocatori non possono compiere alcuna azione per rimuovere le creature dal campo di battaglia e impedirti di STAPParle per pagare l'abilità.
- Quando attivi un'abilità di mana, la sua attivazione si verifica prima del pagamento dei costi. Questo significa che se controlli una creatura che può essere TAPPata per attingere mana, ad esempio il Pellegrino di Avacyn, puoi sia TAPParlo per attingere mana che STAPParlo per pagare i costi delle abilità attivate della Fontana di Nimbo.

---

Fuga Audace

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+0 e ha attacco

improvviso fino alla fine del turno. Profetizza 1.

- Se il bersaglio non è legale mentre la magia si sta per risolvere, il suo controllore non profetizzerà.

---

Fuggire dalla Città

{3}{U}

Istantaneo

Il proprietario di un permanente non terra bersaglio mette

quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario di quel permanente sceglie se mettere quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio. Se il permanente bersaglio è composto da più carte (a causa di mutazione o combinare, ad esempio), il proprietario di quel permanente le mette tutte in cima o tutte in fondo. Non deve per forza rivelare l'ordine in cui quelle carte sono state messe nel grimorio in questo modo.
-

Fuorilegge Affascinante  
{3} {U} {B} {R}  
Creatura — Farabutto Vampiro  
4/5

Quando la Fuorilegge Affascinante entra nel campo di battaglia, infligge 2 danni a ogni avversario e tu profetizzi 2.

{2}, Esilia la Fuorilegge Affascinante dalla tua mano: Una terra bersaglio ha “{T}: Aggiungi {U}, {B} o {R}” finché la Fuorilegge Affascinante non viene lanciata dall’esilio. Puoi lanciare la Fuorilegge Affascinante fintanto che rimane esiliata.

- Puoi usare l’abilità di mana che la Fuorilegge Affascinante fornisce alla terra mentre lanci la Fuorilegge Affascinante dall’esilio.
- Se la Fuorilegge Affascinante viene rimossa dall’esilio senza essere lanciata, la terra continuerà ad avere questa abilità.

---

Giada, Fonte di Speranza  
{1} {W}  
Creatura Leggendaria — Angelo  
2/2

Volare, cautela  
Ogni altro Angelo che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale per ogni Angelo che già controlli.  
{T}: Aggiungi {W}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Angelo.

- “Ogni Angelo che già controlli” significa ogni Angelo che controlli diverso dall’Angelo che entra nel campo di battaglia, inclusa Giada. È irrilevante se alcuni o tutti gli Angeli sul campo di battaglia sono entrati sul campo di battaglia dopo Giada.

---

Giornalista Ficcanaso  
{U} {B}  
Creatura — Farabutto Umano  
2/2

Quando la Giornalista Ficcanaso entra nel campo di battaglia, macina due carte. (*Metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.*)  
Fintanto che ci sono cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero, la Giornalista Ficcanaso prende +1/+1 e ha legame vitale.

- Se hai cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero e poi alcune di esse vengono rimosse in modo tale da avere meno di cinque valori di mana tra quelle carte, la Giornalista Ficcanaso perde immediatamente il suo bonus di forza e costituzione. In particolare, potrebbe morire se ora ha su di sé un danno superiore alla sua costituzione.
- “Cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero” significa che ci sono almeno cinque valori di mana diversi tra quelle carte.

- Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
- Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
- X è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.
- Il valore di mana di una carta terra è 0.

Giudice Onniveggente

{4} {U} {U}

Creatura — Avatar

5/4

Volare

Ogniqualevolta il Giudice Onniveggente entra nel campo di battaglia o attacca, pesca due carte, poi scarta una carta.

Ogniqualevolta scarti una carta, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-0 fino al tuo prossimo turno, dove X è il numero di valori di mana diversi tra le carte nel tuo cimitero.

- Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
- Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
- X è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.
- Il valore di mana di una carta terra è 0.

Giudici di Sparo

{2} {G} {W} {U}

Creatura — Cittadino Felino

4/4

Quando i Giudici di Sparo entrano nel campo di battaglia, una creatura bersaglio controllata da un avversario non può attaccare o bloccare fino al tuo prossimo turno.

{2}, Esilia i Giudici di Sparo dalla tua mano: Una terra bersaglio ha “{T}: Aggiungi {G}, {W} o {U}” finché i Giudici di Sparo non vengono lanciati dall’esilio. Puoi lanciare i Giudici di Sparo fintanto che rimangono esiliati.

- Puoi usare l’abilità di mana che i Giudici di Sparo forniscono alla terra mentre lanci i Giudici di Sparo dall’esilio.
- Se i Giudici di Sparo vengono rimossi dall’esilio senza essere lanciati, la terra continuerà ad avere questa abilità.

Guardarobiere Diabolico

{2}{R}

Creatura — Guerriero Diavolo

1/3

Travolgere, rapidità

*Alleanza* — Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, raddoppia la forza del Guardarobiere Diabolico fino alla fine del turno.

- Raddoppiare la forza di una creatura significa che quella creatura prende  $+X/+0$ , dove  $X$  è la sua forza mentre l'abilità si risolve.
- 

Incontro dei Cinque

{3}{W}{U}{B}{R}{G}

Stregoneria

Esilia le prime dieci carte del tuo grimorio. Puoi lanciare magie che hanno esattamente tre colori scelte tra esse in questo turno. Aggiungi

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Spendi questo mana solo per lanciare magie che hanno esattamente tre colori.

- Puoi lanciare qualsiasi magia che abbia esattamente tre colori scelta tra le carte esiliate in questo modo, anche se non sono gli stessi tre colori. Ad esempio, puoi lanciare una magia che è bianca, blu e nera, poi lanciare una magia che è nera, rossa e verde.
  - Il mana creato dall'Incontro dei Cinque può essere speso per qualsiasi parte del costo di una magia con esattamente tre colori, inclusi qualsiasi componente di costo generica o costi addizionali.
- 

Indulgenza Contaminata

{U}{B}

Istantaneo

Pesca due carte. Poi scarta una carta a meno che non ci siano cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero.

- "Cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero" significa che ci sono almeno cinque valori di mana diversi tra quelle carte.
  - Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
  - Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
  - $X$  è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.
  - Il valore di mana di una carta terra è 0.
-

Infiltrato del Sindacato

{2} {U} {B}

Creatura — Mago Vampiro

3/3

Volare

Fintanto che ci sono cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero, l'Infiltrato del Sindacato prende

+2/+2.

- Se hai cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero e poi alcune di esse vengono rimosse in modo tale da avere meno di cinque valori di mana tra quelle carte, l'Infiltrato del Sindacato perde immediatamente il suo bonus di forza e costituzione. In particolare, potrebbe morire se ora ha su di sé un danno superiore alla sua costituzione.
  - “Cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero” significa che ci sono almeno cinque valori di mana diversi tra quelle carte.
  - Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
  - Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
  - X è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.
  - Il valore di mana di una carta terra è 0.
- 

Infilzacuore Aviana

{U} {B}

Creatura — Assassino Uccello

1/1

Volare

Fintanto che ci sono cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero, l'Infilzacuore Aviana prende +2/+2 e ha tocco letale.

Quando l'Infilzacuore Aviana muore, macina due carte, poi pesca una carta.

- Se hai cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero e poi alcune di esse vengono rimosse in modo tale da avere meno di cinque valori di mana tra quelle carte, l'Infilzacuore Aviana perde immediatamente il suo bonus di forza e costituzione. In particolare, potrebbe morire se ora ha su di sé un danno superiore alla sua costituzione.
  - “Cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero” significa che ci sono almeno cinque valori di mana diversi tra quelle carte.
  - Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
  - Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
  - X è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.
  - Il valore di mana di una carta terra è 0.
-

#### Influenza degli Intermediari

{G}{W}{U}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino

+1/+1 su ogni creatura che controlli e un segnalino

fedeltà su ogni planeswalker che controlli.

- Un permanente che in qualche modo è sia una creatura che un planeswalker mentre l'abilità dell'Influenza degli Intermediari si risolve riceverà sia un segnalino +1/+1 che un segnalino fedeltà.

---

#### Influenza degli Obscura

{W}{U}{B}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia, se il suo valore di mana è

pari a 1 più il numero di segnalini anima sull'Influenza

degli Obscura, metti un segnalino anima sull'Influenza

degli Obscura, poi crea una pedina creatura Spirito 2/2

bianca con volare.

Fintanto che ci sono cinque o più segnalini anima

sull'Influenza degli Obscura, gli Spiriti che controlli

prendono +3/+3.

- Se non ci sono segnalini anima sull'Influenza degli Obscura, la sua abilità si innesca se lanci una magia con valore di mana pari a 1. Se c'è un segnalino, la sua abilità si innesca se lanci una magia con valore di mana pari a 2 e così via.
- L'abilità innescata dell'Influenza degli Obscura ha una clausola del "se" interposto. Ciò significa che verifica il numero di segnalini sia quando l'abilità si innesca che quando si risolve. In particolare, significa che lanciare due istantanei di seguito con valore di mana pari a 1 non farà mai creare due pedine a un giocatore né mettere due segnalini sull'Influenza degli Obscura.

---

#### Influenza dei Maestro

{U}{B}{R}

Incantesimo

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una

magia istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero

sacrificando una creatura oltre a pagare i suoi altri costi.

Se una magia lanciata in questo modo sta per essere

messa nel tuo cimitero, invece esilia.

- Se lanci una magia Avventura dal tuo cimitero in questo modo, viene esiliata quando si risolve con l'effetto di sostituzione creato dalle regole dell'Avventura e puoi lanciare la carta creatura dall'esilio in seguito.

