

Note di release di *Le Caverne Perdute di Ixalan*

Redatte da Jess Dunks ed Eric Levine

Ultima modifica: 2 novembre 2023

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 *Le Caverne Perdute di Ixalan*, con codice dell'espansione LCI, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, *Innistrad: Promessa Cremisi*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Strade di Nuova Capenna*, *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, *L'Avanzata delle Macchine*, *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*, *Terre Selvagge di Eldraine* e *Le Caverne Perdute di Ixalan*.

Le nuove carte Commander di *Le Caverne Perdute di Ixalan*, con codice dell'espansione LCC, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage.

Le carte bonus Tesoro sono una mini-espansione supplementare di 20 carte che si trovano nelle confezioni di buste per draft e di buste dell'espansione. Questi venti artefatti sono carte popolari che ritornano con il codice dell'espansione LCC.

Gli *Special Guest* sono carte stampate in passato, provenienti da diverse ambientazioni, che tornano in questa espansione. Non puoi mai sapere chi o cosa farà la sua comparsa! Ci sono 18 *Special Guest* in *Le Caverne Perdute di Ixalan*. Il loro codice dell'espansione è SPG.

Le carte bonus Tesoro, gli *Special Guest* e le carte Commander con codice dell'espansione LCC che sono state stampate in precedenza continuano ad essere legali nei formati in cui erano già legali. In pratica, sono legali in qualsiasi formato in cui sia consentita una carta con lo stesso nome.

Le nuove carte della *collezione Jurassic World* con codice dell'espansione REX sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Non sono permesse nei formati Standard, Pioneer o Modern.

Visita Magic.Wizards.com/Formats per trovare una lista completa delle espansioni e dei formati permessi, nonché delle carte bandite.

Visita Magic.Wizards.com/Commander per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

Visita Locator.Wizards.com per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuova abilità definita da parola chiave: costruire

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte che si trasformano

Ci sono molti tesori (da non confondere con i Tesori) nella rete di caverne sotterranee di Ixalan; però, proprio come la stessa Ixalan, molti di questi tesori nascondono molto di più di quello che l'apparenza lascia credere. Con i materiali giusti, scoperte banali possono essere trasformate in potenti artefatti. Non dovrai impiegare anni di ricerche per capire quali materiali usare; la parola chiave *costruire* ti indicherà le ricette che ti servono!

Mazzafrusto Funesto

{R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0.

Equipaggiare {1}

Costruisci con artefatti {3} {R} {R} (*{3}{R}{R}*), *Esilia questo artefatto, Esilia un altro artefatto che controlli o una carta artefatto dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario.*

Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Archibugio Funesto

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+0 e ha

“Ogniqualvolta questa creatura attacca, puoi sacrificare un artefatto diverso dall’Archibugio Funesto. Quando lo fai, questa creatura infligge a una creatura bersaglio danno pari alla sua forza”.

Equipaggiare {1}

- Le abilità costruire sono abilità attivate con costi che hanno una componente di mana e una componente “materiali” addizionale.
- Le abilità costruire hanno la formulazione “Costruisci con [materiali] [mana]”, che significa “[Mana], Esilia questo permanente, Esilia [materiali] tra i permanenti che controlli e/o le carte nel tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria”.
- Il lato posteriore di alcune carte con costruire fa riferimento a carte “usate per costruire” la carta in questione. Si tratta delle carte esiliate come parte del costo dell’abilità costruire sul lato frontale. Si considera che quelle carte siano state “usate per costruire” quel permanente fintanto che rimangono esiliate e il permanente rimane sul campo di battaglia, anche se il controllore del permanente o alcune delle sue caratteristiche cambiano (a causa di un effetto di copia, ad esempio).
- Se i materiali richiesti includono più oggetti, puoi esiliarne alcuni tra i permanenti che controlli e gli altri tra le carte nel tuo cimitero. Non devi necessariamente scegliere solo tra i permanenti o tra le carte nel cimitero.

- Puoi esiliare delle pedine che controlli come parte dei materiali richiesti. Tuttavia, poiché non sono carte e non rimarranno in esilio, tutte le abilità che fanno riferimento a quello che hai “usato per costruire” i lati posteriori non si riferiranno a nulla.
- Se una carta che non è una carta bifronte che si trasforma diventa una copia di una carta con costruire, rimane in esilio se attivi l’abilità costruire. Non ritornerà sul campo di battaglia.

Le carte bifronte non sono cambiate dalla loro ultima apparizione. Ecco altre informazioni in merito:

- Ogni lato di una carta bifronte che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifronte che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l’alto al momento. L’altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Ogni carta bifronte che si trasforma in questa espansione viene lanciata a faccia in su. In ogni zona diversa dal campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Se si trova sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell’altro lato vengono ignorate.
- Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.
- Il lato posteriore di una carta bifronte che si trasforma di solito ha un indicatore di colore che definisce appunto il suo colore. I lati posteriori incolori, come le terre, non ce l’hanno.
- Una carta bifronte che si trasforma entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un’abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Se ti viene indicato di mettere una carta che non è una carta bifronte sul campo di battaglia trasformata, non entrerà affatto nel campo di battaglia. In tal caso, rimane nella zona in cui si trovava in precedenza. Ad esempio, se una carta normale è una copia del Mazzafrusto Funesto, esiliarla come parte del costo della sua abilità costruire la farà rimanere in esilio.

Nuova azione definita da parola chiave: scoprire

La scoperta è un’avventura emozionante. Non sai mai cosa troverai! In realtà potresti saperlo, perché l’azione definita da parola chiave *scoprire* ti permette di cercare nel tuo grimorio e lanciare qualcosa gratuitamente.

Camminare con gli Antenati

{4}{G}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero. Scopri 4. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 4. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- “Scopri N” significa “Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a N. Quella è la carta “scoperta”. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana se il valore di mana della magia risultante è inferiore o pari a N. Se non la lanci, aggiungi quella carta alla tua mano. Metti il resto delle carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale”.
- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo.

- Quando scopri, devi esiliare delle carte. L'unica parte facoltativa di questa abilità è se lanciare la carta esiliata o aggiungerla alla tua mano.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta scoperta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se non puoi lanciare la carta scoperta (magari perché non ci sono bersagli legali per la magia), la aggiungi alla tua mano.
- Alcune magie e abilità che ti fanno scoprire potrebbero richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà e tu non potrai scoprire.
- Il valore di mana di una carta split è determinato dal costo di mana combinato delle sue due metà. Se scoprire ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà (purché il suo valore di mana sia inferiore o pari al valore di scoprire dell'effetto) ma non entrambe le metà.
- Se scopri una carta avventuriero, una carta split o una carta bifronte modale, puoi lanciarla con uno dei suoi insiemi di caratteristiche, a seconda del valore di scoprire dell'effetto. Ad esempio, se scopri 4 e riveli la Gigante Galvanica (una carta avventuriero di *Terre Selvagge di Eldraine* con un valore di mana di 4), puoi lanciare la Gigante Galvanica, ma non Leggere la Tempesta (la sua Avventura, che ha un valore di mana di 7). Se scopri 7 e riveli la Gigante Galvanica, puoi lanciare la Gigante Galvanica o Leggere la Tempesta.

Nuova parola per definire un'abilità: discesa N / discesa insondabile

Nuova meccanica: sceso

Più ti addentri nelle caverne sotto la superficie di Ixalan, più le scoperte che fai saranno interessanti. Naturalmente, più *scendi*, più i pericoli diventano grandi. Discesa è un nuovo termine delle regole che si riferisce a quante volte una carta permanente viene messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona.

Inseguitore delle Stalattiti

{B}

Creatura — Farabutto Goblin

1/1

Minacciare

All'inizio della tua sottofase finale, se sei sceso in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sull'Inseguitore delle Stalattiti. *(Sei sceso se una carta permanente è stata messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona.)*

{2} {B}, Sacrifica l'Inseguitore delle Stalattiti: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è la forza dell'Inseguitore delle Stalattiti.

- Alcune carte si riferiscono a un giocatore che è “sceso in questo turno”. Significa che una carta permanente è stata messa nel cimitero di quel giocatore da qualsiasi zona in questo turno.
- Altre carte fanno riferimento al numero di volte che un giocatore è sceso in questo turno, ossia quante carte permanenti sono state messe nel cimitero di quel giocatore da qualsiasi zona in questo turno.
- In entrambi i casi, non importa se quelle carte sono ancora nel cimitero del giocatore.

- Una carta permanente è una carta artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, terra o planeswalker. Le pedine non sono carte e, anche se vengono messe nel cimitero prima di cessare di esistere, questa azione non conta come un giocatore che è sceso.
- Molte carte hanno abilità che iniziano con “All’inizio della tua sottofase finale, se sei sceso in questo turno”. Non è necessario che queste carte fossero sotto il tuo controllo nel momento in cui sei sceso. Ad esempio, se una carta permanente viene messa nel tuo cimitero durante la tua prima fase principale e lanci l’Inseguitore delle Stalattiti durante la tua seconda fase principale, la sua abilità si innesca all’inizio della tua sottofase finale.
- Le abilità che iniziano con “All’inizio della tua sottofase finale, se sei sceso in questo turno” si innescano solo una volta durante la tua sottofase finale, indipendentemente da quante volte sei sceso in questo turno. Tuttavia, se non sei sceso in questo turno mentre inizia la tua sottofase finale, l’abilità non si innesca. Non è possibile mettere una carta permanente nel tuo cimitero durante la sottofase finale in tempo per far innescare l’abilità.

Discesa N e *discesa insondabile* sono parole per definire un’abilità usate per evidenziare abilità che considerano quante carte permanente si trovano nel tuo cimitero in un dato momento, indipendentemente da quando vi sono state messe.

Lamento dei Dimenticati

{U}{B}

Stregoneria

Discesa 8 — Scegli uno. Se ci sono otto o più carte permanente nel tuo cimitero mentre lanci questa magia, scegli invece uno o più.

- Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.
 - Un avversario bersaglio scarta una carta.
 - Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.
- Le carte con “discesa N” hanno abilità che considerano se hai almeno N carte permanente nel tuo cimitero.
 - Le carte con “discesa insondabile” hanno abilità che considerano quante carte permanente ci sono nel tuo cimitero.
 - Alcune abilità innescate discesa includono clausole del “se” interposto (ad esempio, “se ci sono [quattro o otto] carte permanente nel tuo cimitero” nel mezzo dell’abilità). Ognuna di queste abilità controlla il tuo cimitero nel momento in cui sta per innescarsi per decidere se farlo. Se in quel momento non hai il numero indicato di carte permanente nel tuo cimitero, l’abilità non si innesca. Se si innesca, verificherà nuovamente quando tenta di risolversi. Se in quel momento non hai il numero indicato di carte permanente nel tuo cimitero, l’abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Riproposizione di azione definita da parola chiave: esplorare

La parola chiave *esplorare* è apparsa per la prima volta in Ixalan: in quell’espansione abbiamo visitato la superficie del mondo, ma adesso è ora di esplorare un bioma completamente nuovo.

Defossilizzare

{4} {B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Quella creatura esplora, poi esplora di nuovo. *(Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura, poi rimetti la carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero. Poi ripeti questo procedimento.)*

- Se un'abilità richiede a una creatura di esplorare, il suo controllore rivela la prima carta del proprio grimorio. Se è una carta terra, la aggiunge alla propria mano. Altrimenti, mette un segnalino +1/+1 su quella creatura, poi sceglie se lasciare la carta in cima al proprio grimorio o metterla nel proprio cimitero.
- Dopo che un'abilità che fa esplorare 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 esplorando dopo che hai rivelato una carta non terra, ma prima che la carta riceva un segnalino.
- Se non viene rivelata alcuna carta, probabilmente perché il grimorio di quel giocatore è vuoto, la creatura che sta esplorando riceve un segnalino +1/+1.
- Se una magia o un'abilità che si sta risolvendo richiede a una creatura specifica di esplorare, ma quella creatura ha lasciato il campo di battaglia, la creatura continua a esplorare. Se riveli una carta non terra in questo modo, non metterai un segnalino +1/+1 su nulla, ma potrai mettere la carta rivelata nel tuo cimitero. Gli effetti che si innescano "ogniquale volta una creatura esplora" si innescano come appropriato.
- Alcune magie o abilità possono far esplorare una creatura più volte di seguito. Se riveli una carta non terra quando una creatura esplora e la lasci in cima al tuo grimorio, rivelerai di nuovo la stessa carta quando la creatura esplora di nuovo subito dopo.
- In alcuni rari casi, i permanenti non creatura possono esplorare. Ad esempio, se la carta creatura rimessa sul campo da Defossilizzare per qualche motivo non è una creatura una volta sul campo di battaglia, può comunque esplorare. Compierai tutte le stesse azioni e alla fine potresti mettere un segnalino +1/+1 sul permanente. (Nota che alcuni effetti bersagliano una creatura e tali effetti richiedono comunque un bersaglio legale per poterlo far esplorare.)

Nuova meccanica: pedine Mappa

Hai bisogno di aiuto per avventurarti nell'ignoto? E se ti dicessi che l'ignoto potrebbe essere un po' più... noto? Ti piacerebbe avere una mappa?

Sentinella della Città Senza Nome

{2} {G}

Creatura — Esploratore Guerriero Tritone

3/4

Cautela

Ogniquale volta la Sentinella della Città Senza Nome entra nel campo di battaglia o attacca, crea una pedina Mappa. *(È un artefatto con "{1}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Una creatura bersaglio che controlli esplora. Attiva solo come una stregoneria".)*

- Le pedine Mappa sono un tipo di pedina predefinita. Ognuna è un artefatto incolore con il sottotipo Mappa e l'abilità “{1}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Una creatura bersaglio che controlli esplora. Attiva solo come una stregoneria”.

Nuova meccanica: segnalini finale

Far risorgere qualcuno (o qualcosa) dalla tomba non è sempre facile. A volte puoi farlo una sola volta ed è qui che entrano in gioco i *segnalini finale*.

Paleontologa Intrepida

{1}{G}

Creatura — Druido Umano

2/2

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

{2}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

Puoi lanciare magie creatura Dinosaurio scelte tra le carte che possiedi esiliate con la Paleontologa Intrepida. Se lanci una magia in questo modo, quella creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliata.)*

- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliato.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.