---

#### Influenza dei Rivettatori

{B}{R}{G}

Incantesimo

Ogniqualevolta sacrifichi una creatura, puoi rimettere sul

campo di battaglia TAPPATA una carta creatura bersaglio

con valore di mana inferiore dal tuo cimitero. Fallo solo

una volta per turno.

- “Fallo solo una volta per turno” si riferisce all’azione di rimettere sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero usando l’abilità innescata. Fintanto che non hai ancora scelto di farlo in questo turno, tutte le istanze di sacrificio di creature faranno innescare l’abilità dell’Influenza dei Rivettatori.
- “Fallo solo una volta per turno” si riferisce solo all’abilità a cui è legato, non ad altre istanze della stessa abilità. In altre parole, se controlli più copie dell’Influenza dei Rivettatori, potrai farlo una volta per ciascuna di esse.
- Dopo che hai scelto di rimettere sul campo di battaglia una creatura, le istanze successive di sacrificio di creature nello stesso turno non faranno innescare l’abilità.
- Se più istanze dell’abilità sono in pila, potrai rimettere sul campo di battaglia una creatura solo per una di quelle istanze. Una volta fatto ciò, le altre istanze non avranno effetto mentre si risolvono.

#### Iniziato dei Maestro

{2} {B}

Creatura — Cittadino Umano

3/1

{4} {U/R}, Esilia l’Iniziato dei Maestro dal tuo cimitero:

Pesca due carte, poi scarta una carta.

- Esiliare l’Iniziato dei Maestro dal tuo cimitero è parte del pagamento del costo della sua abilità. Ciò significa che nessun giocatore può rispondere all’abilità rimuovendolo dal tuo cimitero prima che tu possa pagarne il costo.

#### Inscenare la Morte

{1} {B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha “Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo del suo proprietario e crea una pedina Tesoro”. (*È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.*)

- La pedina Tesoro viene creata dal controllore della creatura, che potrebbe essere diverso dal controllore di Inscenare la Morte e potrebbe essere diverso dal proprietario della creatura.
- Se la creatura bersaglio è una pedina, l’abilità si innesca comunque quando muore. Il suo controllore non rimetterà la pedina sul campo di battaglia, ma creerà una pedina Tesoro.

Intercettatrice degli Obscura

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

Creatura — Mago Cefalide

3/1

Lampo

Legame vitale

Quando l'Intercettatrice degli Obscura entra nel campo di battaglia, complotta. Quando complotta in questo modo, fai tornare fino a una magia bersaglio in mano al suo proprietario. *(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.)*

- Se una magia o un'abilità che si sta risolvendo richiede a una creatura specifica di complottare, ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a complottare. Le abilità che si innescano “quando [quella creatura] complotta”, come quella dell'Intercettatrice degli Obscura, si innescheranno.

---

Inviato di Ziatora

{1}{B}{R}{G}

Creatura — Guerriero Viashino

5/4

Travolgere

Ogniqualevolta l'Inviato di Ziatora infligge danno da combattimento a un giocatore, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare una terra dalla cima del tuo grimorio o lanciare una magia con valore di mana pari o inferiore al danno inflitto dalla cima del tuo grimorio senza pagare il suo costo di mana. Se non lo fai, aggiungi quella carta alla tua mano.

Blitz {2}{B}{R}{G}

- “Se non lo fai” nella seconda abilità si riferisce al fatto che tu abbia o meno giocato una terra o lanciato una magia dalla cima del tuo grimorio, non solo che tu abbia lanciato o meno una magia.

---

Jaxis, la Piantagrane

{3}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

2/3

{R}, {T}, Scarta una carta: Crea una pedina che è una copia di un'altra creatura bersaglio che controlli. Ha rapidità e “Quando questa creatura muore, pesca una carta”. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.

Blitz {1}{R} *(Se lanci questa magia per il suo costo di blitz, ha rapidità e “Quando questa creatura muore, pesca una carta”. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.)*

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che non stia copiando una creatura che è una pedina o che sta copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se la creatura 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. In particolare, se la creatura bersaglio di norma non è una creatura, la copia non sarà una creatura.

- Se la creatura copiata ha  $\{X\}$  nel costo di mana,  $X$  è considerato 0.
- Se una creatura copiata sta copiando qualcos'altro, la pedina che crei userà i valori copiabili della creatura bersaglio. Nella maggior parte dei casi, sarà semplicemente una copia di qualsiasi cosa quella creatura stia copiando.
- Se una creatura copiata è una pedina che non è una copia di qualcos'altro, la copia copierà le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata 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" della carta creatura copiata.
- Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, quella creatura copierà la carta creatura copiata dalla pedina. Tuttavia, non avrà rapidità o "Quando questa creatura muore, pesca una carta" e tu non sacrificherai la nuova copia all'inizio della prossima sottofase finale.
- Se l'abilità di Jaxis, la Piantagrane crea più pedine a causa di un effetto di sostituzione (come quello generato dalla Stagione del Raddoppio), sacrificherai ognuna di esse all'inizio della prossima sottofase finale.

---

Jetmir, Fulcro dei Bagordi

$\{1\}\{R\}\{G\}\{W\}$

Creatura Leggendaria — Demone Felino

5/4

Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno cautela fintanto che controlli tre o più creature.

Le creature che controlli prendono anche +1/+0 e hanno travolgere fintanto che controlli sei o più creature.

Le creature che controlli prendono anche +1/+0 e hanno doppio attacco fintanto che controlli nove o più creature.

- Se una creatura con doppio attacco perde doppio attacco dopo aver inflitto danno durante la prima sottofase di danno da combattimento, ma prima di infliggere danno nella seconda sottofase di danno da combattimento, non infliggerà danni durante quella seconda sottofase di danno da combattimento. In particolare, questo significa che se la tua nona creatura muore nella prima sottofase di danno da combattimento, le tue altre creature non infliggeranno di nuovo danno da combattimento a meno che qualcos'altro non fornisca loro doppio attacco.

---

Jinnie Fay, Mano Destra di Jetmir

$\{R/G\}\{G\}\{G/W\}$

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

3/3

Se stai per creare una o più pedine, puoi invece creare altrettante pedine creatura Felino 2/2 verdi con rapidità o altrettante pedine creatura Canide 3/1 verdi con cautela.

- Le caratteristiche delle pedine vengono interamente sostituite o da pedine creatura Felino 2/2 verdi con rapidità o da pedine creatura Canide 3/1 verdi con cautela. Non avranno alcuna altra abilità con cui stavano per essere create. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea le pedine (ad esempio, il

fatto che siano TAPPate o attaccanti o le diciture “Quella pedina ha rapidità” o “Esilia quella pedina alla fine del combattimento”) si applica comunque.

---

Kraken della Cisterna

{2}{U}{U}

Creatura — Kraken

6/6

Travolgere, egida {2}

All’inizio di ogni combattimento, se il Kraken della Cisterna è STAPPato, qualsiasi avversario può TAPPare una creatura STAPPata che controlla. Se lo fa, TAPPi il Kraken della Cisterna e crei una pedina creatura Pesce 1/1 blu con “Questa creatura non può essere bloccata”.

- I giocatori non sapranno quale eventuale giocatore o planeswalker sarà attaccato dal Kraken della Cisterna, nel momento in cui decideranno se TAPPare una creatura STAPPata per la sua abilità innescata.
  - Ogni avversario in ordine di turno può scegliere di TAPPare una creatura STAPPata mentre l’abilità innescata del Kraken della Cisterna si risolve, anche se un giocatore precedente nell’ordine di turno ha già scelto di TAPPare una creatura. Il controllore del Kraken della Cisterna creerà un massimo di una pedina creatura Pesce per ogni combattimento, indipendentemente dal numero di creature TAPPate.
- 

Ladro Agile

{W}{U}{B}

Creatura — Farabutto Uccello

2/1

Volare

Quando il Ladro Agile entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta artefatto, istantaneo o stregoneria da quella mano ed esilia quella carta.

- Devi scegliere una carta del giocatore bersaglio da esiliare se almeno una carta rivelata in questo modo è una carta artefatto, istantaneo o stregoneria.
- 

Lagrella, la Gazza

{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/3

Quando Lagrella, la Gazza entra nel campo di battaglia, esilia un qualsiasi numero di altre creature bersaglio controllate da giocatori diversi finché Lagrella non lascia il campo di battaglia. Quando una carta esiliata entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo modo, metti due segnalini +1/+1 su di essa.

- “In questo modo” si riferisce alle carte che entrano nel campo di battaglia come risultato dell’uscita dal campo di battaglia di Lagrella.

- L'ultima parte dell'abilità di Lagrella è un'abilità innescata ritardata che viene creata mentre la sua abilità entra-in-campo si risolve. Si innescherà quando Lagrella lascia il campo di battaglia anche se in qualche modo Lagrella ha perso le sue abilità o è diventata una copia di qualcos'altro.
- 

Lottatori della Sala da Ballo

{3}{W}{W}

Creatura — Guerriero Umano

3/5

Ogniqualevolta i Lottatori della Sala da Ballo attaccano, i Lottatori della Sala da Ballo e fino a un'altra creatura bersaglio che controlli hanno a tua scelta attacco improvviso o legame vitale fino alla fine del turno.

- Effettui la scelta tra attacco improvviso o legame vitale solo una volta, mentre l'abilità innescata dei Lottatori della Sala da Ballo si risolve. Entrambe le creature ottengono l'abilità scelta.
- 

Luxior, Dono di Giada

{1}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni segnalino su di essa.

Il permanente equipaggiato non è un planeswalker ed è una creatura in aggiunta ai suoi altri tipi. *(Le abilità di fedeltà possono ancora essere attivate.)*

Equipaggia planeswalker {1}

Equipaggiare {3}

- “Equipaggia planeswalker” è una variante dell'abilità equipaggiare. “Equipaggia planeswalker [costo]” significa “[Costo]: Assegna questo permanente a un planeswalker bersaglio che controlli come se quel planeswalker fosse una creatura. Attiva solo come una stregoneria”.
  - A meno che un altro effetto non renda quel planeswalker una creatura con una forza e una costituzione, il planeswalker equipaggiato ha forza e costituzione base 0/0.
- 

Magnate del Mercato Nero

{R}{G}

Creatura — Farabutto Felino

2/2

All'inizio del tuo mantenimento, il Magnate del Mercato Nero ti infligge 2 danni per ogni Tesoro che controlli.

{T}: Crea una pedina Tesoro.

- L'abilità del Magnate del Mercato Nero si innesca all'inizio del tuo mantenimento indipendentemente dal fatto che tu abbia dei Tesori o meno, e conta il numero di Tesori che controlli mentre si risolve.
-

Metamorfosi Maestosa

{2}{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, un artefatto o una creatura bersaglio diventa una creatura artefatto Angelo 4/4 e ha volare.

Pesca una carta.

- La Metamorfosi Maestosa sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che la Metamorfosi Maestosa si è risolta sostituirà questo effetto.
  - L'artefatto o la creatura bersaglio mantiene le sue abilità e colori originali, se presenti.
- 

Mister Orfeo, la Roccia

{1}{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Rinoceronte

2/4

Ogniqualevolta attacchi, raddoppia la forza di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

- Per raddoppiare la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la forza di quella creatura mentre l'abilità innescata di Mister Orfeo si risolve.
- 

Morto al Lavoro

{4}{B}

Stregoneria

Questa magia ha l'effetto di farti trovare cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero.

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

- Il gioco verifica se è legale lanciare una magia prima che vengano determinati i costi o che le abilità di mana vengano attivate mentre la lanci. Se vengono rimosse delle carte dal tuo cimitero dopo quel momento, ad esempio esiliando la Testa di Zucca dal tuo cimitero per pagare la sua abilità di mana, questo non influirà sulla tua possibilità di lanciare legalmente il Morto al Lavoro, anche se ciò riduce il numero di valori di mana nel tuo cimitero a meno di cinque.
- Se un effetto ti permette di lanciare il Morto al Lavoro dal tuo cimitero, puoi lanciarlo in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo se hai cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero immediatamente prima di iniziare a lanciarlo, anche se spostarlo nella pila ridurrebbe quel numero a quattro.
- “Cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero” significa che ci sono almeno cinque valori di mana diversi tra quelle carte.
- Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
- Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
- X è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.

- Il valore di mana di una carta terra è 0.
- 

Ob Nixilis, l'Avversario

{1}{B}{R}

Planeswalker Leggendaro — Nixilis

3

Danno collaterale X. La copia non è leggendaria e ha fedeltà iniziale X. (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza X. Quando lo fai, copia questa magia. La copia diventa una pedina.*)

+1: Ogni avversario perde 2 punti vita a meno che quel giocatore non scarti una carta. Se controlli un Demone o un Diavolo, guadagni 2 punti vita.

-2: Crea una pedina creatura Diavolo 1/1 rossa con "Quando questa creatura muore, infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio".

-7: Un giocatore bersaglio pesca sette carte e perde 7 punti vita.

- Mentre lanci una magia con danno collaterale X, scegli se pagare il suo costo di danno collaterale e quale sarà il valore di X.
  - La magia copiata dall'abilità innescata di Ob Nixilis, l'Avversario copia esattamente ciò che è stampato su Ob Nixilis, tranne che la sua fedeltà iniziale è pari al valore scelto di X e non è leggendaria. La copia diventa una pedina mentre si risolve.
  - Puoi controllare esattamente un Ob Nixilis, l'Avversario leggendaro e un qualsiasi numero di copie non leggendarie di Ob Nixilis, l'Avversario.
- 

Ombra della Mortalità

{13}{B}{B}

Creatura — Avatar

7/7

Se i tuoi punti vita sono meno dei tuoi punti vita iniziali, questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la differenza.

- In una partita Two-Headed Giant, i tuoi punti vita iniziali sono i punti vita con cui la tua squadra ha iniziato la partita e i tuoi punti vita attuali sono i punti vita attuali della tua squadra.
- 

Picchiatore dei Vicoli

{1}{U}

Creatura — Farabutto Cefalide

3/3

Difensore

Fintanto che ci sono due o più segnalini tra le creature che controlli, il Picchiatore dei Vicoli può attaccare come se non avesse difensore.

- L'abilità del Picchiatore dei Vicoli cerca due o più segnalini singoli. È irrilevante se i segnalini sono dello stesso tipo o di tipo diverso oppure se si trovano sullo stesso permanente o su permanenti diversi.
- 

#### Piede di Porco del Cittadino

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Piede di Porco del Cittadino entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Cittadino 1/1 verde e bianca, poi assegna il Piede di Porco del Cittadino.

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha “{W}, {T}”, Sacrifica il Piede di Porco del Cittadino: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio”.

Equipaggiare {2} ({2}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Se un altro giocatore prende il controllo della creatura equipaggiata ma non prende il controllo dell'Equipaggiamento, non potrà attivare l'abilità fornita dall'Equipaggiamento perché non può pagare un costo che includa il sacrificio di un permanente che non controlla.
- 

#### Porta Mutevole

{2}{G}

Artefatto

{1}, {T}, Sacrifica una creatura: Conta i colori della creatura sacrificata, poi passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura che ha esattamente lo stesso numero di colori più uno. Esilia quella carta, poi rimescola. Puoi lanciare la carta esiliata. Attiva solo come una stregoneria.

- L'abilità della Porta Mutevole ti richiede di contare il numero di colori, ma non considera di che colori si tratta. Ad esempio, se sacrifichi una creatura che è verde e di nessun altro colore, passerai in rassegna per qualsiasi carta creatura che sia esattamente di due colori, anche se la carta che scegli non è verde.
  - Se sacrifichi una creatura incolore, devi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con esattamente un colore. Se sacrifichi una creatura di tutti e cinque i colori, non potrai trovare alcuna creatura idonea perché in *Magic* non esistono carte creatura di sei colori.
  - Devi pagare tutti i costi per una magia che lanci in questo modo.
  - Se scegli di lanciare la magia, devi farlo mentre si risolve l'abilità della Porta Mutevole. Non puoi aspettare e lanciarla in un secondo momento.
  - Conti i colori che aveva la creatura sacrificata quando ha lasciato il campo di battaglia. In particolare, una carta bifronte o una copia di un'altra creatura potrebbe avere un numero di colori diverso da quello che ha nel cimitero.
-

Protezione Testimoni

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata perde tutte le abilità ed è una creatura Cittadino verde e bianca con forza e costituzione base 1/1 chiamata Rispettabile Affarista. *(Perde tutti gli altri colori, tipi di carta, tipi di creatura e nomi.)*

- Se la creatura incantata aveva altri sottotipi oltre ai tipi di creatura, come Equipaggiamento, Veicolo o Santuario, perderà anche quelli.
  - Se un effetto richiede a un giocatore di scegliere il nome di una carta, quel giocatore non può scegliere “Rispettabile Affarista”, neppure se una creatura ha attualmente quel nome.
- 

Pugnale ad Estrazione Rapida

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

Lampo

Quando il Pugnale ad Estrazione Rapida entra nel campo di battaglia, assegna a una creatura bersaglio che controlli. Quella creatura ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Equipaggiare {1} ({1}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Il Pugnale ad Estrazione Rapida non entra nel campo di battaglia assegnato a una creatura. Invece, l’Equipaggiamento entra nel campo di battaglia e poi un’abilità innescata lo assegna a una creatura. Puoi lanciare il Pugnale ad Estrazione Rapida anche se non controlli alcuna creatura.
- 

Rancore Fatale

{B}{R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica un permanente non terra.

Ogni avversario sceglie un permanente che controlla che condivide un tipo con il permanente sacrificato e lo sacrifica.

Pesca una carta.

- Se un effetto permette a un giocatore di lanciare il Rancore Fatale senza pagare il suo costo di mana, quel giocatore deve comunque pagare il costo addizionale di sacrificare un permanente non terra.
  - Se un giocatore copia il Rancore Fatale, le caratteristiche del permanente che è stato sacrificato per pagare la magia originale vengono utilizzate per determinare quali permanenti può scegliere ogni avversario.
-

### Rhox Assaltatore

{5}{G}

Creatura — Soldato Rinoceronte

6/3

Il Rhox Assaltatore entra nel campo di battaglia con un segnalino scudo. *(Se sta per subire danno o sta per essere distrutto, rimuovi invece un segnalino scudo da esso.)*

Il Rhox Assaltatore ha travolgere fintanto che ha un segnalino scudo.

- Il danno da combattimento viene assegnato alle creature e ai giocatori e poi inflitto contemporaneamente. In particolare, questo significa che bloccare un Rhox Assaltatore con un segnalino scudo di norma non impedirà al Rhox Assaltatore di infliggere danno al giocatore in difesa grazie alla sua abilità travolgere.
- Se un Rhox Assaltatore con un segnalino scudo attaccante viene bloccato da una creatura con attacco improvviso, il segnalino scudo verrà rimosso nella prima sottofase di danno da combattimento. In quel caso, il Rhox Assaltatore non avrà travolgere quando infligge danno da combattimento nella seconda sottofase di danno da combattimento.

---

### Ricettatore Cospiratore

{W}{U}

Creatura — Cittadino Umano

2/3

Mentre il Ricettatore Cospiratore entra nel campo di battaglia, puoi scegliere un permanente non terra.