Riproposizione di un ciclo di terre: terre inquiete

Terre Selvagge di Eldraine ha introdotto i primi cinque membri di questo ciclo e altri cinque sono presenti in *Le Caverne Perdute di Ixalan*.

Ormeggio Inquieto

Terra

L'Ormeggio Inquieto entra nel campo di battaglia

TAPPATO.

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

{1}{W}{U}: Fino alla fine del turno, l'Ormeggio

Inquieto diventa una creatura Uccello 2/3 bianca e blu con volare. È ancora una terra.

Ogniqualvolta l'Ormeggio Inquieto attacca, crea una pedina Mappa.

- Se una delle terre in questo ciclo diventa una creatura a causa di un effetto diverso dalla sua stessa abilità, la sua ultima abilità si innescherà comunque ogniqualvolta attacca.
- Se una delle terre in questo ciclo diventa una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare in quel turno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *LE CAVERNE PERDUTE DI IXALAN*:

Abuelo, Eco Ancestrale

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Spirito

2/2

Volare, egida {2}

{1}{W}{U}: Esilia un'altra creatura o artefatto bersaglio che controlli. Rimetti quel permanente sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smette di esistere e non ritorna sul campo di battaglia.
- La carta esiliata viene rimessa sul campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale anche se Abuelo, Eco Ancestrale non è più sul campo di battaglia in quel momento.
- Se una carta bifronte viene esiliata in questo modo, ritornerà con il lato frontale a faccia in su, indipendentemente da quale lato fosse a faccia in su quando ha lasciato il campo di battaglia.

Aclazotz, Tradimento Profondo

{3}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Pipistrello Dio

4/4

Volare, legame vitale

Ogniqualvolta Aclazotz attacca, ogni avversario scarta una carta. Per ogni avversario che non può farlo, tu peschi una carta.

Ogniqualvolta un avversario scarta una carta terra, crea una pedina creatura Pipistrello 1/1 nera con volare.

Quando Aclazotz muore, rimettilo sul campo di battaglia TAPPato e trasformato sotto il controllo del suo proprietario.

////

Tempio dei Morti

Terra

(Si trasforma da Aclazotz, Tradimento Profondo.)

{T}: Aggiungi {B}.

{2}{B}, {T}: Trasforma il Tempio dei Morti. Attiva solo se un giocatore ha una o meno carte in mano e solo come una stregoneria.

- Se una carta che non è una carta bifronte che si trasforma è una copia di Aclazotz, Tradimento Profondo, non ritorna sul campo di battaglia quando muore.

- L'ultima abilità del Tempio dei Morti si risolve anche se hai due o più carte in mano in quel momento.
-

Affioramento Contorto

{1} {B} {G}

Stregoneria

Discesa insondabile — Rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non terra bersaglio dal tuo cimitero con valore di mana pari o inferiore al numero di carte permanente nel tuo cimitero.

- L'Affioramento Contorto conta anche la carta permanente non terra che hai scelto come bersaglio per determinare il numero di carte permanente nel tuo cimitero.
 - Come tutte le magie che richiedono bersagli, l'Affioramento Contorto controllerà che il suo bersaglio sia ancora legale mentre tenta di risolversi. Usa il numero di carte permanente presenti nel tuo cimitero in quel momento, anche se potrebbe essere un numero diverso da quello presente quando hai lanciato la magia. Se il valore di mana della carta permanente è maggiore del numero di carte permanente nel tuo cimitero in quel momento, l'Affioramento Contorto non si risolve.
-

Ago di Magnetite

{1} {U}

Artefatto

Lampo

Quando l'Ago di Magnetite entra nel campo di battaglia, TAPpa fino a un artefatto o una creatura bersaglio e metti due segnalini stordimento su quel permanente. Costruisci con artefatti {2} {U} (*{2} {U}*), *Esilia questo artefatto, Esilia un altro artefatto che controlli o una carta artefatto dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.*)

////

Bussola Pietraguida

Artefatto

{1}, {T}: Una creatura bersaglio che controlli esplora.

Attiva solo come una stregoneria. (*Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura, poi rimetti la carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.*)

- L'abilità entra-in-campo dell'Ago di Magnetite può bersagliare un artefatto o una creatura già TAPpati. In tal caso, metterai solo due segnalini stordimento su quell'artefatto o quella creatura.
-

Aiuto degli Antenati

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

Crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.*)

- Se il bersaglio dell’Aiuto degli Antenati è illegale mentre la magia tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Tesoro.

Akal Pakal, Prima Tra gli Uguali

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

1/5

All’inizio della sottofase finale di ogni giocatore, se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l’altra nel tuo cimitero.

- L’abilità si innesca indipendentemente da ciò che è accaduto all’artefatto dopo essere entrato nel campo di battaglia. Potrebbe aver lasciato il campo di battaglia, essere passato sotto il controllo di un altro giocatore o aver smesso di essere un artefatto.
- Se resta solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungi alla tua mano.

Al Cospetto delle Ere

{2} {G}

Istantaneo

Rivela le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi aggiungere alla tua mano una carta creatura e/o una carta terra scelte tra esse. Metti le altre nel tuo cimitero.

- Mentre Al Cospetto delle Ere si risolve, puoi non aggiungere alcuna carta alla tua mano oppure aggiungere una carta creatura, una carta terra o una carta creatura e una carta terra.

Amalia Benavides Aguirre

{W} {B}

Creatura Leggendaria — Esploratore Vampiro

2/2

Egida—Paga 3 punti vita.

Ogniquale volta guadagni punti vita, Amalia Benavides Aguirre esplora. Poi distruggi tutte le altre creature se la sua forza è esattamente 20. (*Per far esplorare questa creatura, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura, poi rimetti quella carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.*)

- Se più creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, il danno inflitto da ognuna di quelle creature è un evento di guadagno di punti vita separato e l'abilità di Amalia Benavides Aguirre si innesca altrettante volte.
- Per poter distruggere tutte le altre creature, la forza di Amalia Benavides Aguirre deve essere esattamente 20 durante la risoluzione della sua ultima abilità dopo che ha finito di esplorare. Se è superiore o inferiore a 20, non viene distrutto nulla.
- La forza di Amalia Benavides Aguirre viene verificata solo una volta, mentre l'abilità innescata si risolve. Se in quel momento non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- L'istruzione di esplorare di Amalia Benavides Aguirre e l'effetto che si verifica se la forza di Amalia Benavides Aguirre è esattamente 20 sono parte della stessa abilità. I giocatori non hanno la possibilità di rispondere all'abilità una volta venuti a conoscenza del risultato dell'esplorazione.

Angelo Splendente

{1}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/3

Volare

All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato 5 o più punti vita in questo turno, crea una pedina creatura

Angelo 4/4 bianca con volare e cautela.

{3}{W}{W}{W}: Fino alla fine del turno, l'Angelo Splendente prende +2/+2 e ha legame vitale.

- L'abilità innescata dell'Angelo Splendente verifica se hai guadagnato 5 o più punti vita totali durante il turno. È irrilevante se hai anche perso punti vita o se i tuoi punti vita sono superiori rispetto all'inizio del turno. Inoltre, è irrilevante se l'Angelo Splendente fosse sul campo di battaglia o meno quando è avvenuto il guadagno di punti vita.
- Non devi necessariamente aver guadagnato 5 punti vita in una sola volta per soddisfare il requisito dell'abilità innescata dell'Angelo Splendente.
- Se non hai guadagnato punti vita durante il turno entro l'inizio della sottofase finale, l'abilità innescata dell'Angelo Splendente non si innescherà. Guadagnare punti vita durante la sottofase finale non farà innescare l'abilità.
- Crei solo una pedina Angelo, indipendentemente da quante volte hai guadagnato 5 o più punti vita.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non soddisfano l'abilità innescata dell'Angelo Splendente, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Anim Pakal, Millesima Luna

{1}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

1/2

Ogniqualvolta attacchi con una o più creature non Gnomo, metti un segnalino +1/+1 su Anim Pakal, poi crea X pedine creatura artefatto Gnomo 1/1 incolori TAPPate e attaccanti, dove X è il numero di segnalini +1/+1 su Anim Pakal.

- Anim Pakal, Millesima Luna non deve essere una delle creature non Gnomo con cui attacchi affinché la sua abilità si inneschi, ma può esserlo.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalle pedine Gnomo. Ogni pedina Gnomo può entrare attaccando un giocatore, un planeswalker o una battaglia diversi e non deve necessariamente trattarsi degli stessi che le creature non Gnomo stanno attaccando.
- Nonostante le pedine Gnomo entrino nel campo di battaglia come creature attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando le pedine entrano nel campo di battaglia come attaccanti.
- Se Anim Pakal non è più sul campo di battaglia quando l'abilità innescata si risolve, creerai comunque degli Gnomi. Usa il numero di segnalini +1/+1 che si trovavano su di essa quando ha lasciato il campo di battaglia.

Anime degli Smarriti

{1}{B}

Creatura — Spirito

/+1

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

Discesa insondabile — La forza delle Anime degli Smarriti è pari al numero di carte permanente nel tuo cimitero e la sua costituzione è pari a quel numero più 1.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione delle Anime degli Smarriti funziona in tutte le zone. Finché le Anime degli Smarriti sono nel tuo cimitero, quell'abilità conterà le Anime degli Smarriti stesse.

Bentosauro Sinuoso

{5}{U}

Creatura — Dinosaurio

4/4

Quando il Bentosauro Sinuoso entra nel campo di battaglia, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di Caverne che controlli più il numero di carte Caverna nel tuo cimitero. Aggiungi due di quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se X è pari a 1, guarderai la prima carta del tuo grimorio e la aggiungerai alla tua mano. Se X è pari a 0, non guarderai alcuna carta dalla cima del tuo grimorio.

Braghe, Predone Bramoso
{2} {R}
Creatura Leggendaria — Pirata Goblin
3/3

Attacco improvviso
Ogniqualevolta un Pirata che controlli attacca, scegli uno che non è stato scelto in questo turno —

- Crea una pedina Tesoro.
 - Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.
 - Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - Se non puoi scegliere un modo legalmente perché tutti e tre sono stati scelti in quel turno, quell'istanza dell'abilità viene rimossa dalla pila senza alcun effetto.
 - Se in qualche modo controlli due o più Braghe, Predone Bramoso, considera separatamente quali modi sono stati scelti in ogni turno per l'abilità di ognuno di essi.

Cadaveri degli Smarriti
{2} {B}
Incantesimo
Gli Scheletri che controlli prendono +1/+0 e hanno rapidità.
Quando i Cadaveri degli Smarriti entrano nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Pirata Scheletro 2/2 nera.
All'inizio della tua sottofase finale, se sei sceso in questo turno, puoi pagare 1 punto vita. Se lo fai, fai tornare i Cadaveri degli Smarriti in mano al loro proprietario. *(Sei sceso se una carta permanente è stata messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona.)*

- Decidi se pagare 1 punto vita mentre l'ultima abilità si risolve. Se decidi di pagare 1 punto vita e i Cadaveri degli Smarriti sono ancora sul campo di battaglia, ritorneranno immediatamente in mano al loro proprietario. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui decidi di pagare punti vita e quello in cui ritornano in mano in questo modo.

Caduta Sfortunata
{3} {U}
Istantaneo
Il proprietario di un artefatto o di una creatura bersaglio mette quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario del permanente sceglie se mettere quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio. Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando la magia bersaglia un permanente

combinato), il proprietario di quel permanente mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.

Calpestatore delle Caverne

{4}{G}{G}

Creatura — Dinosaurio

7/7

Quando il Calpestatore delle Caverne entra nel campo di battaglia, profetizza 2. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero in fondo e le altre in cima in qualsiasi ordine.*)

{3}{G}: Il Calpestatore delle Caverne non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2 in questo turno.

- Attivare l'ultima abilità del Calpestatore delle Caverne dopo che è stato bloccato da una o più creature con forza pari o inferiore a 2 non modifica o annulla quei blocchi.
 - Ridurre la forza di una creatura dopo che ha bloccato il Calpestatore delle Caverne non rimuoverà quella creatura bloccante dal combattimento, né farà diventare il Calpestatore delle Caverne non bloccato.
-

Cannocchiale Incantato

{2}

Artefatto

Mentre il Cannocchiale Incantato entra nel campo di battaglia, guarda la mano di un avversario, poi scegli il nome di una carta qualsiasi.

Le abilità attivate delle fonti col nome scelto non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

- Puoi scegliere il nome di una carta qualsiasi, anche se quella carta normalmente non ha alcuna abilità attivata. Non devi limitarti ai nomi delle carte che hai visto nella mano dell'avversario.
 - Non puoi scegliere il nome di una pedina, a meno che quella pedina non abbia lo stesso nome di una carta.
 - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate dall'ultima abilità del Cannocchiale Incantato.
 - Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
 - Il Cannocchiale Incantato influenza le carte indipendentemente dalla zona in cui si trovano. Questo include le carte in mano, nel cimitero e quelle esiliate.
-

Canto di Stupefazione

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura o Veicolo

Quando il Canto di Stupefazione entra nel campo di battaglia, puoi macinare due carte. *(Puoi mettere nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.)*

Discesa insondabile — Il permanente incantato prende -X/-0, dove X è il numero di carte permanente nel tuo cimitero.

- Se non hai almeno due carte nel tuo grimorio, non puoi scegliere di macinare due carte.
 - Il valore di X cambierà man mano che cambia il numero di carte permanente nel tuo cimitero.
-

Caparocti Figlio del Sole

{2}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

4/4

Ogniquale volta Caparocti Figlio del Sole attacca, puoi TAPPare due artefatti e/o creature STAPPati che controlli. Se lo fai, scopri 3. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 3. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- Se Caparocti Figlio del Sole è STAPPato mentre la sua abilità si risolve (ad esempio, se ha cautela), può essere TAPPato per la sua abilità.
 - Puoi TAPPare due artefatti e/o creature STAPPati che controlli, incluse le creature che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per l'abilità di Caparocti Figlio del Sole.
-

Cavalleria del Sole Ardente

{1}{R}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Ogniquale volta la Cavalleria del Sole Ardente attacca o blocca mentre controlli un Dinosaurio, la Cavalleria del Sole Ardente prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se controllavi un Dinosaurio quando hai dichiarato la Cavalleria del Sole Ardente come creatura attaccante o bloccante, non importa se ne controlli ancora uno mentre la sua abilità si risolve. La Cavalleria del Sole Ardente prenderà comunque +1/+1 fino alla fine del turno.
-

Chiamasimili Corazzata

{2}{G}

Creatura — Dinosaurio

3/3

Quando la Chiamasimili Corazzata entra nel campo di battaglia, puoi rivelare una carta Dinosaurio dalla tua mano. Se lo fai o se controlli un altro Dinosaurio, guadagni 3 punti vita.