Le abilità attivate del permanente scelto non possono essere attivate.

Il Ricettatore Cospiratore ha tutte le abilità attivate del permanente scelto tranne le abilità di fedeltà. Puoi spendere il mana come se fosse mana di qualsiasi colore per attivare quelle abilità.

- Il Ricettatore Cospiratore guadagna solo abilità attivate. Non ha abilità definite da parola chiave (a meno che quelle abilità definite da parola chiave non siano attivate), abilità innescate, né abilità statiche.
  - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
  - Alcune abilità attivate non avranno alcun effetto quando vengono attivate dal Ricettatore Cospiratore. Ad esempio, se il permanente scelto è un Equipaggiamento con un’abilità equipaggiare, l’attivazione di quell’abilità equipaggiare non farà sì che il Ricettatore Cospiratore venga assegnato perché non è uno dei sottotipi che possono essere assegnati ai permanenti (Aura, Equipaggiamento e Fortificazione).
  - Se un’abilità che il Ricettatore Cospiratore guadagna fa riferimento al permanente su cui si trova per nome, l’abilità che ha il Ricettatore Cospiratore fa riferimento invece al Ricettatore Cospiratore stesso.
-

Riciclatore di Corpi

{2} {B} {B}

Creatura — Farabutto Ogre

3/3

Tocco letale

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, il Riciclatore di Corpi complotta.

Quando il Riciclatore di Corpi muore, rimetti sul campo di battaglia un'altra carta creatura non Farabutto bersaglio con forza pari o inferiore dal tuo cimitero.

- Per determinare i bersagli legali per la sua ultima abilità, usa la forza del Riciclatore di Corpi quando ha lasciato il campo di battaglia.

---

Riesumere il Cadavere

{2} {B}

Istantaneo

Danno collaterale 1 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 1.*

*Quando lo fai, copia questa magia.*)

Macina due carte, poi puoi riprendere in mano una carta creatura dal tuo cimitero. (*Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.*)

- Puoi riprendere in mano qualsiasi carta creatura dal tuo cimitero, non solo quelle che hai macinato mentre si risolve Riesumere il Cadavere.

---

Rocco, Chef dei Cabaretti

{X} {R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

3/1

Quando Rocco, Chef dei Cabaretti entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare.

- Se un effetto ti permette di lanciare Rocco senza pagarne il costo di mana, X è pari a 0.

---

Ruberia Dilagante

{2} {R}

Incantesimo

Nascondiglio 5 (*Quando questo incantesimo entra nel campo di battaglia, guarda le prime cinque carte del tuo grimorio, esiliane una a faccia in giù, poi metti le altre in fondo in ordine casuale.*)

Ogniqualevolta lanci una magia multicolore, crea una pedina Tesoro. Poi, puoi pagare {W} {U} {B} {R} {G}. Se lo fai, puoi giocare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

- Puoi usare la pedina Tesoro creata dalla prima parte dell'ultima abilità della Ruberia Dilagante per pagare parte del costo di {W}{U}{B}{R}{G} nella seconda parte di quell'abilità.
- 

Scatenare l'Inferno

{1}{B}{R}{G}

Istantaneo

Scatenare l'Inferno infligge 7 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Quando infligge danno in eccesso in questo modo, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio controllato da un avversario con un valore di mana pari o inferiore a quella quantità di danno in eccesso.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.
  - A un planeswalker viene inflitto danno in eccesso se l'ammontare del danno che gli viene inflitto è superiore al numero di segnalini fedeltà che aveva quando è stato inflitto il danno.
  - A un permanente non possono essere inflitti 0 danni in eccesso.
- 

Segugio Aureo

{R}

Creatura Artefatto — Canide Tesoro

1/1

Attacco improvviso

Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

{T}, Sacrifica il Segugio Aureo: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Se un effetto si riferisce a un Tesoro, significa qualsiasi artefatto Tesoro, non solo una pedina artefatto Tesoro.
  - Anche quando si trova su una creatura, Tesoro è un tipo di artefatto e non un tipo di creatura. Analogamente, Canide è sempre un tipo di creatura e non un tipo di artefatto.
  - Poiché il Segugio Aureo è una creatura, la sua abilità {T} non può essere attivata nel turno in cui entra nel campo di battaglia o nel turno in cui un giocatore ne prende il controllo a meno che non abbia rapidità.
-

Serafina Frantumata

{4}{W}{U}{B}

Creatura — Farabutto Angelo

4/4

Volare

Quando la Serafina Frantumata entra nel campo di battaglia, guadagna 3 punti vita.

{2}, Esilia la Serafina Frantumata dalla tua mano: Una terra bersaglio ha “{T}: Aggiungi {W}, {U} o {B}” finché la Serafina Frantumata non viene lanciata dall’esilio. Puoi lanciare la Serafina Frantumata fintanto che rimane esiliata.

- Puoi usare l’abilità di mana che la Serafina Frantumata fornisce alla terra mentre lanci la Serafina Frantumata dall’esilio.
- Se la Serafina Frantumata viene rimossa dall’esilio senza essere lanciata, la terra continuerà ad avere questa abilità.

---

Sigillo Raccapricciante

{B}

Stregoneria

Danno collaterale 1 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 1. Quando lo fai, copia questa magia e puoi scegliere un nuovo bersaglio per la copia.*)

Scegli una creatura o un planeswalker bersaglio. Se al permanente scelto è stato inflitto danno non da combattimento in questo turno, il Sigillo Raccapricciante gli infligge 3 danni e tu guadagni 3 punti vita. Altrimenti, il Sigillo Raccapricciante gli infligge 1 danno e tu guadagni 1 punto vita.

- Se lanci il Sigillo Raccapricciante bersagliando una creatura o un planeswalker a cui non è stato inflitto danno non da combattimento in questo turno, scegli di pagare il suo costo di danno collaterale e scegli di non cambiare il bersaglio, la copia infliggerà 1 danno e tu guadagnerai 1 punto vita. Poi, la magia originale si risolverà. Infliggerà 3 danni e tu guadagnerai 3 punti vita.

---

Silenziatrice di Raffine

{2}{B}

Creatura — Assassino Umano

1/1

Quando la Silenziatrice di Raffine entra nel campo di battaglia, complotta. (*Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.*)

Quando la Silenziatrice di Raffine muore, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è la forza della Silenziatrice di Raffine.

- Usa la forza della Silenziatrice di Raffine quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- 

Sorvegliante del Santuario

{4}{W}{W}

Creatura — Soldato Angelo

5/5

Volare

La Sorvegliante del Santuario entra nel campo di battaglia con due segnalini scudo.

Ogniqualvolta la Sorvegliante del Santuario entra nel campo di battaglia o attacca, puoi rimuovere un segnalino da una creatura o da un planeswalker che controlli. Se lo fai, pesca una carta e crea una pedina creatura Cittadino 1/1 verde e bianca.

- L'abilità innescata del Sorvegliante del Santuario ti permette di rimuovere qualsiasi tipo di segnalino, non solo un segnalino scudo.
- 

Specialista di Estrazioni

{2}{W}

Creatura — Farabutto Umano

3/2

Legame vitale

Quando la Specialista di Estrazioni entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero. Quella creatura non può attaccare o bloccare fintanto che controlli la Specialista di Estrazioni.

- Dopo che la Specialista di Estrazioni lascia il campo di battaglia, la creatura che viene rimessa sul campo di battaglia può attaccare e bloccare come di consueto. Se la Specialista di Estrazioni lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si risolva, la creatura che viene rimessa sul campo di battaglia potrà attaccare e bloccare come di consueto immediatamente.
- 

Spia Ottimista

{2}{B}

Creatura — Farabutto Vampiro

2/3

Minacciare, legame vitale

{1}, Sacrifica un'altra creatura: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta nel tuo cimitero.

All'inizio della tua sottofase finale, se ci sono cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, pesca una carta.

- L'abilità innescata della Spia Ottimista verifica il numero di valori di mana tra le carte nel tuo cimitero sia quando l'abilità si innesca che quando si risolve. Se non hai più cinque o più valori di mana tra quelle carte quando l'abilità si risolve, non puoi pagare 2 punti vita.

- “Cinque o più valori di mana tra le carte nel tuo cimitero” significa che ci sono almeno cinque valori di mana diversi tra quelle carte.
- Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
- Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
- X è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.
- Il valore di mana di una carta terra è 0.

#### Stritolatore del Crepuscolo

{5} {B} {B}

Creatura — Orrore

5/4

Come costo addizionale per lanciare questa magia, sacrifica una creatura, scarta una carta o paga 4 punti vita.

Quando lo Stritolatore del Crepuscolo entra nel campo di battaglia, ogni avversario sacrifica una creatura, scarta una carta e perde 4 punti vita.

- Mentre l'abilità innescata dello Stritolatore del Crepuscolo si risolve, ogni avversario, a partire dal giocatore successivo in ordine di turno, sceglie una creatura, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Tutte quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente. Dopodiché, ogni avversario sceglie una carta nella propria mano senza rivelarla e tutte quelle carte vengono scartate contemporaneamente. Poi, ogni avversario perde 4 punti vita.

#### Svignarsela dal Retro

{U}

Istantaneo

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. La creatura scompare. *(Tratta quella creatura e qualsiasi permanente ad essa assegnato come se non esistessero fino al prossimo turno del controllore della creatura.)*

- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre una creatura scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad essa assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà la creatura e saranno ancora assegnati ad essa.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.

- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello della Specialista di Estrazioni, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell’effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

#### Tagliare le Perdite

{4}{U}{U}

Stregoneria

Danno collaterale 2 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 2. Quando lo fai, copia questa magia e puoi scegliere un nuovo bersaglio per la copia.*)

Un giocatore bersaglio macina metà del suo grimorio, arrotondata per difetto.

- Se lanci Tagliare le Perdite e scegli lo stesso giocatore come bersaglio della copia, quel giocatore macina metà del suo grimorio, dopodiché macina la metà di ciò che rimane. Non macina l’intero grimorio.

#### Talismano degli Intermediari

{G}{W}{U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 fino alla fine del turno. Infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio controllati da un avversario.
  - Distruggi un incantesimo bersaglio.
  - Pesca due carte.
- Puoi scegliere il primo modo per il Talismano degli Intermediari solo se il tuo avversario ha una creatura o un planeswalker che puoi bersagliare.
  - Se scegli il primo modo e la tua creatura non è un bersaglio legale mentre il Talismano degli Intermediari si risolve, non viene inflitto alcun danno.
  - Se scegli il primo modo e la creatura o il planeswalker del tuo avversario non è un bersaglio legale mentre il Talismano degli Intermediari si risolve, la tua creatura prende comunque +1/+0.

#### Talismano dei Rivettatori

{B}{R}{G}

Istantaneo

Scegli uno —

- Un avversario bersaglio sacrifica una creatura o un planeswalker che controlla con il valore di mana maggiore tra le creature e i planeswalker che controlla.
- Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Fino alla tua prossima sottofase finale, puoi giocare quelle carte.
- Esilia il cimitero di un giocatore bersaglio.

- Per il primo modo del Talismano dei Rivettatori, se l'avversario bersaglio controlla più di una creatura o di un planeswalker con il valore di mana maggiore tra le creature e i planeswalker che controlla, quel giocatore sceglie quale sacrificare mentre si risolve il Talismano dei Rivettatori.
- Per il secondo modo, devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Per esempio, puoi giocare terre in questo modo solo durante la tua fase principale mentre non ci sono magie o abilità in pila e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

#### Tenere in Ostaggio

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare e ha

“{7}: Il controllore di Tenere in Ostaggio sacrifica

Tenere in Ostaggio e pesca una carta. Attiva solo come una stregoneria”.

- L'abilità che Tenere in Ostaggio fornisce alla creatura incantata può essere attivata solo dal controllore di quella creatura, che in genere non è lo stesso giocatore che controlla Tenere in Ostaggio.

#### Testimone Sfortunato

{R}

Creatura — Cittadino Umano

1/1

Quando il Testimone Sfortunato muore, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla tua prossima sottofase finale, puoi giocare una di quelle carte.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata in questo modo. Per esempio, puoi giocare una carta terra in questo modo solo durante una fase principale nel tuo turno mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

#### Tirapugni di Ottone

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando lanci questa magia, copiala. *(La copia diventa una pedina.)*

La creatura equipaggiata ha doppio attacco fintanto che due o più Equipaggiamenti sono assegnati ad essa.

Equipaggiare {1} ({1}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- Più istanze di doppio attacco non aumentano il numero di attacchi. Quella creatura infligge comunque danno da combattimento solo due volte.
- Una copia di una magia permanente entra nel campo di battaglia come pedina. Questo non equivale a un effetto che crea una pedina e qualsiasi effetto che faccia riferimento alla creazione di una pedina non si applica alle copie delle magie permanenti.

---

Titano dell'Industria

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

Creatura — Elementale

7/7

Raggiungere, travolgere

Quando il Titano dell'Industria entra nel campo di battaglia, scegli due —

- Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.
- Un giocatore bersaglio guadagna 5 punti vita.
- Crea una pedina creatura Guerriero Rinoceronte 4/4 verde.
- Metti un segnalino scudo su una creatura che controlli.

- Solo il primo e il secondo modo dell'abilità innescata del Titano dell'Industria hanno un bersaglio. Se viene scelto uno di quei modi insieme al terzo o quarto modo e l'unico bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità sta per risolversi, l'abilità non si risolve e l'altro modo scelto non ha effetto.

---

Trituratore di Libri Mastri

{1} {U}

Creatura — Consigliere Uccello

1/3

Volare

Ogniquale volta un giocatore lancia la sua seconda magia in ogni turno, il Trituratore di Libri Mastri complotta.

*(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.)*

- Le magie che sono state lanciate prima che il Trituratore di Libri Mastri entrasse nel campo di battaglia contano. Se il Trituratore di Libri Mastri è stata la prima magia che hai lanciato in questo turno, la prossima magia che lanci in questo turno è la tua seconda magia.
- Non giocare con questa carta vicino a documenti importanti. Non ci assumiamo alcuna responsabilità in caso di eventuali disastri.

---

Un'Offerta Che Non Si Può Rifiutare

{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia non creatura bersaglio. Il suo controllore crea due pedine Tesoro. *(Sono artefatti con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- Se il bersaglio non è più legale mentre Un'Offerta Che Non Si Può Rifiutare si risolve, non viene creata alcuna pedina Tesoro.
  - Se il bersaglio è ancora legale mentre si risolve, ma la magia non può essere neutralizzata per qualche motivo, il suo controllore creerà comunque due pedine Tesoro.
-

Urabrask, Pretore Eretico  
{3}{R}{R}  
Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano  
4/4

Rapidità

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

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, la prossima volta che sta per pescare una carta in questo turno, esilia invece la prima carta del suo grimorio. Può giocarla in questo turno.

- I giocatori devono pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Per esempio, possono giocare una carta terra in questo modo solo durante una fase principale nel loro turno mentre la pila è vuota e solo se non hanno ancora giocato una terra in questo turno.

---

Vivien a Caccia  
{4}{G}{G}  
Planeswalker Leggendaria — Vivien  
4

+2: Puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari a 1 più il valore di mana della creatura sacrificata, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

+1: Macina cinque carte, poi aggiungi alla tua mano un qualsiasi numero di carte creatura macinate in questo modo.

-1: Crea una pedina creatura Guerriero Rinoceronte 4/4 verde.

- Puoi attivare la prima abilità di Vivien a Caccia senza sacrificare una creatura. Se lo fai, l'abilità non ha alcun effetto.

---

Ziatora, l'Inceneritrice  
{3}{B}{R}{G}  
Creatura Leggendaria — Drago Demone  
6/6

Volare

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare un'altra creatura. Quando lo fai, Ziatora, l'Inceneritrice infligge danno pari alla forza di quella creatura a un qualsiasi bersaglio e tu crei tre pedine Tesoro.

- Per determinare quanti danni infligge Ziatora, usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

---

**NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *STRADE DI NUOVA CAPENNA***

Anima della Festa

{3} {R}

Creatura — Elementale

0/1

Attacco improvviso, travolgere, rapidità

Ogniqualevolta l'Anima della Festa attacca, prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

Quando l'Anima della Festa entra nel campo di battaglia, se non è una pedina, ogni avversario crea una pedina che è una copia di essa. Le pedine sono spronate per il resto della partita. (*Attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.*)

- Se qualcosa è spronato ma il giocatore che l'ha spronato ha lasciato la partita, deve comunque attaccare uno degli altri giocatori, se possibile.

---

Anticonformista di Vetta del Parco

{2} {G}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Spodestare (*Ogniqualevolta questa creatura attacca il giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

L'Anticonformista di Vetta del Parco non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

Ogniqualevolta l'Anticonformista di Vetta del Parco infligge danno da combattimento a un giocatore o muore, prolifera.

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

### Armamentario dell'Agente

{1}{G}{U}

Artefatto — Indizio

L'Armamentario dell'Agente entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1, un segnalino volare, un segnalino tocco letale e un segnalino scudo. *(Se sta per subire danno o sta per essere distrutto, rimuovi invece un segnalino scudo da esso.)*

Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi spostare su quella creatura un segnalino dall'Armamentario dell'Agente.

{2}, Sacrifica l'Armamentario dell'Agente: Pesca una carta.

- Il segnalino scudo sull'Armamentario dell'Agente non impedirà al suo controllore di sacrificarlo.
  - Se l'Armamentario dell'Agente in qualche modo finisce per avere dei segnalini diversi da quelli con cui è entrato nel campo di battaglia, anche questi segnalini possono essere spostati con la sua abilità innescata.
- 

### Assicurazione sulla Vita

{3}{W}{B}

Incantesimo

Estorsione *(Ogniqualvolta lanci una magia, puoi pagare {W/B}. Se lo fai, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni altrettanti punti vita.)*

Ogniqualvolta una creatura non pedina muore, perdi 1 punto vita e crei una pedina Tesoro.

- Puoi pagare {W/B} un massimo di una volta per ogni abilità innescata di estorsione. Decidi se pagare o meno quando l'abilità si risolve.
  - L'ammontare di punti vita che guadagni con estorsione è basato sul totale dei punti vita persi, non necessariamente sul numero di avversari che hai. Per esempio, se i punti vita del tuo avversario non possono cambiare (magari perché quel giocatore controlla un Imperion di Platino), non guadagnerai punti vita.
  - L'abilità estorsione non bersaglia alcun giocatore.
- 

### Avvertimento Esemplare

{3}{B}

Stregoneria

Ogni avversario separa le creature che controlla in due pile. Per ogni avversario, scegli una delle sue pile. Ogni avversario sacrifica le creature nella pila scelta. *(Le pile possono essere vuote.)*

- “La pila scelta” indica la pila dei suoi permanenti che hai scelto; non significa che l'avversario può scegliere una pila.
-

Benevolenza della Famiglia

{2} {G}

Incantesimo

Ogniqualevolta attacchi, metti un segnalino scudo su una creatura attaccante bersaglio. Fino alla fine del turno, ha “Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, rimuovi un segnalino scudo da essa. Se lo fai, pesca una carta”. *(Se una creatura con un segnalino scudo sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.)*

- Se la creatura attaccante perde il suo ultimo segnalino scudo nello stesso momento in cui infligge danno da combattimento a un giocatore (per esempio, se la creatura attaccante ha travolgere e le viene inflitto danno da una creatura bloccante), allora non potrai pagare il costo di rimuovere un segnalino quando l’abilità innescata si risolve.
- Né l’abilità innescata che mette un segnalino scudo su una creatura attaccante bersaglio, né l’abilità innescata che rimuove un segnalino scudo da essa sono opzionali.