- Viene verificato se controlli o meno un altro Dinosaurio solo mentre si risolve l'abilità della Chiamasimili Corazzata. Non ha importanza se controlli ancora la Chiamasimili Corazzata in quel momento o se è ancora un Dinosaurio.
-

Chimil, il Sole Interiore

{6}

Artefatto Leggendaro

Le magie che controlli non possono essere neutralizzate.

All'inizio della tua sottofase finale, scopri 5. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 5. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- La prima abilità di Chimil, il Sole Interiore si applica solo mentre è sul campo di battaglia. Mentre è una magia, può essere neutralizzata.
 - Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare le magie che non possono essere neutralizzate. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia che non può essere neutralizzata non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
-

Cittadella Sommersa

Terra — Caverna

La Cittadella Sommersa entra nel campo di battaglia

TAPPata. Mentre entra, scegli un colore.

{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

{T}: Aggiungi due mana del colore scelto. Spendi questo mana solo per attivare abilità di fonti terra.

- Le "fonti terra" comprendono qualunque oggetto con il tipo di carta terra. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di una terra che controlli o di una carta terra nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.
 - Puoi spendere i due mana aggiunti dall'ultima abilità per la stessa abilità o per due abilità diverse.
-

Confluenza di Cosmio

{4} {G}

Stregoneria

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

- Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Caverna, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.
- Metti tre segnalini +1/+1 su una Caverna che controlli.

Diventa una creatura Elementale 0/0 con rapidità. È ancora una terra.

- Distruggi un incantesimo bersaglio.

- Scegli i modi mentre lanci la magia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
- Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignora i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli. Ogni volta che selezioni quel modo, puoi scegliere un bersaglio diverso oppure lo stesso bersaglio.
- In particolare, il secondo modo non richiede alcun bersaglio. Scegli la Caverna che controlli che verrà influenzata mentre la Confluenza di Cosmio si risolve. Puoi scegliere una Caverna che hai appena messo sul campo di battaglia con il primo modo, se applicabile.
- Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
- Se scegli lo stesso modo più di una volta, decidi il relativo ordine mentre lanci la magia. Ad esempio, se scegli l'ultimo modo della Confluenza di Cosmio più di una volta, decidi il relativo ordine in cui distruggere gli incantesimi bersaglio.
- Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
- Se una Confluenza viene copiata, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.
- Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che una Confluenza si risolva, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.

Conservatore dello Scavo

{2}

Creatura Artefatto — Gnomo

2/1

Sacrifica il Conservatore dello Scavo: Esilia fino a quattro carte bersaglio da un unico cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

Quando il Conservatore dello Scavo muore, puoi pagare {4}. Se lo fai, scopri 4. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 4. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- L'abilità innescata del Conservatore dello Scavo si innesca se muore per qualsiasi motivo, non solo perché lo hai sacrificato per la sua abilità attivata.

Covatrice di Palani

{3} {R} {G}

Creatura — Dinosaurio

5/3

Gli altri Dinosauri che controlli hanno rapidità.

Quando la Covatrice di Palani entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Uovo di Dinosaurio 0/1 verdi.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli un Uovo o più Uova, sacrifica un Uovo, poi crea una pedina creatura Dinosaurio 3/3 verde.

- L'ultima abilità della Covatrice di Palani conta qualsiasi creatura che controlli con il tipo di creatura Uovo, non solo le pedine create dalla Covatrice di Palani.

Cucciolo Bellicoso

{1} {R}

Creatura — Dinosaurio

3/2

Travolgere

Ogniquale volta un altro Dinosaurio entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far diventare la forza base del Cucciolo Bellicoso pari alla forza di quella creatura fino alla fine del turno.

- L'abilità del Cucciolo Bellicoso sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano la sua forza, comprese le istanze precedenti di tale abilità. Gli altri effetti che impostano valori specifici per la forza della creatura e che iniziano ad essere applicati dopo che l'abilità si è risolta, comprese le istanze future di tale abilità, sostituiranno quell'effetto.
- Gli effetti che modificano la forza del Cucciolo Bellicoso senza impostarla su un valore specifico si applicheranno alla nuova forza base, indipendentemente dal momento in cui hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza.

Curatrice della Creazione Solare

{3} {R}

Creatura — Artefice Umano

3/3

Ogniquale volta scopri, scopri di nuovo con lo stesso valore. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- "Scopri" quando hai finito il processo di rivelare carte, esiliare una carta non terra appropriata, lanciare quella carta o aggiungerla alla tua mano e mettere le rimanenti carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale, anche se una o più di queste azioni erano impossibili per qualche motivo.
-

Curve e Svolte

{G}

Incantesimo

Se una creatura che controlli sta per esplorare, invece profetizzi 1, poi quella creatura esplora.

Quando le Curve e Svolte entrano nel campo di battaglia, una creatura bersaglio che controlli esplora.

Quando una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se controlli sette o più terre, trasforma le Curve e Svolte.

////

Labirinto Micoide

Terra — Caverna

(Si trasforma dalle Curve e Svolte.)

{T}: Aggiungi {G}.

{3}{G}, {T}: Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se controlli due copie di Curve e Svolte e una creatura che controlli sta per esplorare, invece profetizzi 1, poi profetizzi 1 di nuovo, poi quella creatura esplora. Se controlli tre copie di Curve e Svolte, profetizzi 1 volta in più prima che quella creatura esplori e così via.

Custode del Cielo Interiore

{W}

Creatura — Soldato Umano

1/2

Fintanto che la Custode del Cielo Interiore ha tre o più segnalini, ha volare e cautela.

TAPpa tre artefatti e/o creature STAPpati che controlli:

Metti un segnalino +1/+1 sulla Custode del Cielo

Interiore. Profetizza 1. Attiva solo come una stregoneria.

- Per pagare il costo dell'abilità attivata della Custode del Cielo Interiore, puoi TAPpare tre artefatti e/o creature STAPpati che controlli, incluse la Custode del Cielo Interiore stessa e altre creature che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Custode della Sapienza di Ixalli

{G}

Creatura — Druido Umano

1/1

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Dinosaurio o attivare un'abilità di una fonte Dinosaurio.

- Una "fonte Dinosaurio" è qualsiasi oggetto con il tipo di creatura Dinosaurio. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di un Dinosaurio che controlli o di una carta Dinosaurio nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.
-

Diario di Tarrian

{1} {B}

Artefatto Leggendaro

{T}, Sacrifica un altro artefatto o creatura: Pesca una carta. Attiva solo come una stregoneria.

{2}, {T}, Scarta la tua mano: Trasforma il Diario di Tarrian.

////

La Tomba di Aclazotz

Terra Leggendaria — Caverna

(Si trasforma dal Diario di Tarrian.)

{T}: Aggiungi {B}.

{T}: Puoi lanciare una magia creatura dal tuo cimitero in questo turno. Se lo fai, entra nel campo di battaglia con un segnalino finale ed è un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliarla.)*

- Puoi scartare la tua mano anche se non hai carte in mano.
- Non scegli quale magia creatura lanciare mentre attivi o risolvi l'ultima abilità di La Tomba di Aclazotz. L'abilità ti dà un permesso per lanciare una magia creatura dal tuo cimitero più avanti nel turno.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per le magie creatura che lanci con il permesso concesso dall'ultima abilità di La Tomba di Aclazotz. Normalmente, potrai lanciarle solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- La magia creatura lanciata sarà un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi mentre è in pila. La creatura risultante sarà un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Se in qualche modo attivi l'abilità di La Tomba di Aclazotz più di una volta durante un turno, puoi lanciare una magia creatura per ogni abilità. Analogamente, se un altro effetto ti consente di lanciare una magia creatura dal tuo cimitero, puoi usare quel permesso e più tardi usare l'abilità di La Tomba di Aclazotz per lanciare un'altra magia creatura.

Dispositivo da Rabdomante

{1} {R}

Artefatto

Ogniqualevolta il Dispositivo da Rabdomante o un altro artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, fino a una creatura bersaglio che controlli prende +1/+0 e ha rapidità fino alla fine del turno. Poi trasforma il Dispositivo da Rabdomante se controlli quattro o più artefatti.

////

Grotta di Geodi

Terra — Caverna

(Si trasforma dal Dispositivo da Rabdomante.)

{T}: Aggiungi {R}.

{2} {R}, {T}: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha rapidità e prende +X/+0, dove X è il numero di artefatti che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X per l'ultima abilità della Grotta di Geodi viene determinato solo mentre l'abilità si risolve. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di artefatti che controlli.

Dissanguatore di Aclazotz

{1}{B}{B}{B}

Creatura — Demone Vampiro

2/4

Volare

Se un avversario sta per perdere punti vita durante il tuo turno, ne perde invece il doppio. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

- L'ultima abilità del Dissanguatore di Aclazotz non modifica l'ammontare dei danni inflitti agli avversari. Ad esempio, se una creatura 1/1 con legame vitale infligge danno da combattimento a un avversario nel tuo turno, l'avversario perderà 2 punti vita, ma tu ne guadagnerai solo 1.

Divorato dai Piranha

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

La creatura incantata perde tutte le abilità ed è una creatura Scheletro nera con forza e costituzione base 1/1. *(Perde tutti gli altri tipi di carta e di creatura.)*

- Divorato dai Piranha 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 ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura, come quello delle Dimensioni Sconcertanti, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.
- Se la creatura incantata aveva altri sottotipi oltre ai tipi di creatura, come Equipaggiamento, Veicolo o Caverna, perde anche quelli.

Dracosauo del Mucchio d'Ossa

{3}{R}{R}

Creatura — Drago Dinosaurio

5/5

Volare, attacco improvviso

All'inizio del tuo mantenimento, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocarle in questo turno. Se hai esiliato una carta terra in questo modo, crea una pedina creatura Dinosaurio 3/1 rossa. Se hai esiliato una carta non terra in questo modo, crea una pedina Tesoro.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se esili due carte terra, creerai una sola pedina Dinosaurio. Analogamente, se esili due carte non terra, creerai una sola pedina Tesoro.
- Se esili una carta terra e una carta non terra, creerai una pedina Dinosaurio, poi una pedina Tesoro.

Eclissi Malefica

{1} {B} {B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

Se una creatura controllata da un avversario sta per morire in questo turno, invece esiliarla.

- Le creature controllate dagli avversari sono esiliate se muoiono per qualsiasi motivo in quel turno, non solo se muoiono perché la loro costituzione è stata ridotta a 0 o meno dall'Eclissi Malefica.
- Il -2/-2 si applica solo alle creature che si trovano sul campo di battaglia mentre si risolve l'Eclissi Malefica, l'effetto di sostituzione si applica a tutte le creature controllate dagli avversari in quel turno, comprese quelle che entrano nel campo di battaglia dopo che si è risolta l'Eclissi Malefica, le non creature che diventano creature dopo che si è risolta l'Eclissi Malefica e le creature che entrano sotto il controllo degli avversari dopo che si è risolta l'Eclissi Malefica.

Eco delle Profondità

{2} {G} {U}

Creatura — Spirito Tritone

4/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, l'Eco delle Profondità esplora. Poi puoi farlo diventare una copia di un'altra creatura che controlli fino alla fine del turno.

(Per far esplorare questa creatura, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura, poi rimetti quella carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)

- Dopo che l'Eco delle Profondità diventa una copia di un'altra creatura, non ha più la sua abilità innescata fino alla fine del turno.
- L'Eco delle Profondità copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura scelta (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Gli effetti non di copia che sono già stati applicati all'Eco delle Profondità continueranno ad applicarsi. Ad esempio, i segnalini +1/+1 su di essa continueranno a influenzarla.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l'Eco delle Profondità diventa una copia di una creatura che sta copiando qualcos'altro, diventerà una copia di qualsiasi cosa quella creatura stia copiando.

- Se la creatura copiata è una pedina, l'Eco delle Profondità copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. L'Eco delle Profondità non diventa una pedina (anche se potrebbe già esserlo).
-

Faglia Instabile

Terra — Caverna

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}, Sacrifica la Faglia Instabile: Distruggi una terra non base bersaglio controllata da un avversario.

Quel giocatore può passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare. Crei una pedina Tesoro.

- Se il bersaglio dell'ultima abilità della Faglia Instabile è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Tesoro.
 - Se l'abilità della Faglia Instabile si risolve, il controllore della terra non base bersaglio può passare in rassegna per una carta terra base anche se la terra non è stata distrutta dall'abilità della Faglia Instabile. Questo può avvenire perché la terra ha indistruttibile. In questo caso, creerai comunque una pedina Tesoro.
-

Fanteria delle Mille Lune

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/4

STAPpa la Fanteria delle Mille Lune durante lo STAP di ogni altro giocatore.

- La Fanteria delle Mille Lune si STAPpa comunque durante la tua sottofase di STAP come di norma.
 - La Fanteria delle Mille Lune viene STAPPata contemporaneamente ai permanenti del giocatore attivo. Non puoi scegliere di non STAPParla in quel momento.
 - Se un effetto stabilisce che la Fanteria delle Mille Lune non STAPpa durante la tua sottofase di STAP, quell'effetto non si applica durante la sottofase di STAP di un altro giocatore.
-

Fossa delle Offerte

Terra — Caverna

La Fossa delle Offerte entra nel campo di battaglia

TAPPata.

Quando la Fossa delle Offerte entra nel campo di battaglia, esilia fino a tre carte bersaglio dai cimiteri.

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore delle carte esiliate.

- I cinque colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde. L'ultima abilità della Fossa delle Offerte non può produrre {C}.
 - Se nessuna carta viene esiliata con la Fossa delle Offerte, la sua ultima abilità non può aggiungere mana.
-

Fucina delle Mille Lune

{2} {W} {W}

Artefatto Leggendaro

Quando la Fucina delle Mille Lune entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Soldato Gnomo bianca con “La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di artefatti e/o creature che controlli”.

All’inizio della tua fase principale pre-combattimento, puoi TAPpare cinque artefatti e/o creature STAPpati che controlli. Se lo fai, trasforma la Fucina delle Mille Lune.

////

Caserma delle Mille Lune

Terra Artefatto Leggendaro

(Si trasforma dalla Fucina delle Mille Lune.)

{T}: Aggiungi {W}.

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto o creatura usando mana prodotto dalla Caserma delle Mille Lune, crea una pedina creatura artefatto Soldato Gnomo bianca con “La forza e la costituzione di questa creatura sono pari al numero di artefatti e/o creature che controlli”.

- L’abilità innescata della Caserma delle Mille Lune si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare.
- La forza e la costituzione della pedina Soldato Gnomo varieranno al variare del numero di artefatti e/o creature che controlli.
- Una creatura artefatto che controlli conta solo una volta per la forza e la costituzione del Soldato Gnomo.
- L’abilità del Soldato Gnomo conterà il Soldato Gnomo stesso, quindi sarà almeno 1/1.

Galeone Magmatico

{3} {R} {R}

Artefatto — Veicolo

5/5

Quando il Galeone Magmatico entra nel campo di battaglia, infligge 5 danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

Ogniqualevolta viene inflitto danno non da combattimento in eccesso a una o più creature controllate dai tuoi avversari, crea una pedina Tesoro.

Manovrare 2

- 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.
-

Gemmaguardia Adattiva

{3}{W}

Creatura Artefatto — Gnomo

3/3

TAPpa due artefatti e/o creature STAPpati che controlli:

Metti un segnalino +1/+1 sulla Gemmaguardia Adattiva.

Attiva solo come una stregoneria.

- Per pagare il costo dell'abilità attivata della Gemmaguardia Adattiva, puoi TAPpare due artefatti e/o creature STAPpati che controlli, incluse la Gemmaguardia Adattiva stessa e altre creature che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Giustizia di Zoyowa

{1}{R}

Istantaneo

Il proprietario di un artefatto o di una creatura bersaglio con valore di mana pari o superiore a 1 lo rimescola nel suo grimorio. Poi quel giocatore scopre X, dove X è il suo valore di mana. *(Esilia carte dalla cima del suo grimorio finché non esilia una carta non terra con valore di mana pari o inferiore. La lancia senza pagare il suo costo di mana o la aggiunge alla sua mano. Mette le altre in fondo in ordine casuale.)*

- Se l'artefatto o la creatura bersaglio ha X nel costo di mana, X è considerato 0 quando determini il suo valore di mana.

Glifo da Battaglia Malamet

{G}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio che controlli e una creatura bersaglio che non controlli. Se la creatura che controlli è entrata nel campo di battaglia in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su di essa. Poi quelle creature lottano l'una con l'altra.

- Se la creatura bersaglio che controlli è entrata nel campo di battaglia in questo turno ed è ancora un bersaglio legale quando il Glifo da Battaglia Malamet si risolve, ma la creatura bersaglio che non controlli non lo è, potrai comunque mettere un segnalino +1/+1 sulla creatura che controlli. Le creature non combatteranno tra loro.

Glifo Zootico

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto

L'artefatto incantato è una creatura Golem con forza e costituzione base 5/4 in aggiunta ai suoi altri tipi.

Quando il Glifo Zootico viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, scopri 3.

- L'artefatto mantiene i propri tipi, sottotipi o supertipi. In particolare, un Equipaggiamento che diventa una creatura artefatto di norma non può essere assegnato a un'altra creatura. Se era già assegnato a una creatura, diventa non assegnato.
- Se l'artefatto era già una creatura, la sua forza e la sua costituzione base diventeranno 5/4. Questo sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che determinano la forza o la costituzione e iniziano ad applicarsi dopo che il Glifo Zootico viene assegnato all'artefatto sostituiranno questo effetto.
- Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quelli creati dalla Crescita Gigante, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano forza e costituzione.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. In altri termini, non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.
- Se la creatura che il Glifo Zootico sta per incantare è un bersaglio illegale quando il Glifo Zootico tenta di risolversi, non si risolverà. Il Glifo Zootico viene messo nel tuo cimitero dalla pila, non dal campo di battaglia, perciò la sua ultima abilità non si innesca.

Glorificatore della Sofferenza

{2} {W}

Creatura — Soldato Vampiro

3/2

Quando il Glorificatore della Sofferenza entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un'altra creatura o artefatto.

Quando lo fai, scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Glorificatore della Sofferenza quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un'altra creatura o artefatto in questo modo. Scegli i bersagli per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Gnomo del Mercato

{W}

Creatura Artefatto — Gnomo

0/3

Quando lo Gnomo del Mercato muore, guadagni 1 punto vita e peschi una carta.

Quando lo Gnomo del Mercato viene esiliato dal campo di battaglia mentre attivi un'abilità costruire, guadagni 1 punto vita e peschi una carta.

- L'ultima abilità dello Gnomo del Mercato viene messa in pila sopra l'abilità costruire che l'ha fatta innescare. Ciò significa che guadagnerai 1 punto vita e pescherai una carta prima che la carta trasformata ritorni sul campo di battaglia.
- La maggior parte delle volte, l'ultima abilità dello Gnomo del Mercato si innesca perché viene esiliata come una delle componenti usate nell'abilità costruire. Tuttavia, in alcuni rari casi, l'abilità si innesca

anche se lo Gnomo del Mercato viene esiliato mentre stai attivando le abilità di mana come parte del pagamento di quell'abilità costruire.

Goblin Razziatore di Tombe

{R}

Creatura — Pirata Goblin

1/2

Fintanto che controlli un artefatto, il Goblin Razziatore di Tombe prende +1/+0 e ha rapidità.

- Una volta che il Goblin Razziatore di Tombe è stato dichiarato come creatura attaccante, fargli perdere rapidità rimuovendo tutti i tuoi artefatti non lo farà smettere di attaccare, anche se è entrato nel campo di battaglia o sotto il tuo controllo in quel turno.
-

Grotta delle Anime

Terra

Mentre la Grotta delle Anime entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia creatura del tipo scelto e quella magia non può essere neutralizzata.

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Umano o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta (per esempio, artefatto).
 - La magia non può essere neutralizzata se il mana prodotto dalla Grotta delle Anime viene speso per coprire un costo qualsiasi della magia, anche addizionale, come un costo di potenziamento. Questo vale anche se usi il mana per pagare un costo addizionale mentre lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”.
-

Guardiana della Grande Porta

{W}{W}

Creatura — Angelo

4/4

Come costo addizionale per lanciare questa magia, TAPpa quattro artefatti, creature e/o terre STAPpati che controlli.

Volare

- Per pagare il costo addizionale per lanciare la Guardiana della Grande Porta, puoi TAPpare quattro artefatti, creature e/o terre STAPpati che controlli, incluse le creature che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
-

Huatli, Poetessa dell'Unità

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Bardo Guerriero Umano

2/3

Quando Huatli, Poetessa dell'Unità entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

{3} {R/W} {R/W}: Esilia Huatli, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria.

////

Ruggito del Quinto Popolo

Incantesimo — Saga

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

I — Crea due pedine creatura Dinosaurio 3/3 verdi.

II — Il Ruggito del Quinto Popolo ha "Le creature che controlli hanno '{T}: Aggiungi {R}, {G} o {W}'".

III — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Dinosaurio, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

IV — I Dinosauri che controlli hanno doppio attacco e travolgere fino alla fine del turno.

- La seconda abilità capitolo del Ruggito del Quinto Popolo non ha una durata. Continuerà ad applicarsi finché il Ruggito del Quinto Popolo rimarrà sul campo di battaglia.

Il Calendario del Millennio

{1}

Artefatto Leggendaro

Ogniqualvolta STAPpi uno o più permanenti durante il tuo STAP, metti altrettanti segnalini tempo su Il Calendario del Millennio.

{2}, {T}: Raddoppia il numero di segnalini tempo su Il Calendario del Millennio.

Quando ci sono 1000 o più segnalini tempo su Il Calendario del Millennio, sacrificalo e ogni avversario perde 1000 punti vita.

- La prima abilità di Il Calendario del Millennio si innesca durante la sottofase di STAP. Tuttavia, poiché nessun giocatore ha la priorità durante la sottofase di STAP, l'abilità aspetta di essere messa in pila fino all'inizio del mantenimento. In quel momento, si innescheranno anche le eventuali abilità innescate "all'inizio del mantenimento". Queste abilità e l'abilità di Il Calendario del Millennio vengono messe in pila in quel momento.
 - Se l'ultima abilità di Il Calendario del Millennio viene neutralizzata o altrimenti rimossa dalla pila, si innesca di nuovo immediatamente se Il Calendario del Millennio ha ancora 1.000 o più segnalini tempo.
-

Il Fulcro della Craniospora

{6} {G} {G}

Artefatto Leggendaro

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

Ogniqualevolta una o più creature non pedina che controlli muoiono, crea una pedina creatura Dinosaurio Fungus verde con forza e costituzione base pari alla forza totale di quelle creature.

{2}, {T}: Raddoppia la forza di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

- Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare la forza maggiore tra le creature che controlli (ad esempio, se controlli una creatura con “La forza di questa creatura è pari al numero di carte nella tua mano”), verrà usata la nuova forza per determinare la riduzione di costo.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare Il Fulcro della Craniospora, puoi attivare delle abilità per pagare quel costo. Se la forza maggiore tra le creature che controlli cambia mentre attivi abilità di mana, il costo per lanciare Il Fulcro della Craniospora rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Usa la forza delle creature non pedina che sono morte nel momento in cui hanno lasciato il campo di battaglia per determinare la forza e la costituzione base della pedina creata dalla seconda abilità.
- Per raddoppiare la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la forza di quella creatura mentre l’abilità attivata di Il Fulcro della Craniospora si risolve.

Il Gioiello dell’Enigma

{U}

Artefatto Leggendaro

Il Gioiello dell’Enigma entra nel campo di battaglia

TAPPato.

{T}: Aggiungi {C} {C}. Spendi questo mana solo per attivare abilità.

Costruisci con quattro o più oggetti non terra con abilità attivate {8} {U} (*{8}{U}, Esilia questo artefatto, Esilia i quattro o più oggetti scelti tra gli altri permanenti che controlli e/o le carte nel tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.*)

////

Locus dell’Illuminazione

Artefatto Leggendaro

Il Locus dell’Illuminazione ha ogni abilità attivata delle carte esiliate usate per costruirlo. Puoi attivare ognuna di quelle abilità solo una volta per turno.

Ogniqualevolta attivi un’abilità che non è un’abilità di mana, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Le abilità costruire sono abilità attivate. Puoi spendere mana dell’abilità attivata di Il Gioiello dell’Enigma per attivare la sua stessa abilità costruire, ad esempio.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.

- Il Locus dell'Illuminazione ha solo le abilità attivate delle carte esiliate usate per costruirlo. Non ha abilità definite da parola chiave (a meno che quelle abilità definite da parola chiave non siano attivate), abilità innescate, né abilità statiche.
- Se un'abilità attivata di una carta esiliata usata per costruire il Locus dell'Illuminazione fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera la versione del Locus dell'Illuminazione di quell'abilità come se facesse invece riferimento al Locus dell'Illuminazione.
- La restrizione “solo una volta per turno” si applica a ogni abilità singolarmente, anche se multipli della stessa carta sono stati esiliati per costruire il Locus dell'Illuminazione. Ad esempio, se sono state esiliate due carte uguali per costruirlo, il Locus dell'Illuminazione avrà due istanze di ciascuna abilità attivata di quella carta. Ciascuna di queste abilità può essere attivata una volta per turno.
- Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
- La copia dell'abilità attivata creata dall'abilità innescata del Locus dell'Illuminazione si risolve prima dell'abilità originale.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “attivata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore attiva un'abilità (come l'abilità innescata del Locus dell'Illuminazione) non si innescano.
- Se l'abilità copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Se l'abilità copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se l'abilità infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le abilità che distribuiscono segnalini.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- La copia avrà gli stessi bersagli dell'abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi.

Il Micotiranno

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Antico Fungus

/

Travolgere

La forza e la costituzione di Il Micotiranno sono pari al numero di creature che controlli che sono Fungus e/o Saprolingi.

All'inizio della tua sottofase finale, crea X pedine creatura Fungus 1/1 nere con “Questa creatura non può bloccare”, dove X è il numero di volte che sei sceso in questo turno. *(Sei sceso ogni volta che una carta permanente è stata messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona.)*

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione di Il Micotiranno funziona in tutte le zone. Finché Il Micotiranno è sul campo di battaglia (ed è ancora un Fungus o in qualche modo un Saprolingo), quell'abilità conterà Il Micotiranno stesso.

- Se controlli una creatura che è sia un Fungus che un Saprolingio, questa viene contata una sola volta ai fini della seconda abilità di Il Micotiranno.
-

Ingegnosità Poetica

{2} {R}

Incantesimo

Ogniqualevolta uno o più Dinosauri che controlli attaccano, crea altrettante pedine Tesoro.

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, crea una pedina creatura Dinosaurio 3/1 rossa. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- L'ultima abilità dell'Ingegnosità Poetica si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Crea una pedina Dinosaurio anche se la magia artefatto viene neutralizzata.
-

Inseguisangue Abissale

{4} {B} {B}

Creatura — Orrore

6/6

Quando l'Inseguisangue Abissale entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sacrifica due creature.

- Mentre l'abilità entra-in-campo si risolve, prima il giocatore di turno sceglie le due creature che sacrificherà, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. I giocatori saranno quindi a conoscenza delle scelte dei giocatori precedenti quando compiono la loro. Poi tutte le creature vengono sacrificate contemporaneamente dai loro controllori.
 - Se un giocatore controlla una sola creatura mentre l'abilità si risolve, deve sacrificarla.
 - Puoi sacrificare l'Inseguisangue Abissale per pagare la sua stessa abilità. Se è l'unica creatura o una delle sole due creature che controlli, devi sacrificarla.
-

Inseguitore delle Stalattiti

{B}

Creatura — Farabutto Goblin

1/1

Minacciare

All'inizio della tua sottofase finale, se sei sceso in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sull'Inseguitore delle Stalattiti. *(Sei sceso se una carta permanente è stata messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona.)*

{2} {B}, Sacrifica l'Inseguitore delle Stalattiti: Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è la forza dell'Inseguitore delle Stalattiti.