---

Ben Servito

{2} {G}

Incantesimo

Quando Ben Servito entra nel campo di battaglia, crea un numero di pedine Cibo pari al numero di avversari che hai. *(Sono artefatti con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.)*

All’inizio della tua sottofase finale, puoi pagare {2} e sacrificare una pedina. Se lo fai, crea una pedina creatura Guerriero Rinoceronte 4/4 verde.

- Mentre la seconda abilità di Ben Servito si risolve, puoi sacrificare qualsiasi pedina, non solo una pedina Cibo.

---

Bess, Ristoratrice di Anime

{1} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Cittadino Umano

1/1

Ogniqualevolta una o più altre creature con forza e costituzione base 1/1 entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su Bess, Ristoratrice di Anime.

Ogniqualevolta Bess attacca, ogni altra creatura che controlli con forza e costituzione base 1/1 prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di segnalini +1/+1 su Bess.

- Di norma, la forza e la costituzione base di una creatura sono la forza e la costituzione stampate sulla carta o, per una pedina, la forza e la costituzione stabilite dall’effetto che l’ha creata. Se un altro effetto imposta la forza e la costituzione di una creatura a numeri o valori specifici, questi diventano la sua forza e la sua costituzione base. Se un effetto modifica la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.

- Se una creatura ha un'abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza e la costituzione, indicate con un \*/\* o simile nel riquadro di forza e costituzione, quell'abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Alcune creature hanno forza e costituzione base 0/0 e un'abilità che conferisce loro un bonus in base ad alcuni criteri. Quelle non sono abilità che definiscono le caratteristiche e quell'abilità non modifica la sua forza e la sua costituzione base.

#### Cambio di Piano

{X}{1}{U}

Istantaneo

Ognuna di X creature bersaglio che controlli complotta. Puoi farne scomparire un qualsiasi numero. *(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. Tratta i permanenti scomparsi e qualsiasi permanente ad essi assegnato come se non esistessero fino al prossimo turno del loro controllore.)*

- Se a più creature viene richiesto di complottare contemporaneamente, complotteranno una alla volta nell'ordine scelto dal loro controllore.
- Scegli quali creature scompaiono dopo che tutte quelle creature hanno complottato.

#### Concedersi /// Eccesso

{2}{R}

Stregoneria

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca in questo turno, crea una pedina creatura Cittadino 1/1 verde e bianca TAPPata e attaccante.

///

Eccesso

{1}{R}

Stregoneria

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

Crea una pedina Tesoro per ogni creatura che controllavi che ha inflitto danno da combattimento a un giocatore in questo turno.

- L'Eccesso considera il numero di creature che controllavi che hanno inflitto danno da combattimento a un giocatore anche se non controlli più una o più di quelle creature mentre si risolve.
- Tutte le carte split hanno due facce su un'unica carta: quando lanci una metà della carta split, è solo quella faccia a essere messa in pila. Le caratteristiche della metà che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte stregoneria nel tuo cimitero, Concedersi /// Eccesso viene considerata una volta, non due.

- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Quando non è in pila, una carta split possiede le caratteristiche combinate delle sue due metà. Ad esempio, Concedersi /// Eccesso ha un valore di mana pari a 5.
- Se lanci la prima metà di una carta split con conseguenze durante il tuo turno, avrai la priorità subito dopo che avrà terminato di risolversi. Puoi lanciare la metà con conseguenze dal tuo cimitero (se puoi farlo legalmente) prima che qualsiasi giocatore possa compiere altre azioni.
- Se un altro effetto ti permette di lanciare una carta split con conseguenze da qualsiasi zona diversa da un cimitero, non puoi lanciare la metà con conseguenze.
- Se un altro effetto ti permette di lanciare una carta split con conseguenze da un cimitero, puoi lanciare una qualsiasi delle due metà. Se lanci la metà con conseguenze, esilierai la carta se sta per lasciare la pila.
- Una magia con conseguenze lanciata da un cimitero sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con conseguenze dal tuo cimitero, la carta viene immediatamente messa in pila. Gli avversari non possono cercare di fermare l'abilità esiliando la carta con un altro effetto.

Corriera Aviana

{1}{U}

Creatura — Consigliere Uccello

1/1

Volare

Ogniqualevolta la Corriera Aviana attacca, scegli un segnalino su un permanente che controlli. Metti un segnalino di quel tipo su un permanente bersaglio che controlli se non ha un segnalino di quel tipo.

- Scegli il permanente bersaglio su cui mettere un segnalino mentre metti in pila l'abilità innescata della Corriera Aviana. Scegli il tipo di segnalino presente su un permanente mentre l'abilità si risolve.

Denry Klin, Caporedattore

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Felino

2/2

Denry Klin, Caporedattore entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1, un segnalino attacco improvviso o un segnalino cautela a tua scelta.

Ogniqualevolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se Denry ha segnalini, metti lo stesso numero di ciascun tipo di segnalini su quella creatura.

- Denry Klin, Caporedattore è stato stampato con una formulazione non standard e il suo testo Oracle è stato aggiornato per coerenza. Nello specifico, la sua ultima abilità ora dice "Ogniqualevolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se Denry ha segnalini, metti lo stesso numero di ciascun tipo di segnalini su quella creatura". Questa modifica non cambia il funzionamento delle regole.

---

Detective Ostinato

{1} {B}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

Quando il Detective Ostinato entra nel campo di battaglia, sorveglia 2. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.*)

Ogniqualvolta un avversario pesca la sua seconda carta in ogni turno, puoi riprendere in mano il Detective Ostinato dal tuo cimitero.

- Il Detective Ostinato non deve necessariamente trovarsi nel cimitero quando viene pescata la prima carta perché la sua ultima abilità si inneschi. Fintanto che è nel cimitero quando un avversario pesca la sua seconda carta in un turno, l'abilità si innesca.

---

Esattore di Tangenti

{5} {G}

Creatura — Guerriero Rinoceronte

6/6

Travolgere

Quando l'Esattore di Tangenti entra nel campo di battaglia, per ogni tipo di segnalino sui permanenti che controlli, puoi mettere un segnalino di quel tipo o un segnalino +1/+1 a tua scelta sull'Esattore di Tangenti.

- L'Esattore di Tangenti considera il numero dei diversi tipi di segnalino sui permanenti, non il numero totale di segnalini. Per esempio, se una creatura ha due segnalini scudo mentre l'abilità innescata dell'Esattore di Tangenti si risolve, il controllore dell'Esattore di Tangenti può mettere solo un segnalino su di esso, a scelta tra un segnalino +1/+1 o un segnalino scudo.

---

Evasione

{1} {W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia sotto il suo controllo una carta permanente bersaglio dal cimitero di un avversario.

Quando quel permanente entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia fino a una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore dal tuo cimitero.

- Scegli un bersaglio dal tuo cimitero solo dopo che la carta permanente dal cimitero del tuo avversario è entrata nel campo di battaglia. Se quella carta non entra nel campo di battaglia per qualche motivo, non potrai bersagliare e rimettere sul campo di battaglia una carta dal tuo cimitero.
-

### Falsificazione Impeccabile

{3}{U}{U}

#### Stregoneria

Danno collaterale 3 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 3. Quando lo fai, copia questa magia e puoi scegliere un nuovo bersaglio per la copia.*)

Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal cimitero di un avversario. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- Dopo che la Falsificazione Impeccabile si è risolta, la carta esiliata rimane esiliata.

---

### Fino al Collo

{U}{U}

#### Incantesimo — Aura

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

Incanta creatura, planeswalker o Indizio

Il permanente incantato è un artefatto Indizio incolore con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta” e perde tutte le altre abilità. (*Non è più una creatura o un planeswalker.*)

- Battibaleno non permette ai giocatori di lanciare la magia su cui si trova in momenti in cui altrimenti non potrebbero lanciarla. Un incantesimo con battibaleno può comunque essere lanciato solo durante la fase principale del suo controllore quando la pila è vuota.
  - I giocatori possono girare a faccia in su le creature a faccia in giù mentre una magia con battibaleno è in pila.
  - I giocatori ricevono comunque la priorità mentre una carta con battibaleno è in pila; le loro opzioni sono semplicemente limitate alle abilità di mana e ad alcune azioni speciali.
  - Battibaleno non impedisce alle abilità innescate di innescarsi, come quella del Calice del Nulla. Se una lo fa, il suo controllore la mette in pila e, se applicabile, sceglie i bersagli per essa. Quelle abilità si risolveranno come di norma.
  - Lanciare una magia con battibaleno non influenzerà magie e abilità che sono già in pila.
  - Se la risoluzione di un'abilità innescata implica il lancio di una magia, quella magia non può essere lanciata se una magia con battibaleno è in pila.
  - Dopo che una magia con battibaleno si è risolta (o lascia la pila in altro modo), i giocatori potranno di nuovo lanciare magie e attivare abilità prima che si risolva il prossimo oggetto in pila.
-

### Gestione dei Rifiuti

{2} {B}

Istantaneo

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

Esilia fino a due carte bersaglio da un unico cimitero. Se questa magia è stata potenziata, invece esilia il cimitero di un giocatore bersaglio. Crea una pedina creatura Farabutto 2/2 nera per ogni carta creatura esiliata in questo modo.