- Usa la forza dell'Inseguitore delle Stalattiti quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
 - Le stalattiti sono quelle che pendono dai soffitti delle grotte. Forse stai pensando alle stalagmiti.
-

Inti, Siniscalco del Sole

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/2

Ogniqualevolta attacchi, puoi scartare una carta. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio. Ha travolgere fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta scarti una o più carte, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta fino alla tua prossima sottofase finale.

- Non scegli un bersaglio per la prima abilità di Inti, Siniscalco del Sole quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando scarti una carta in questo modo. Scegli i bersagli per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate con l’ultima abilità. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Itzquinth, Primogenito di Gishath

{R}{G}

Creatura Leggendaria — Dinosaurio

2/3

Rapidità

Quando Itzquinth, Primogenito di Gishath entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2}. Quando lo fai, un Dinosaurio bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un’altra creatura bersaglio.

- Non scegli i bersagli per l’abilità innescata di Itzquinth, Primogenito di Gishath quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando paghi {2} in questo modo. Scegli i bersagli per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Kellan, Viaggiatore Audace

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Esploratore Spiritello Umano

2/3

Ogniqualevolta Kellan, Viaggiatore Audace attacca, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 3, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, puoi metterla nel tuo cimitero.

//ADV//

Il Viaggio Continua

{G}

Stregoneria — Avventura

Crea X pedine Mappa, dove X è uno più il numero di avversari che controllano un artefatto. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall’esilio.)*

- Se non aggiungi alla tua mano la carta rivelata con l'abilità innescata di Kellan e scegli di non metterla nel tuo cimitero, rimane in cima al tuo grimoire.
 - Il Viaggio Continua conta il numero di avversari che controllano almeno un artefatto, non il numero di artefatti controllati dagli avversari.
 - Una carta avventuriero è una carta permanente in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, Kellan, Viaggiatore Audace è una carta creatura bianca con valore di mana 2. Mentre è lì, non può essere il bersaglio di una magia o abilità che bersaglia solo carte istantaneo o stregoneria.
 - Quando lanci una magia come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
 - Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se controlli Johann, Apprendista Stregone (“Una volta per turno, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla cima del tuo grimoire”) e Kellan, Viaggiatore Audace è in cima al tuo grimoire, puoi lanciare Il Viaggio Continua, ma non Kellan, Viaggiatore Audace.
 - Se una magia viene lanciata come Avventura, il suo controllore la esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve. Fintanto che rimane esiliata, quel giocatore può lanciarla come magia permanente. Se una magia Avventura lascia la pila in qualsiasi modo diverso dalla risoluzione (probabilmente se viene neutralizzata o non riesce a risolversi perché i suoi bersagli sono diventati tutti illegali), quella carta non verrà esiliata e il controllore della magia non potrà lanciarla come permanente in seguito.
 - Se una carta avventuriero finisce in esilio per qualsiasi altro motivo tranne che esiliando se stessa mentre si risolve, non ti darà il permesso di lanciarla come magia permanente.
 - Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per la magia permanente che lanci dall'esilio. Normalmente, potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come permanente.
 - Alcune carte in altre espansioni possono riferirsi a una carta, una magia o un permanente che “ha un'Avventura”. Questo si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha la serie di caratteristiche alternative di una carta avventuriero, anche se non vengono usate in quel momento e anche se quella carta non è mai stata lanciata come Avventura.
 - Se un effetto si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha un'Avventura, non troverà una magia istantaneo o stregoneria in pila che è stata lanciata come Avventura.
 - Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un'Avventura, anche la copia ha un'Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.
 - Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell'Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
 - Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all'Avventura.
-

Kutzil, Esempio Malamet
{1}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Felino
3/3

I tuoi avversari non possono lanciare magie durante il tuo turno.

Ogniqualevolta una o più creature che controlli con forza superiore alla propria forza base infliggono danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- 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. Una creatura di questo tipo avrà una forza superiore alla propria forza base se l'abilità ne aumenta la forza sopra 0.

La Belligerante
{2}{U}{R}
Artefatto Leggendaria — Veicolo
5/5

Ogniqualevolta La Belligerante attacca, crea una pedina Tesoro. Fino alla fine del turno, puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento e puoi giocare terre e lanciare magie dalla cima del tuo grimorio.

Manovrare 3

- Quando l'abilità innescata di La Belligerante si risolve, puoi guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri fino alla fine del turno (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
 - Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci una magia dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
 - Se la prima carta del tuo grimorio ha un'Avventura, puoi lanciare la magia Avventura in questo modo.
 - Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le magie che lanci e le terre che giochi dalla cima del tuo grimorio in questo modo.
-

Ladro col Velaliante

{2}{U}

Creatura — Pirata Umano

2/3

Volare, egida {1}

Quando il Ladro col Velaliante entra nel campo di battaglia, per ogni giocatore, scegli fino a un altro artefatto o creatura bersaglio controllati da quel giocatore. Fintanto che il Ladro col Velaliante rimane sul campo di battaglia, i permanenti scelti diventano artefatti Tesoro con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore” e perdono tutte le altre abilità.

- I bersagli dell’abilità entra-in-campo del Ladro col Velaliante perderanno qualsiasi altro sottotipo e tipo di carta che avevano in precedenza e saranno solo artefatti Tesoro finché il Ladro col Velaliante rimarrà sul campo di battaglia. Manterranno gli eventuali supertipi che avevano.
- Se il Ladro col Velaliante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, quell’abilità non avrà effetto. I permanenti bersaglio non diventeranno Tesori.
- Se alcuni bersagli, ma non tutti, sono illegali mentre l’abilità si risolve, i bersagli illegali non saranno influenzati. Solo i restanti bersagli legali diventeranno Tesori.

Lamento dei Dimenticati

{U}{B}

Stregoneria

Discesa 8 — Scegli uno. Se ci sono otto o più carte permanente nel tuo cimitero mentre lanci questa magia, scegli invece uno o più.

- Fai tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.
 - Un avversario bersaglio scarta una carta.
 - Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.
- Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che il Lamento dei Dimenticati si risolva, la magia sarà neutralizzata e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.

Lanterna con Amanita Splendens

{G}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha “Puoi guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento” e “Ogniqualevolta questa creatura attacca, esplora”. *(Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura, poi rimetti la carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)*

Equipaggiare {2}

- L'abilità fornita dalla Lanterna con Amanita Splendens ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Se la Lanterna con Amanita Splendens non è assegnata a una creatura che controlli, non puoi guardare la prima carta del tuo grimorio. La lanterna non è *così* luminosa.

L'Antico

{U} {B}

Creatura Leggendaria — Spirito Dio

8/8

Discesa 8 — L'Antico non può attaccare o bloccare a meno che non ci siano otto o più carte permanente nel tuo cimitero.

{2} {U} {B}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

Quando scarti una carta in questo modo, un giocatore bersaglio macina carte pari al suo valore di mana.

- Una volta che L'Antico ha legalmente attaccato o bloccato, rimuovere carte permanente dal tuo cimitero affinché l'abilità discesa 8 non si applichi più non rimuove L'Antico dal combattimento.
- Non scegli un bersaglio per l'abilità attivata di L'Antico quando la attivi. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando scarti una carta in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Lapisemi di Giada

{3} {G}

Artefatto

Quando i Lapisemi di Giada entrano nel campo di battaglia, distribuisce tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature bersaglio che controlli.

Costruisci con creature {5} {G} {G} (*{5} {G} {G}*, *Esilia questo artefatto, Esilia una creatura che controlli o una carta creatura dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario.*

Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Aiutante Cuor di Giada

Creatura Artefatto — Golem

7/7

Quando l'Aiutante Cuor di Giada entra nel campo di battaglia, guadagna punti vita pari al valore di mana della carta esiliata usata per costruirlo.

- Scegli il numero di bersagli della prima abilità dei Lapisemi di Giada e come saranno distribuiti i segnalini mentre quell'abilità viene messa in pila. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.

- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre la prima abilità dei Lapisemi di Giada tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini si applica comunque e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti. Non verranno messi su un bersaglio legale invece di essere messi sui bersagli illegali.
- In alcuni rari casi, possono essere esiliate più carte per costruire l’Aiutante Cuor di Giada. Ad esempio, se un effetto rende i Lapisemi di Giada una copia di un permanente con un’abilità costruire che richiede più componenti, l’effetto di copia scadrà quando i Lapisemi di Giada lasciano il campo di battaglia e tornerà come Aiutante Cuor di Giada. L’abilità entra-in-campo conterà tutte le carte esiliate e guadagnerai punti vita pari al loro valore di mana totale.

La Sorgente Traboccante

{2} {U}

Artefatto Leggendaro

Quando La Sorgente Traboccante entra nel campo di battaglia, macina due carte, poi pesca due carte.

Discesa 8 — All’inizio del tuo mantenimento, se ci sono otto o più carte permanente nel tuo cimitero, trasforma

La Sorgente Traboccante.

////

Le Pozze delle Miriadi

Terra Artefatto Leggendaro

(Si trasforma da La Sorgente Traboccante.)

{T}: Aggiungi {U}.

Ogniqualevolta lanci una magia permanente usando mana prodotto da Le Pozze delle Miriadi, fino a un altro permanente bersaglio che controlli diventa una copia di quella magia fino alla fine del turno.

- L’abilità innescata di Le Pozze delle Miriadi si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare.
- Il permanente bersaglio copia ciò che è stampato sulla carta originale, più le scelte fatte al momento del lancio della magia.
- Se la magia copiata ha {X} nel costo di mana, X è ancora 0 ai fini della determinazione del valore di mana del permanente sul campo di battaglia.
- Gli effetti non di copia che sono già stati applicati al permanente bersaglio continueranno ad applicarsi. Ad esempio, se è una creatura, i segnalini +1/+1 su di essa continueranno a influenzarla.
- Poiché il permanente bersaglio non sta entrando nel campo di battaglia quando diventa una copia di una magia permanente, eventuali abilità “Quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della magia copiata non si applicheranno per il permanente bersaglio.

Maestro di Spada Audace

{2} {R}

Creatura — Pirata Orco

2/3

Ogniqualevolta il Maestro di Spada Audace attacca mentre controlli due o più artefatti, prende +2/+1 fino alla fine del turno.

- Se controllavi almeno due artefatti quando hai dichiarato il Maestro di Spada Audace come creatura attaccante, non importa quanti ne controlli mentre la sua abilità si risolve. Il Maestro di Spada Audace prenderà comunque +2/+1 fino alla fine del turno.
-

Malcolm, Canaglia Affascinante

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Pirata Sirena

2/1

Lampo

Volare

Ogniqualevolta Malcolm, Canaglia Affascinante infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino coro su di esso. Pesca una carta, poi scarta una carta. Se ci sono quattro o più segnalini coro su Malcolm, puoi lanciare la carta scartata senza pagare il suo costo di mana.

- Se lanci una magia usando l'ultima abilità di Malcolm, Canaglia Affascinante, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità. Non puoi attendere di lanciare la magia più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati.
 - Non puoi giocare le carte terra scartate con l'ultima abilità di Malcolm, Canaglia Affascinante.
 - Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
 - Se la magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
 - Se Malcolm, Canaglia Affascinante non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità innescata si risolve, non metterai un segnalino coro su di lui, ma pescherai comunque una carta e scarterai una carta. Puoi lanciare comunque la carta scartata senza pagare il suo costo di mana se Malcolm aveva quattro o più segnalini coro quando ha lasciato il campo di battaglia.
-

Malleocefalo Combattivo

{2}{G}

Creatura — Dinosaurio

6/6

Ogniqualevolta il Malleocefalo Combattivo attacca mentre non controlli un altro Dinosaurio, metti un segnalino stordimento su di esso. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Se non controllavi un altro Dinosaurio quando hai dichiarato il Malleocefalo Combattivo come creatura attaccante, non importa se ne controlli uno mentre la sua abilità si risolve. Metterai comunque un segnalino stordimento sul Malleocefalo Combattivo.
-

Mappa del Tesoro

{2}

Artefatto

{1}, {T}: Profetizzare 1. Metti un segnalino orientamento sulla Mappa del Tesoro. Poi, se ci sono tre o più segnalini orientamento su di essa, rimuovi quei segnalini, trasforma la Mappa del Tesoro e crea tre pedine Tesoro. *(Sono artefatti con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

////

Baia del Tesoro

Terra

(Si trasforma dalla Mappa del Tesoro.)

{T}: Aggiungi {C}.

{T}, Sacrifica un Tesoro: Pesca una carta.

- Se viene messo un terzo segnalino orientamento sulla Mappa del Tesoro da qualcosa di diverso dalla risoluzione della sua abilità (modificata da qualsiasi effetto di sostituzione applicabile), non potrai ancora rimuovere quei segnalini, trasformare la Mappa del Tesoro o ottenere Tesori. Dovrai aspettare di attivare di nuovo la sua abilità.
- Se la Mappa del Tesoro lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si risolva, non puoi mettere un segnalino orientamento su di essa. Tuttavia, se in qualche modo aveva già tre segnalini orientamento prima di lasciare il campo di battaglia, creerai tre pedine Tesoro.

Marea del Terrore

{2} {B} {B}

Stregoneria

Discesa insondabile — Tutte le creature prendono -X/-X fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte permanente nel tuo cimitero.

- Il valore di X viene verificato solo una volta, mentre la Marea del Terrore si risolve.

Marionetta di Malovoli

{1} {B}

Creatura — Fungus

1/1

Tocco letale

Quando la Marionetta di Malovoli entra nel campo di battaglia, puoi macinare due carte. *(Puoi mettere nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.)*

- Se non hai almeno due carte nel tuo grimorio, non puoi scegliere di macinare due carte.
-

Martello della Decostruzione

{W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha “{3}, {T},
Sacrifica il Martello della Decostruzione: Distruggi un
artefatto o un incantesimo bersaglio”.