- Il controllore della Gestione dei Rifiuti crea una pedina creatura Farabutto 2/2 nera per ogni carta creatura esiliata in questo modo, a prescindere dal fatto che sia stata potenziata o meno.
- 

### Henzie “Arsenale” Torre

{B} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Farabutto Diavolo

3/3

Ogni magia creatura che lanci con valore di mana pari o superiore a 4 ha blitz. Il costo di blitz è pari al suo costo di mana. (*Puoi scegliere di lanciare quella magia per il suo costo di blitz. Se lo fai, ha rapidità e “Quando questa creatura muore, pesca una carta”. Sacrificala all’inizio della prossima sottofase finale.*)

I costi di blitz che paghi costano {1} in meno per ogni volta che hai lanciato il tuo comandante dalla zona di comando in questa partita.

- Se il lato posteriore di una carta bifronte modale è una creatura con valore di mana pari o superiore a 4, puoi lanciarla usando l’abilità blitz fornita da Henzie.
- 

### Indovina di Sventura

{3} {B}

Creatura — Warlock Umano

3/1

Tocco letale

Ogniqualvolta l’Indovina di Sventura entra nel campo di battaglia o infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia una carta bersaglio da un cimitero. Se era una carta creatura, crea una pedina creatura Farabutto 2/2 nera. Se era una carta terra, crea una pedina Tesoro. Altrimenti, guadagni 3 punti vita.

- Se la carta era sia una terra che una creatura (come il Bosco Driade), creerai sia una pedina Farabutto che una pedina Tesoro.
-

## Inseguimento Criptico

{2} {U} {R}

### Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano, manifesta la prima carta del tuo grimorio. *(Mettila quella carta sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

Ogniqualevolta una creatura a faccia in giù che controlli muore, esiliala se è una carta istantaneo o stregoneria. Puoi lanciare quella carta fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Il permanente a faccia in giù è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore e ha un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli o cambiare una o più di queste caratteristiche.
- In qualsiasi momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su una creatura manifestata rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di copia o effetto di cambio del tipo che le sia stato applicato) e pagando il suo costo di mana. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se una creatura manifestata avesse metamorfosi nel caso fosse a faccia in su, puoi anche girarla a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi.
- Diversamente da una creatura a faccia in giù che è stata lanciata usando l'abilità metamorfosi, una creatura manifestata può ancora essere girata a faccia in su dopo che ha perso le sue abilità, se è una carta creatura.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità entra-in-campo.
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.
- Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPPato o STAPPato.
- Puoi guardare un permanente a faccia in giù che controlli in qualsiasi momento. Non puoi guardare i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti permetta o non ti dica di farlo.
- Se un permanente a faccia in giù che controlli lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.
- Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili l'uno dall'altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrati nel campo di battaglia deve restare chiaro. Alcuni metodi comuni per indicarlo includono l'uso di segnalini o dadi o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia. Devi anche annotare il modo in cui ognuno di essi è stato messo a faccia in giù (manifestato, lanciato a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi eccetera).
- In questa espansione non ci sono carte in grado di girare a faccia in su una carta istantaneo o stregoneria che sia a faccia in giù sul campo di battaglia, ma alcune carte più vecchie possono tentare di farlo. Se qualcosa tenta di farlo, rivela quella carta per mostrare a tutti i giocatori che si tratta di una carta istantaneo

o stregoneria. Il permanente resta sul campo di battaglia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente si gira a faccia in su non si innescheranno perché, anche se hai rivelato la carta, questa non è mai stata girata a faccia in su.

- Se una carta bifronte viene manifestata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù. Mentre è a faccia in giù, non può trasformarsi. Se il lato frontale della carta è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di mana. Se lo fai, il suo lato frontale sarà a faccia in su.

---

#### Intermediario dello Scudo

{3} {U} {U}

Creatura — Consigliere Cefalide

3/4

Quando l'Intermediario dello Scudo entra nel campo di battaglia, metti un segnalino scudo su una creatura non comandante bersaglio che non controlli. Prendi il controllo di quella creatura fintanto che ha un segnalino scudo. *(Se sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.)*

- Se la creatura perde il suo segnalino scudo durante il combattimento, verrà rimossa dal combattimento quando cambia controllore. Se non ha già assegnato danno da combattimento in quel momento, non potrà infliggere danno da combattimento.

---

#### Intrigo Letale

{2} {B} {B}

Istantaneo

Convocazione *(Le tue creature possono aiutarti a lanciare questa magia. Ogni creatura che TAPpi mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1} o di un mana del colore di quella creatura.)*

Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio. Ogni creatura che ha convocato l'Intrigo Letale complotta. *(Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.)*

- Quando convochi l'Intrigo Letale, non puoi TAPpare più creature di quante ne siano necessarie per pagare il suo costo totale. Questo significa che, di norma, non può essere convocato da più di quattro creature.
- Puoi TAPpare una creatura STAPpata che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno per convocare una magia.
- Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi aggiuntivi o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale.
- Poiché convocazione non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi.
- TAPpare una creatura multicolore utilizzando convocazione corrisponde al pagamento di {1} o di un mana a tua scelta di uno qualsiasi dei colori di quella creatura.

- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPParla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParla per utilizzare convocazione.
  - Quando a più creature viene richiesto di complottare contemporaneamente, complotteranno una alla volta nell'ordine scelto dal loro controllore.
- 

#### Intrufolarsi alla Festa

{5}{G}

Istantaneo

Crea una pedina creatura Guerriero Rinoceronte 4/4 verde TAPPata per ogni creatura TAPPata che controlli.

- Le pedine create da Intrufolarsi alla Festa non entrano nel campo di battaglia attaccanti.
- 

#### Iterazione Risoluta

{1}{R}

Incantesimo

All'inizio del combattimento nel tuo turno, popola. La pedina creata in questo modo ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale. (*Per popolare, crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.*)

- Se scegli di copiare una pedina creatura che è a sua volta una copia di un'altra creatura, la nuova pedina creatura copierà le caratteristiche di ciò che la pedina originale sta copiando.
  - La nuova pedina creatura copia le caratteristiche della pedina originale come determinato dall'effetto che ha messo sul campo di battaglia la pedina originale o dalle caratteristiche della magia permanente copiata che è diventata quella pedina.
  - La nuova pedina non copia se la pedina originale è TAPPata o STAPPata, se ha segnalini, Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, il suo colore e così via.
  - Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della nuova pedina.
  - Se non controlli alcuna pedina creatura quando popoli, non accadrà nulla.
-

Ladro dell'Aviostrada

{3} {U}

Creatura — Farabutto Uccello

3/3

Volare

Fuga—{3} {U}, Esilia altre cinque carte dal tuo cimitero.

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

Il Ladro dell'Aviostrada fugge con "Ogniquialvolta il Ladro dell'Aviostrada infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare una magia artefatto, istantaneo o stregoneria scelta tra le carte esiliate con il Ladro dell'Aviostrada senza pagare il suo costo di mana".

- L'abilità con cui il Ladro dell'Aviostrada fugge ti permette solo di lanciare carte esiliate con la sua abilità fuga l'ultima volta che è fuggito. Se muore e fugge di nuovo in seguito o se si sposta in un'altra zona e ritorna sul campo di battaglia, non potrai lanciare nessuna delle carte esiliate con la sua abilità in precedenza.
- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- Dopo che una magia fuggita si è risolta, ritorna nel cimitero del suo proprietario se non è una magia permanente. Se è una magia permanente, entra nel campo di battaglia e ritornerà nel cimitero del suo proprietario se morirà più avanti.
- Se una carta ha più abilità che ti danno il permesso di lanciarla, ad esempio due abilità fuga o un'abilità fuga e un'abilità flashback, scegli quale applicare. Le altre non hanno effetto.
- Se lanci una magia con il suo permesso di fuga, non puoi scegliere di applicare altri costi alternativi né di lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Se ha dei costi addizionali, devi pagarli.
- Se una carta con fuga viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che un avversario possa compiere qualsiasi azione.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con fuga, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.

---

Macchinazione del Truffatore

{2} {U}

Incantesimo

Ogniquialvolta un avversario lancia una magia dalla sua mano, puoi rivelare la prima carta del tuo grimorio. Se condivide un tipo di carta con quella magia, neutralizzi quella magia e quell'avversario può lanciare la carta rivelata senza pagare il suo costo di mana.

- Non potrai guardare la prima carta del tuo grimorio prima di scegliere se rivelarla.
-

Macinino Sospetto

{2}{G}

Artefatto — Veicolo

\*/5

Travolgere

La forza del Macinino Sospetto è pari al valore di mana maggiore tra le creature che controlli.

Manovrare 3

Mangiacarogne {2}{G} ({2}{G}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di questa carta su una creatura bersaglio.*

*Attiva mangiacarogne solo come una stregoneria.)*

- Esiliare la carta con mangiacarogne è parte del costo di attivazione dell'abilità mangiacarogne. Una volta che viene attivata l'abilità e pagato il suo costo, sarà troppo tardi per impedire l'attivazione dell'abilità cercando di rimuovere la carta dal cimitero.
- L'abilità che definisce la forza del Macinino Sospetto funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Il numero di segnalini forniti dall'abilità mangiacarogne del Macinino Sospetto è pari alla forza che il Macinino Sospetto aveva nel tuo cimitero prima di esiliarlo. I giocatori non possono cambiare il numero di segnalini che esso fornisce dopo che hai attivato l'abilità distruggendo la creatura che controlli con il valore di mana maggiore.