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

- Se il Martello della Decostruzione in qualche modo finisce assegnato a una creatura controllata da un altro giocatore, quest'ultimo non potrà attivare l'abilità fornita, poiché non può pagare il costo di sacrificare il Martello della Decostruzione, un permanente che non controlla.

Matzalanli, la Grande Porta

{3}

Artefatto Leggendario

{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

{4}, {T}: Trasforma Matzalanli, la Grande Porta. Attiva
solo se ci sono quattro o più tipi di permanente tra le
carte nel tuo cimitero. (*Artefatto, battaglia, creatura,
incantesimo, planeswalker e terra sono tipi di
permanente.*)

////

Il Nucleo

Terra Leggendaria

(*Si trasforma da Matzalanli.*)

Discesa insondabile — {T}: Aggiungi X mana di un
qualsiasi colore, dove X è il numero di carte permanente
nel tuo cimitero.

- Trasformare Matzalanli non gli fa lasciare il campo di battaglia. Inoltre, non diventa STAPpato.
 - L'abilità attivata di Il Nucleo è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
-

Mazzafrusto Funesto

{R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0.

Equipaggiare {1}

Costruisci con artefatti {3} {R} {R} (*{3}{R}{R}*), *Esilia questo artefatto, Esilia un altro artefatto che controlli o una carta artefatto dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario.*

Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Archibugio Funesto

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+0 e ha

“Ogniqualvolta questa creatura attacca, puoi sacrificare un artefatto diverso dall’Archibugio Funesto. Quando lo fai, questa creatura infligge a una creatura bersaglio danno pari alla sua forza”.

Equipaggiare {1}

- Non scegli un bersaglio per l’abilità innescata fornita dall’Archibugio Funesto quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando sacrifichi un altro artefatto in questo modo. Scegli i bersagli per quell’abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura equipaggiata mentre l’abilità innescata riflessiva fornita dall’Archibugio Funesto si risolve. Se la creatura equipaggiata in quel momento non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Se la creatura equipaggiata non è sul campo di battaglia mentre l’abilità innescata riflessiva fornita dall’Archibugio Funesto si risolve, ma aveva legame vitale quando ha lasciato il campo di battaglia, guadagnerai punti vita.

Milizia del Raggio Solare

{1} {R}

Creatura — Soldato Umano

1/3

TAPpa due artefatti e/o creature STAPpati che controlli:

La Milizia del Raggio Solare infligge 1 danno a ogni avversario. Attiva solo come una stregoneria.

- Per pagare il costo dell’abilità attivata della Milizia del Raggio Solare, puoi TAPpare due artefatti e/o creature STAPpati che controlli, incluse creature che non controlli ininterrottamente dall’inizio del tuo ultimo turno.

Morso Trionfante

{R}

Stregoneria

Il Morso Trionfante infligge a una creatura bersaglio danno pari a 2 o alla forza maggiore tra i Dinosauri che controlli, a seconda di quale numero sia maggiore.

- L'ammontare del danno inflitto dal Morso Trionfante viene determinato mentre si risolve. Se in quel momento non controlli alcun Dinosaurio o se i Dinosauri che controlli sono insolitamente piccoli, il Morso Trionfante infligge 2 danni.

Murale Guida del Maestro

{3}{W}{U}

Artefatto

Quando il Murale Guida del Maestro entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Golem 4/4 bianca e blu.

Costruisci con artefatti {4}{W}{W}{U}

({4}{W}{W}{U}, Esilia questo artefatto, Esilia un altro artefatto che controlli o una carta artefatto dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Manifattura del Maestro

Artefatto

{T}: Crea una pedina creatura artefatto Golem 4/4 bianca e blu. Attiva solo se la Manifattura del Maestro o un altro artefatto sono entrati nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

- L'abilità della Manifattura del Maestro può essere attivata indipendentemente da ciò che è accaduto all'artefatto dopo che è entrato sotto il tuo controllo. Potrebbe aver lasciato il campo di battaglia, aver smesso di essere un artefatto o un altro giocatore potrebbe averne preso il controllo.

Nicanzil, Condutrice della Corrente

{G}{U}

Creatura Legendaria — Esploratore Tritone

2/3

Ogniquale volta una creatura che controlli esplora una carta terra, puoi mettere sul campo di battaglia TAPpata una carta terra dalla tua mano.

Ogniquale volta una creatura che controlli esplora una carta non terra, metti un segnalino +1/+1 su Nicanzil, Condutrice della Corrente.

- Le abilità innescate di Nicanzil, Condutrice della Corrente sono interessate alle caratteristiche della carta così come è stata rivelata mentre una creatura esplorava. Non ha importanza cosa è successo alla carta dopo quel momento.
- La prima abilità di Nicanzil si risolverà solo dopo che avrai finito di esplorare. Puoi mettere sul campo di battaglia una qualsiasi carta terra dalla tua mano, inclusa la carta terra che hai esplorato (se è ancora nella tua mano) o una che era già nella tua mano.
- Se una creatura lascia il campo di battaglia prima che un effetto le richieda di esplorare, esplora comunque. Le abilità come quelle di Nicanzil che si innescano ogniquale volta una creatura che controlli esplora si innescheranno comunque.

Ojer Axonil, Possanza Profonda

{2} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Dio

4/4

Travolgere

Se una fonte rossa che controlli sta per infliggere a un avversario un ammontare di danno non da combattimento inferiore alla forza di Ojer Axonil, quella fonte infligge invece danno pari alla forza di Ojer Axonil.

Quando Ojer Axonil muore, rimettilo sul campo di battaglia TAPPato e trasformato sotto il controllo del suo proprietario.

////

Tempio del Potere

Terra

(Si trasforma da Ojer Axonil, Possanza Profonda.)

{T}: Aggiungi {R}.

{2} {R}, {T}: Trasforma il Tempio del Potere. Attiva solo se delle fonti rosse che controllavi hanno inflitto 4 o più danni non da combattimento in questo turno e solo come una stregoneria.

- Mentre controlli Ojer Axonil, Possanza Profonda, se un effetto come quello della Piroelica di Chandra ti chiede di dividere il danno tra vari bersagli, devi dividere il danno non modificato.
 - Il confronto tra l'ammontare del danno non da combattimento che viene inflitto e la forza di Ojer Axonil avviene solo una volta, quando sta per essere inflitto il danno. Ridurre la forza di Ojer Axonil prima che venga inflitto il danno non da combattimento può far sì che il suo effetto di sostituzione non si applichi a quel danno.
 - Se la seconda abilità di Ojer Axonil ed effetti di sostituzione addizionali modificherebbero l'assegnazione del danno, il giocatore a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare gli effetti.
 - Se una carta che non è una carta bifronte che si trasforma è una copia di Ojer Axonil, Possanza Profonda, non ritorna sul campo di battaglia quando muore.
 - Ai fini dell'ultima abilità del Tempio del Potere, devi aver controllato la fonte rossa che ha inflitto danno non da combattimento solo nel momento in cui è stato inflitto il danno. Se muore o cambia controllo dopo quel momento, quel danno conterà comunque per la restrizione di attivazione del Tempio del Potere.
 - I 4 o più danni non da combattimento possono essere inflitti da più fonti rosse che controllavi. Ad esempio, se lanci una magia rossa che infligge 3 danni a una creatura e poi un artefatto rosso che controllavi infligge 1 danno non da combattimento a una creatura, puoi attivare l'ultima abilità del Tempio del Potere.
-

Ojer Kaslem, Crescita Profonda

{3}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Dio

6/5

Travolgere

Ogniqualevolta Ojer Kaslem infligge danno da combattimento a un giocatore, rivela altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura e/o una carta terra scelte tra esse. Metti le altre in fondo in ordine casuale.

Quando Ojer Kaslem muore, rimettila sul campo di battaglia TAPPata e trasformata sotto il controllo del suo proprietario.

////

Tempio della Coltivazione

Terra

(Si trasforma da Ojer Kaslem, Crescita Profonda.)

{T}: Aggiungi {G}.

{2}{G}, {T}: Trasforma il Tempio della Coltivazione.

Attiva solo se controlli dieci o più permanenti e solo come una stregoneria.

- Mentre si risolve la seconda abilità di Ojer Kaslem, Crescita Profonda, puoi non mettere alcuna carta sul campo di battaglia oppure mettere una carta creatura, una carta terra o una carta creatura e una carta terra.
- Se una carta che non è una carta bifronte che si trasforma è una copia di Ojer Kaslem, Crescita Profonda, non ritorna sul campo di battaglia quando muore.

Ojer Pakpatiq, Epoca Profonda

{2}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Dio

4/3

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo dalla tua mano, ha ripresa. *(Esiliata mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciarla dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)*

Quando Ojer Pakpatiq muore, rimettilo sul campo di battaglia TAPPato e trasformato sotto il controllo del suo proprietario con tre segnalini tempo.

////

Tempio della Ciclicità

Terra

(Si trasforma da Ojer Pakpatiq, Epoca Profonda.)

{T}: Aggiungi {U}. Rimuovi un segnalino tempo dal

Tempio della Ciclicità.

{2}{U}, {T}: Trasforma il Tempio della Ciclicità. Attiva

solo se non ha segnalini tempo e solo come una stregoneria.

- Lanciare di nuovo la carta a causa dell'abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo perché un effetto lo proibisce, la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.

- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano non si risolve per qualsiasi ragione, tra cui anche perché viene neutralizzata, quella magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai rilanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.
- Se una carta che non è una carta bifronte che si trasforma è una copia di Ojer Pakpatiq, Epoca Profonda, non ritorna sul campo di battaglia quando muore.

Ojer Taq, Fondamenta Profonde

{4}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Dio

6/6

Cautela

Se una o più pedine creatura stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece ne vengono create il triplo. Quando Ojer Taq muore, rimettilo sul campo di battaglia TAPpato e trasformato sotto il controllo del suo proprietario.

////

Tempio della Civilizzazione

Terra

(Si trasforma da Ojer Taq, Fondamenta Profonde.)

{T}: Aggiungi {W}.

{2}{W}, {T}: Trasforma il Tempio della Civilizzazione.

Attiva solo se hai attaccato con tre o più creature in questo turno e solo come una stregoneria.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per le pedine addizionali create dall'effetto di sostituzione di Ojer Taq, Fondamenta Profonde. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina "TAPpata e attaccante", anche le pedine addizionali saranno TAPpate e attaccanti. Analogamente, se un effetto crea una pedina e mette dei segnalini su di essa, anche le pedine addizionali otterranno quei segnalini.
- Se una carta che non è una carta bifronte che si trasforma è una copia di Ojer Taq, Fondamenta Profonde, non ritorna sul campo di battaglia quando muore.

Ombre Avvinghianti

{3}{B}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca da sola, ha tocco letale e legame vitale fino alla fine del turno.

Metti un segnalino orrore sulle Ombre Avvinghianti. Poi se ci sono tre o più segnalini orrore su di esse, trasformale.

////

Covo delle Ombre

Terra — Caverna

(Si trasforma dalle Ombre Avvinghianti.)

{T}: Aggiungi {B}.

{B}, {T}, Rimuovi un segnalino orrore dal Covo delle Ombre: Peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Ad esempio, l'abilità innescata delle Ombre Avvinghianti non si innesca se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- Dopo che l'abilità delle Ombre Avvinghianti si è innescata, le creature che entrano nel campo di battaglia come attaccanti non influenzeranno quell'abilità.
- Le Ombre Avvinghianti mantengono i loro segnalini orrore mentre si trasformano nel Covo delle Ombre.

Paleontologa Intrepida

{1}{G}

Creatura — Druido Umano

2/2

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

{2}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero.

Puoi lanciare magie creatura Dinosaurio scelte tra le carte che possiedi esiliate con la Paleontologa Intrepida. Se lanci una magia in questo modo, quella creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino finale. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliala.)*

- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per le magie creatura Dinosaurio che lanci dall'esilio in questo modo. Normalmente, potrai lanciarle solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- La Paleontologa Intrepida deve essere sotto il tuo controllo per iniziare a lanciare una magia creatura Dinosaurio usando la sua ultima abilità, ma non è necessario che rimanga sotto il tuo controllo per l'intero procedimento o che sia sotto il tuo controllo quando la magia si risolve. Se, ad esempio, sacrifichi la Paleontologa Intrepida per pagare un costo aggiuntivo della magia o viene distrutta in risposta, la magia si risolverà comunque normalmente.

Palla Decisiva Contestata

{2}

Artefatto

Ogniqualvolta ti viene inflitto danno da combattimento, il giocatore attaccante prende il controllo della Palla Decisiva Contestata e la STAPpa.

{2}, {T}: Pesca una carta e metti un segnalino punto sulla Palla Decisiva Contestata. Poi, se ha cinque o più segnalini punto, sacrificala e crea una pedina Tesoro.

- Ogniqualvolta ti viene inflitto danno da combattimento, l'abilità innescata della Palla Decisiva Contestata si innesca una sola volta, a prescindere da quante creature ti infliggono danno da combattimento contemporaneamente.
- Se si mettono dei segnalini punto sulla Palla Decisiva Contestata in un modo diverso dalla sua ultima abilità, non la sacrificherai né creerai una pedina Tesoro. La verifica di cinque o più segnalini punto avviene solo mentre l'abilità attivata si risolve.
- In una partita Two-Headed Giant, ogni giocatore della squadra attaccante è un giocatore attaccante. Quando la prima abilità della Palla Decisiva Contestata si risolve, sceglierai quale membro della squadra attaccante ne prende il controllo.

Pellegrinaggio di Fondalinfà

{1} {U}

Incantesimo

Ogniquale volta uno o più Tritoni non pedina che controlli vengono TAPpati, crea una pedina creatura Tritone 1/1 blu con anti-malocchio.

- Se più di un Tritone non pedina che controlli diventa TAPPato allo stesso tempo (ad esempio, per pagare il costo dell'abilità attivata della Gemmaguardia Adattiva), l'abilità del Pellegrinaggio di Fondalinfà si innesca una sola volta.

Perito Geologico

{2} {R} {R}

Creatura — Artefice Umano

3/2

Quando il Perito Geologico entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato, scopri 3. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 3. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- L'abilità innescata del Perito Geologico si innesca se lo lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti il Perito Geologico sul campo di battaglia senza lanciarlo.

Pietrificare

{1} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto o creatura

Il permanente incantato non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.

Pipistrello della Caverna Profonda

{1} {B}

Creatura — Pipistrello

1/1

Volare, legame vitale

Quando il Pipistrello della Caverna Profonda entra nel campo di battaglia, guarda la mano di un avversario bersaglio. Puoi esiliare una carta non terra da quella mano finché il Pipistrello della Caverna Profonda non lascia il campo di battaglia.

- Se il Pipistrello della Caverna Profonda lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, guarderai comunque la mano dell'avversario bersaglio, ma non esilierai alcuna carta da quella mano.

Pirati Insidiosi

{3}{U}

Creatura — Pirata Umano

3/3

Quando i Pirati Insidiosi entrano nel campo di battaglia, se controlli un artefatto, TAPpa un artefatto o una creatura bersaglio controllati da un avversario e metti un segnalino stordimento su quel permanente. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- L'abilità entra-in-campo può bersagliare un artefatto o una creatura già TAPPati. In tal caso, metterai solo un segnalino stordimento su quell'artefatto o quella creatura.

Ponteglifo Precario

{3}{W}{W}

Artefatto

Quando il Ponteglifo Precario entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato, per ogni giocatore, scegli una creatura con forza pari o inferiore a 2 controllata da quel giocatore. Poi distruggi tutte le creature, tranne le creature scelte in questo modo.

Costruisci con artefatti {3}{W}{W} (*{3}{W}{W}*), *Esilia questo artefatto, Esilia un altro artefatto che controlli o una carta artefatto dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario.*

Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Girovaglifo Vorticasabbia

Creatura Artefatto — Golem

5/3

Volare

Ogniquale volta un avversario lancia una magia nel proprio turno, non può attaccare te o i planeswalker che controlli in questo turno.

Ogni avversario che ha attaccato te o un planeswalker che controlli in questo turno non può lanciare magie.

- La prima abilità del Ponteglifo Precario si innesca se lo lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti il Ponteglifo Precario sul campo di battaglia senza lanciarlo.
- Per ogni giocatore, contando anche te, devi scegliere una creatura con forza pari o inferiore a 2 da salvare, se puoi.
- Una volta che la seconda abilità del Girovaglifo Vorticasabbia si risolve, quell'avversario non potrà attaccare te o i planeswalker che controlli in quel turno, anche se il Girovaglifo Vorticasabbia non è più sul campo di battaglia.

- Se il Girovaglio Vorticasabbia lascia il campo di battaglia in un turno in cui un avversario ha attaccato te o un planeswalker che controlli (magari perché è morto in combattimento o perché un altro giocatore ha lanciato una magia che lo ha distrutto), quell'avversario può lanciare magie.
- Le abilità del Girovaglio Vorticasabbia non impediscono agli avversari di attaccare le battaglie che proteggi o di lanciare magie dopo aver attaccato le battaglie che proteggi.
- In Two-Headed Giant, per ogni creatura attaccante, la squadra attaccante annuncia quale giocatore, planeswalker o battaglia in difesa sta attaccando quella creatura quando viene dichiarata come attaccante. Le abilità del Girovaglio Vorticasabbia considerano solo le creature che attaccano te o i planeswalker che controlli, non le creature che attaccano il tuo compagno di squadra o i planeswalker che controlla.

Porta Enigma di Orazca

{U}

Artefatto

{1}, {T}, Sacrifica la Porta Enigma di Orazca: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Se resta solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungi alla tua mano.

Portatore dell'Ultimo Dono

{6} {B} {B}

Creatura — Demone Vampiro

6/6

Volare

Quando il Portatore dell'Ultimo Dono entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato, ogni giocatore sacrifica tutte le altre creature che controlla. Poi ogni giocatore rimette sul campo di battaglia tutte le carte creatura dal proprio cimitero che non vi erano state messe in questo modo.

- L'ultima abilità del Portatore dell'Ultimo Dono si innesca se lo lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti il Portatore dell'Ultimo Dono sul campo di battaglia senza lanciarlo.

Predicatore dello Scisma

{2} {B}

Creatura — Chierico Vampiro

2/4

Tocco letale

Ogniqualevolta il Predicatore dello Scisma attacca il giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore, crea una pedina creatura Vampiro 1/1 bianca con legame vitale.

Ogniqualevolta il Predicatore dello Scisma attacca mentre sei il giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Se sei il giocatore con più punti vita a pari merito e il Predicatore dello Scisma attacca un altro giocatore con più punti vita a pari merito, si innescheranno sia la sua seconda che la sua ultima abilità.
- La seconda abilità del Predicatore dello Scisma si innesca solo se attacca un giocatore. Non si innesca se il Predicatore dello Scisma attacca un planeswalker o una battaglia, indipendentemente dal totale dei punti vita del suo controllore.
- Dopo che la seconda abilità del Predicatore dello Scisma si è innescata, le variazioni dei punti vita dei giocatori prima che l'abilità si risolva sono irrilevanti. Creerai una pedina Vampiro anche se il giocatore che il Predicatore dello Scisma ha attaccato non è quello con più punti vita mentre l'abilità si risolve.
- Analogamente, dopo che l'ultima abilità del Predicatore dello Scisma si è innescata, le variazioni dei punti vita dei giocatori prima che l'abilità si risolva sono irrilevanti. Pescherai una carta e perderai 1 punto vita anche se non sei il giocatore con più punti vita mentre l'abilità si risolve.

Profondità Riecheggianti

Terra — Caverna

Puoi far entrare le Profondità Riecheggianti nel campo di battaglia TAPpate come una copia di qualsiasi carta terra in un cimitero, tranne che è una Caverna in aggiunta ai suoi altri tipi.

{T}: Aggiungi {C}.

- Se scegli che le Profondità Riecheggianti non copino nulla, entrano nel campo di battaglia STAPpate.
- Le Profondità Riecheggianti copiano esattamente ciò che è stampato sulla carta terra originale, con l'eccezione indicata.
- Eventuali abilità entra-in-campo della carta terra copiata si innescano quando le Profondità Riecheggianti entrano nel campo di battaglia. Funziona anche ogni abilità “mentre [questa terra] entra nel campo di battaglia” o “[questa terra] entra nel campo di battaglia con” della carta terra scelta.

Quintorius Kand

{3} {R} {W}

Planeswalker Leggendaro — Quintorius

4

Ogniqualevolta lanci una magia dall'esilio, Quintorius Kand infligge 2 danni a ogni avversario e tu guadagni 2 punti vita.

+1: Crea una pedina creatura Spirito 3/2 rossa e bianca.

−3: Scopri 4.

−6: Esilia un qualsiasi numero di carte bersaglio dal tuo cimitero. Aggiungi {R} per ogni carta esiliata in questo modo. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica per una carta che giochi con l'ultima abilità di Quintorius Kand e, se è una magia, devi pagarne i costi per lanciarla.

Ragno della Miniera

{3} {G}

Creatura — Ragno

3/4

Raggiungere

Quando il Ragno della Miniera entra nel campo di battaglia, puoi macinare due carte. *(Puoi mettere nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.)*

- Se non hai almeno due carte nel tuo grimorio, non puoi scegliere di macinare due carte.

Ramingo della Furia Dorata

{4} {R}

Creatura Artefatto — Golem

3/5

Travolgere

TAPpa due artefatti e/o creature STAPpati che controlli:

Una creatura bersaglio prende +2/+0 fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria.

- Per pagare il costo dell'abilità attivata del Ramingo della Furia Dorata, puoi TAPPare due artefatti e/o creature STAPpati che controlli, inclusi il Ramingo della Furia Dorata stesso e altre creature che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Redivivo Affamato

{2} {B} {B}

Creatura — Orrore Spirito

4/4

Quando il Redivivo Affamato entra nel campo di battaglia, sorveglia 2. Poi per ogni carta che hai messo in cima al tuo grimorio, peschi una carta e perdi 3 punti vita.

Discesa 8 — Ogniqualvolta peschi una carta, se ci sono otto o più carte permanente nel tuo cimitero, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Tranne in alcuni rari casi, le carte che metti in cima al tuo grimorio mentre sorvegli sono le carte che peschi.
 - Per l'abilità entra-in-campo del Redivivo Affamato, metti delle carte nel tuo cimitero per sorvegliare (se scegli di farlo) prima di pescare carte. Se ci sono otto o più carte permanente nel tuo cimitero nel momento in cui peschi delle carte, quelle pescate fanno innescare l'abilità discesa 8.
-

Reliquiario della Rosa del Vespro

{W}

Artefatto

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

Egida {2}

Quando il Reliquiario della Rosa del Vespro entra nel campo di battaglia, esilia un artefatto o una creatura bersaglio controllati da un avversario finché il Reliquiario della Rosa del Vespro non lascia il campo di battaglia.

- Se il Reliquiario della Rosa del Vespro lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se una carta bifronte viene esiliata in questo modo, ritornerà con il lato frontale a faccia in su, indipendentemente da quale lato fosse a faccia in su quando ha lasciato il campo di battaglia.

Rete Intrecciata

{2} {U}

Artefatto

La Rete Intrecciata entra nel campo di battaglia con tre segnalini rete.

{T}, Rimuovi un segnalino rete dalla Rete Intrecciata: TAPpa un altro permanente non terra bersaglio. Le sue abilità attivate non possono essere attivate fintanto che rimane TAPPato.

Costruisci con artefatti {1} {U}

////

Quipu Intrecciato

Artefatto

{3} {U}, {T}: Pesca una carta per ogni artefatto che controlli, poi metti il Quipu Intrecciato nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- L'abilità attivata della Rete Intrecciata può bersagliare un altro permanente non terra già TAPPato.
 - Nessuna abilità attivata del permanente non terra bersaglio può essere attivata finché rimane TAPPato, anche se i costi di quelle abilità attivate implicano di STAPPare quel permanente.
 - Una volta che il Quipu Intrecciato sarà tornato nel tuo grimorio, la Rete Intrecciata sarà di nuovo il lato a faccia in su.
 - Dopo aver pescato carte per l'abilità del Quipu Intrecciato, se hai due carte o meno nel tuo grimorio, metti il Quipu Intrecciato in fondo al tuo grimorio.
-

Reticolo di Saheeli

{1} {R}

Artefatto

Quando il Reticolo di Saheeli entra nel campo di battaglia, puoi scartare una carta. Se lo fai, peschi due carte.

Costruisci con uno o più Dinosauri {4} {R} ({4} {R}),
Esilia questo artefatto, Esilia uno o più Dinosauri che controlli e/o carte Dinosaurio dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Raptor Capolavoro

Creatura Artefatto — Dinosaurio

*/4

La forza del Raptor Capolavoro è pari alla forza totale delle carte esiliate usate per costruirlo.

- Se una qualsiasi delle carte esiliate ha un'abilità che ne definisce la forza, quell'abilità si applicherà. Ad esempio, se in qualche modo hai usato le Anime degli Smarriti per costruire il Raptor Capolavoro (magari perché è diventato una copia di un Dinosaurio), la sua forza mentre è in esilio è pari al numero di carte permanente nel tuo cimitero e la forza del Raptor Capolavoro cambierà quando cambia il numero di carte permanente nel tuo cimitero. Se l'abilità che definisce le caratteristiche non può essere applicata, allora usa 0.

Riflessione Personale

{4} {U} {U}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.

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

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
 - Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
 - Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.
 - Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura bersaglio.
-

Risveglio di Abuelo

{X}{3}{W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto o incantesimo non Aura bersaglio dal tuo cimitero con X segnalini +1/+1 addizionali. È una creatura Spirito 1/1 con volare in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Una carta creatura artefatto o una carta creatura incantesimo che è stata rimessa sul campo in questo modo avrà forza e costituzione base 1/1.
- Un Equipaggiamento che è anche una creatura non può essere assegnato a nulla. Puoi attivare la sua abilità equipaggiare, ma non diventerà assegnato.
- Se un altro effetto fa sì che uno dei permanenti rimessi sul campo di battaglia diventi una creatura e ne stabilisce la forza e la costituzione base mentre lo fa, quella creatura avrà quella forza e quella costituzione; non sarà 1/1. Da notare che manovrare un Veicolo non ne stabilisce la forza e la costituzione, quindi un Veicolo rimane 1/1 se lo manovri.

Rituali di Crescita di Itlimoc

{2}{G}

Incantesimo Leggendario

Quando i Rituali di Crescita di Itlimoc entrano nel campo di battaglia, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli quattro o più creature, trasforma i Rituali di Crescita di Itlimoc.

////

Itlimoc, Culla del Sole

Terra Leggendaria

(Si trasforma dai Rituali di Crescita di Itlimoc.)

{T}: Aggiungi {G}.

{T}: Aggiungi {G} per ogni creatura che controlli.

- L'ultima abilità dei Rituali di Crescita di Itlimoc non si innesca se non controlli quattro o più creature mentre inizia la tua sottofase finale. Se si innesca, ma non controlli quattro o più creature mentre l'abilità tenta di risolversi, non avrà alcun effetto.
 - Se controlli una creatura che sarà rimossa dal campo di battaglia "all'inizio della prossima sottofase finale", puoi risolvere l'abilità dei Rituali di Crescita di Itlimoc prima che quella creatura lasci il campo di battaglia.
 - Se prendi il controllo di una creatura "fino alla fine del turno" o se un permanente non creatura che controlli diventa una creatura "fino alla fine del turno", sarà una creatura sotto il tuo controllo per tutta la sottofase finale.
-

Ruggito della Reliquia

{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, un artefatto o una creatura bersaglio diventa una creatura artefatto Dinosaurio con forza e costituzione base 4/3 in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Il Ruggito della Reliquia 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 ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
 - L'artefatto o la creatura mantiene le sue abilità e colori, se presenti.
-

Saheeli, la Brillantezza del Sole

{U}{R}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

2/2

{U}{R}, {T}: Crea una pedina che è una copia di un'altra creatura o artefatto bersaglio che controlli, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

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

Scagliare nella Storia

{3}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia artefatto o creatura bersaglio.

Scopri X, dove X è il valore di mana di quella magia.

(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore.

Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)

- Se la magia bersaglio ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando calcoli il valore di mana di quella magia.