---

Mandato di Restituzione

{3}{B}{B}

Stregoneria

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

*Cifrare (Poi puoi esiliare questa carta magia codificata su una creatura che controlli. Ogniqualvolta quella creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, il suo controllore può lanciare una copia della carta codificata senza pagare il suo costo di mana.)*

- La magia con cifrare viene codificata sulla creatura come parte della risoluzione di quella magia, subito dopo gli altri effetti della magia stessa. La carta passa direttamente dalla pila all'esilio. Non viene mai messa nel cimitero.
- Scegli la creatura mentre la magia si risolve. L'abilità cifrare non bersaglia quella creatura.
- Se la magia con cifrare non si risolve, nessuno dei suoi effetti avverrà, incluso cifrare. La carta verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non sarà codificata su alcuna creatura.
- Se la creatura lascia il campo di battaglia, la carta esiliata non sarà più codificata su alcuna creatura. Rimarrà esiliata.
- Puoi scegliere solo una creatura sulla quale codificare la carta.
- La copia della carta con cifrare viene creata e lanciata dall'esilio.
- Lanci la copia della carta con cifrare durante la risoluzione dell'abilità innescata. Ignora le restrizioni temporali basate sul tipo di carta.

- Se scegli di non lanciare la copia o non puoi lanciarla (per esempio, perché non ci sono bersagli legali disponibili), la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato. Non avrai la possibilità di lanciare la copia in seguito.
- La carta esiliata con cifrare fornisce un'abilità innescata alla creatura su cui è codificata. Se la creatura perde quell'abilità e in seguito infligge danno da combattimento a un giocatore, l'abilità innescata non si innescherà. Tuttavia, la carta esiliata continuerà ad essere codificata su quella creatura.
- Se un altro giocatore prende il controllo della creatura, quel giocatore controllerà l'abilità innescata. Quel giocatore creerà una copia della carta codificata e potrà lanciarla.
- Se la creatura su cui la carta è codificata infligge danno da combattimento a più di un giocatore contemporaneamente (magari perché una parte del danno da combattimento è stato deviato), l'abilità innescata si innescherà una volta per ogni giocatore a cui infligge danno da combattimento. Ogni innesco creerà una copia della carta esiliata e ti permetterà di lanciarla.

Oskar, Rivendicatore del Pattume

{3}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni valore di mana diverso tra le carte nel tuo cimitero.

Ogniqualvolta scarti una carta non terra, puoi lanciarla dal tuo cimitero.

- Il valore di mana di una carta split nel cimitero è il valore di mana totale di entrambe le metà di quella carta. Non ha due valori di mana.
- Il valore di mana di una carta bifronte nel tuo cimitero è sempre il valore di mana del suo lato frontale.
- X è pari a 0 al momento di determinare il valore di mana di una carta nel tuo cimitero.
- Il valore di mana di una carta terra è 0.
- Puoi lanciare la magia immediatamente. Devi pagare tutti i costi per una magia che lanci in questo modo.

Patto di Xander

{4}{B}{B}

Stregoneria

Danno collaterale 2 (*Mentre lanci questa magia, puoi sacrificare una creatura con forza pari o superiore a 2. Quando lo fai, copia questa magia.*)

Ogni avversario esilia la prima carta del proprio grimorio. Puoi lanciare magie scelte tra quelle carte in questo turno. Se lanci una magia in questo modo, paga punti vita pari al valore di mana di quella magia invece di pagare il suo costo di mana.

- Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo, come un costo di blitz. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come un costo di danno collaterale. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- 

#### Raduno degli Intermediari

{2} {G} {W} {U}

Istantaneo

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*
  - Una creatura bersaglio scompare. *(Tratta quella creatura e qualsiasi permanente ad essa assegnato come se non esistessero fino al prossimo turno del controllore della creatura.)*
  - Neutralizza un'abilità attivata o innescata bersaglio.
- Se scegli il primo modo e anche il secondo o il terzo modo quando lanci il Raduno degli Intermediari e tutti i bersagli sono illegali mentre tenta di risolversi, non potrai proliferare.
- 

#### Raduno dei Cabaretti

{3} {R} {G} {W}

Stregoneria

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli. Ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.
  - Esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio.
  - Le creature controllate da un giocatore bersaglio prendono +1/+1 e hanno attacco improvviso fino alla fine del turno.
- Se scegli il primo e il terzo modo, le pedine creatura entreranno nel campo di battaglia prima che le creature controllate dal giocatore bersaglio prendano +1/+1 e guadagnino attacco improvviso. Se bersagli te stesso con il terzo modo, le pedine otterranno quel bonus.
- 

#### Rapinatore di Mezzio

{4} {R}

Creatura — Farabutto Viashino

3/3

Ogniquale volta il Rapinatore di Mezzio attacca, esilia la prima carta del grimorio di ogni giocatore. Puoi giocare quelle carte in questo turno e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarle.

Blitz {2} {R} *(Se lanci questa magia per il suo costo di blitz, ha rapidità e "Quando questa creatura muore, pesca una carta". Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.)*

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Per esempio, puoi giocare terre in questo modo solo durante la tua fase principale mentre non ci sono magie o abilità in pila e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.
- 

#### Ring di Pugilato

{1}{G}

Artefatto

Ogniqualevolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli con lo stesso valore di mana. {T}: Crea una pedina Tesoro. Attiva solo se controlli una creatura che ha lottato in questo turno.

- Puoi attivare l'ultima abilità del Ring di Pugilato se controlli una creatura che ha lottato a causa di qualsiasi effetto, non solo una creatura che ha lottato nel Ring di Pugilato.
  - Se l'unica creatura sotto il tuo controllo che ha lottato in questo turno è morta a causa di quella lotta, non puoi attivare l'ultima abilità del Ring di Pugilato. Solo i vincitori vengono premiati!
- 

#### Syrix, Portatrice della Fiamma

{2}{B}{R}

Creatura Legendaria — Fenice

3/3

Volare, rapidità

All'inizio di ogni sottofase finale, se una carta creatura ha lasciato il tuo cimitero in questo turno, una Fenice bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

Ogniqualevolta un'altra Fenice che controlli muore, puoi lanciare Syrix, Portatrice della Fiamma dal tuo cimitero.

- Il danno inflitto dalla Fenice bersaglio mentre si risolve la prima abilità innescata di Syrix è pari alla sua stessa forza, non alla forza della carta creatura che ha lasciato il cimitero in questo turno.
  - Se Syrix muore nello stesso momento di un'altra Fenice, la sua ultima abilità non si innescherà. Deve trovarsi già nel cimitero nel momento in cui l'altra Fenice muore.
  - Devi pagare tutti i costi per Syrix quando la lanci usando la sua ultima abilità e devi lanciarla mentre l'abilità si risolve. Non puoi aspettare e lanciarla più avanti nel turno (a meno che, naturalmente, l'abilità non si inneschi e si risolva di nuovo).
-

Tivit, Venditore di Segreti

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

Creatura Leggendaria — Farabutto Sfinge

6/6

Volare, egida {3}

*Dilemma del consiglio* — Ogniqualvolta Tivit entra nel campo di battaglia o infligge danno da combattimento a un giocatore, a partire da te, ogni giocatore vota per prove o corruzione. Per ogni voto per le prove, indaga. Per ogni voto per la corruzione, crea una pedina Tesoro. Mentre voti, puoi votare una volta in più. *(I voti possono essere per scelte diverse o per la stessa scelta.)*

- Esprimi tutti i tuoi voti contemporaneamente. I giocatori che votano dopo di te conosceranno tutti i tuoi voti quando esprimeranno i loro.
- Le abilità che permettono ai giocatori di votare una volta in più sono cumulative. Ad esempio, se controlli due permanenti con questa abilità, puoi votare fino a tre volte.
- L'abilità ha effetto solo su magie e abilità che usano la parola "voto". Le altre carte che implicano scelte, come l'Arcangelo del Conflitto, non sono influenzate.
- Devi esprimere il tuo voto iniziale, anche se rifiuti di votare una volta in più.

---

Trangugiatore di Sporcizia

{2}{B}{G}

Creatura — Orrore

3/3

Minacciare

Ogniqualvolta il Trangugiatore di Sporcizia attacca, esilia fino a una carta di ogni tipo di carta dal cimitero del giocatore in difesa. Metti un segnalino +1/+1 sul Trangugiatore di Sporcizia per ogni carta esiliata in questo modo.

- I tipi di carta che possono trovarsi nel cimitero di un giocatore sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale (un tipo di carta presente su carte meno recenti). I supertipi (come leggendario e base) e i sottotipi (come Umano ed Equipaggiamento) non sono tipi di carta.

---

Triplice Segnale

{3}

Artefatto

Quando il Triplice Segnale entra nel campo di battaglia, profetizza 3.

Ogni magia che lanci che ha esattamente tre colori ha replicare {3}. *(Quando la lanci, copiala per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie. Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- Se lanci una magia che ha già replicare mentre hai questo permanente sul campo di battaglia, la magia avrà due abilità replicare: una con il costo di replicare stampato sulla carta e una con un costo di replicare di {3}. Puoi usare una o entrambe le abilità per replicare la magia.

---

Tutela Contrattuale

{2}{W}

Istantaneo

*Appendice* — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, metti un segnalino scudo su una creatura che controlli. (*Se sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.*)

Scegli un tipo di segnalino su una creatura che controlli. Metti un segnalino di quel tipo su ogni altra creatura che controlli.

- Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, puoi scegliere il segnalino scudo per la seconda parte della magia.

---

Magic: The Gathering, Magic, Nuova Capenna, Strixhaven: Scuola dei Maghi, Kaldheim, Avventure nei Forgotten Realms, Innistrad e Kamigawa sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2022 Wizards.