Scavatunnel di Cuor di Bronzo

{2} {R}

Artefatto Leggendario

Quando la Scavatunnel di Cuor di Bronzo entra nel campo di battaglia, scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte più una.

All'inizio della tua sottofase finale, se sei sceso in questo turno, metti un segnalino trivella sulla Scavatunnel di Cuor di Bronzo. Poi, se ci sono tre o più segnalini trivella su di essa, rimuovi quei segnalini e trasformala. *(Sei sceso se una carta permanente è stata messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona.)*

////

Tecutlan, lo Squarcio Rovente

Terra Leggendaria — Caverna

(Si trasforma dalla Scavatunnel di Cuor di Bronzo.)

{T}: Aggiungi {R}.

Ogniqualevolta lanci una magia permanente usando mana prodotto da Tecutlan, lo Squarcio Rovente, scopri X, dove X è il valore di mana di quella magia.

- Scegli quante carte scartare mentre la prima abilità della Scavatunnel di Cuor di Bronzo si risolve. Puoi scegliere di non scartare alcuna carta e di pescare solo una carta.
- Se una magia permanente lanciata usando mana prodotto da Tecutlan, lo Squarcio Rovente ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando calcoli il valore di mana di quella magia.
- L'abilità innescata di Tecutlan, lo Squarcio Rovente si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare.

Scoperta Audace

{4} {R}

Stregoneria

Fino a tre creature bersaglio non possono bloccare in questo turno.

Scopri 4. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 4. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- Puoi lanciare la Scoperta Audace senza bersagli e solamente scoprire 4. Tuttavia, se scegli dei bersagli e tutti quei bersagli sono illegali quando tenta di risolversi, la Scoperta Audace non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non scoprirai 4. Finché un bersaglio rimane legale, tutti i bersagli legali non potranno bloccare in questo turno, i bersagli illegali non subiranno alcun effetto e scoprirai 4.
-

Scorta Segreta dell'Esploratore

{1}{G}

Artefatto

La Scorta Segreta dell'Esploratore entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

Ogniquale volta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli muore, metti un segnalino +1/+1 sulla Scorta Segreta dell'Esploratore.

{T}: Sposta un segnalino +1/+1 dalla Scorta Segreta dell'Esploratore a una creatura bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- Per spostare un segnalino da un permanente all'altro, il segnalino viene rimosso dal primo permanente e messo sul secondo. Verranno applicate le abilità che considerano la rimozione o la collocazione di un segnalino su un permanente.
- Se la Scorta Segreta dell'Esploratore non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità attivata si risolve, non puoi rimuovere un segnalino +1/+1 da essa, quindi non metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura bersaglio.

Seconda Occasione

{2}{B}

Istantaneo

Puoi macinare due carte. Poi riprendi in mano fino a due carte creatura dal tuo cimitero. (*Per macinare due carte, metti nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.*)

- Se non hai almeno due carte nel tuo grimorio, non puoi scegliere di macinare due carte.
- Le carte creatura che riprendi in mano non devono necessariamente essere le carte che hai macinato. Possono essere carte che erano già nel tuo cimitero prima di macinare.

Sentinella del Relitto

{1}{U}

Creatura — Pirata Umano

3/3

Difensore

Se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, la Sentinella del Relitto può attaccare come se non avesse difensore.

- Dopo che un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la Sentinella del Relitto può attaccare in quel turno come se non avesse difensore. Non importa se quell'artefatto rimane un artefatto o rimane sotto il tuo controllo.
-

Sirena Ligna
{1}{U}
Creatura Artefatto — Pirata Sirena
1/2
Volare, cautela
{T}: Aggiungi {U}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia artefatto o attivare un'abilità di una fonte artefatto.

- Una “fonte artefatto” è un qualsiasi oggetto con il tipo di carta artefatto. Ciò significa che puoi spendere il mana per attivare un'abilità di un'artefatto che controlli o di una carta artefatto nella tua mano o nel tuo cimitero, ad esempio.

Smantellatore Intrepido
{1}{W}
Creatura — Artefice Umano
1/4
Gli artefatti controllati dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPpati.
{X}{X}{W}, Sacrifica lo Smantellatore Intrepido:
Distruigi ogni artefatto con valore di mana X.

- Se un artefatto controllato da un avversario entra nel campo di battaglia nello stesso momento in cui vi entra lo Smantellatore Intrepido, l'effetto dello Smantellatore Intrepido non si applica a quell'artefatto.
- L'ultima abilità dello Smantellatore Intrepido distrugge soltanto gli artefatti il cui valore di mana è esattamente X.

Sovrano Okinec Ahau
{2}{G}{W}
Creatura Legendaria — Nobile Felino
3/4
Egida {2}
Ogniquale volta il Sovrano Okinec Ahau attacca, per ogni creatura che controlli con forza superiore alla forza base di quella creatura, metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla differenza su quella creatura.

- 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.

Speleologia

{2} {G}

Incantesimo

Quando la Speleologia entra nel campo di battaglia, pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano. Se metti una Caverna sul campo di battaglia in questo modo, guadagni 4 punti vita.

Le terre che controlli entrano nel campo di battaglia STAPpate.

- Se una terra ha un'abilità che dice che entra nel campo di battaglia TAPpata, scegli l'ordine in cui si applicano l'effetto di quell'abilità e l'effetto della Speleologia. Questo significa che puoi scegliere se far entrare la terra TAPpata o STAPpata. Se una terra che controlli viene semplicemente messa sul campo di battaglia TAPpata senza che venga applicato un effetto di sostituzione, entra sempre STAPpata se controlli la Speleologia.
- Se la Speleologia sta per entrare nel campo di battaglia nello stesso momento in cui una terra che controlli sta per entrare nel campo di battaglia TAPpata, quella terra entra comunque nel campo di battaglia TAPpata.

Speleologo della Luce di Giada

{X} {G}

Creatura — Esploratore Tritone

1/1

Quando lo Speleologo della Luce di Giada entra nel campo di battaglia, esplora X volte. *(Per farlo esplorare, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura, poi rimetti la carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.)*

- Se lo Speleologo della Luce di Giada entra nel campo di battaglia senza essere lanciato o se è stato lanciato con X pari a 0, l'abilità entra-in-campo si innescherà comunque, ma lo Speleologo della Luce di Giada non esplorerà.
-

Stendardo della Fenice Solare

{3}

Artefatto

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

Costruisci con uno o più oggetti {5} ({5}, *Esilia questo artefatto, Esilia uno o più altri permanenti che controlli e/o carte dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario.*

Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Effigie della Fenice Solare

Creatura Artefatto — Costrutto Uccello

/

Volare, cautela, rapidità

La forza e la costituzione dell'Effigie della Fenice Solare sono pari al numero di colori tra le carte esiliate usate per costruirla.

{T}: Per ogni colore tra le carte esiliate usate per costruire l'Effigie della Fenice Solare, aggiungi un mana di quel colore.

- I cinque colori sono bianco, blu, nero, rosso e verde e di conseguenza l'abilità che definisce le caratteristiche dell'Effigie della Fenice Solare non può impostarne la forza e la costituzione a un valore superiore a 5/5. Analogamente, l'ultima abilità dell'Effigie della Fenice Solare può produrre al massimo cinque mana (uno per colore).

Testuggine del Sostrato

{3}{G}

Creatura — Tartaruga

0/6

Fintanto che è il tuo turno, le creature che controlli hanno anti-malocchio.

Ogni creatura che controlli con costituzione superiore alla sua forza assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

- L'abilità della Testuggine del Sostrato non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che la creatura assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali, anche se fanno infliggere danno "pari alla forza di una creatura".

Tiratrice delle Mille Lune

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Ogniquale volta la Tiratrice delle Mille Lune attacca, puoi pagare {2}{W}. Quando lo fai, TAPpa una creatura bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'abilità innescata della Tiratrice delle Mille Lune quando si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {2}{W} in questo modo. Scegli un bersaglio per

quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Torcia di Fuoco Solare

{R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0 e ha

“Ogniqualevolta questa creatura attacca, puoi sacrificare la Torcia di Fuoco Solare. Quando lo fai, questa creatura infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio”.

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

- Non scegli un bersaglio per l'abilità innescata fornita dalla Torcia di Fuoco Solare quando si innesca. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando sacrifichi la Torcia di Fuoco Solare in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
 - La fonte del danno è la creatura equipaggiata, non la Torcia di Fuoco Solare.
-

Tritona delle Caverne

{2} {U}

Creatura — Esploratore Tritone

2/4

Ogniqualevolta una creatura che controlli esplora, la Tritona delle Caverne prende +1/+0 fino alla fine del turno e non può essere bloccata in questo turno.

- Se una creatura lascia il campo di battaglia prima che un effetto le richieda di esplorare, esplora comunque. Le abilità come quella della Tritona delle Caverne che si innescano ogniqualevolta una creatura che controlli esplora si innescheranno comunque.
-

Trono della Capitana Lugubre

{2}

Artefatto Leggendaro

{T}: Macina due carte.

Costruisci con un Dinosaurio, un Tritone, un Pirata e un Vampiro {4} ({4}, *Esilia questo artefatto, Esilia i quattro oggetti scelti tra i permanenti che controlli e/o le carte nel tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.*)

////

La Capitana Lugubre

Creatura Leggendaria — Pirata Spirito Scheletro

7/7

Minacciare, travolgere, legame vitale, anti-malocchio

Ogniqualevolta La Capitana Lugubre attacca, ogni

avversario sacrifica un permanente non terra. Poi puoi

mettere sul campo di battaglia sotto il tuo controllo

TAPPata e attaccante una carta creatura esiliata usata per

costruire La Capitana Lugubre.

- Il Dinosaurio, il Tritone, il Pirata e il Vampiro esiliati per pagare il costo di costruire del Trono della Capitana Lugubre devono essere oggetti separati. Una sola creatura con cangiante non è sufficiente.
- Sebbene la carta creatura che metti sul campo di battaglia sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Scegli quale giocatore, planeswalker o battaglia la creatura che metti sul campo di battaglia sta attaccando mentre la creatura entra nel campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato da La Capitana Lugubre.

Trono Vagante

{4}

Creatura Artefatto — Golem

4/4

Egida {2}

Mentre il Trono Vagante entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Il Trono Vagante ha il tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

Se si innesca un'abilità innescata di un'altra creatura che controlli del tipo scelto, si innesca una volta in più.

- L'ultima abilità del Trono Vagante non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare una volta in più. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
 - Se controlli due Troni Vaganti con lo stesso tipo di creatura scelto, le abilità innescate delle altre creature che controlli del tipo scelto si innescano tre volte. Tre di questi Troni Vaganti comportano quattro abilità innescate e così via.
-

Trovare una Miniera d'Oro

{4} {R} {R} {R}

Stregoneria

Scopri 10. Se il valore di mana della carta scoperta è inferiore a 10, crea un numero di pedine Tesoro TAPPATE pari alla differenza. *(Per scoprire 10, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 10. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- Non creerai pedine Tesoro finché non hai terminato di scoprire. Ad esempio, se la carta che scopri ha “Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, sacrifica un artefatto”, non puoi sacrificare uno dei Tesori di Trovare una Miniera d'Oro per pagare quel costo aggiuntivo.

Tuonocolosso Triplice

{7}

Creatura Artefatto — Gnomo

0/0

Il Tuonocolosso Triplice entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.

Ogniqualvolta il Tuonocolosso Triplice entra nel campo di battaglia o attacca, crea un numero di pedine creatura artefatto Gnomo 1/1 incolore pari alla sua forza.

{2}, Sacrifica un altro artefatto: Metti un segnalino

+1/+1 sul Tuonocolosso Triplice.

- Se il Tuonocolosso Triplice lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti Gnomi creare.

Vincolaflusso di Tishana

{2} {U}

Creatura — Mago Tritone

3/2

Lampo

Quando la Vincolaflusso di Tishana entra nel campo di battaglia, neutralizza fino a un'abilità attivata o innescata bersaglio. Se un'abilità di un artefatto, una creatura o un planeswalker viene neutralizzata in questo modo, quel permanente perde tutte le abilità fintanto che la Vincolaflusso di Tishana rimane sul campo di battaglia.

(Le abilità di mana non possono essere bersagliate.)

- Se la Vincolaflusso di Tishana lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, l'abilità attivata o innescata bersaglio verrà comunque neutralizzata, ma la fonte dell'abilità non perderà le sue abilità.
- Se il permanente influenzato guadagna un'abilità dopo che l'effetto della Vincolaflusso di Tishana inizia ad applicarsi, manterrà quell'abilità.

- L'abilità innescata della Vincolaflusso di Tishana verifica se la fonte dell'abilità è un artefatto, una creatura o un planeswalker mentre si risolve. Se non lo è, non perderà tutte le abilità, anche se era un artefatto, una creatura o un planeswalker quando l'abilità è stata attivata o quando si è innescata.

Vipera Spiranima

{2} {B}

Creatura — Serpente

2/3

{B}, {T}, Sacrifica la Vipera Spiranima: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero con un segnalino finale. Attiva solo come una stregoneria. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliarla.)*

- Poiché scegli il bersaglio dell'abilità della Vipera Spiranima prima di pagare il costo di sacrificarla, la Vipera Spiranima non può essere il bersaglio della sua stessa abilità.

Viticci del Micotiranno

{1} {G}

Creatura — Mago Fungus

2/2

{5} {G} {G}: Metti sette segnalini +1/+1 su una terra non creatura bersaglio che controlli. Diventa una creatura Fungus 0/0 con rapidità. È ancora una terra.

- L'abilità dei Viticci del Micotiranno non ha durata. La terra rimane una creatura finché non lascia il campo di battaglia.

Vitor, Fanatico di Aclazotz

{2} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Demone Vampiro

4/4

Volare

Ogniquale volta sacrifichi un altro permanente, guadagni 2 punti vita se è la prima volta che questa abilità si è risolta in questo turno. Se è la seconda volta, ogni avversario perde 2 punti vita. Se è la terza volta, crea una pedina creatura Demone Vampiro 4/3 bianca e nera con volare.

- L'abilità innescata di Vitor non ha effetto dopo la terza volta che si risolve in un turno.
 - Se sacrifichi Vitor nello stesso momento in cui sacrifichi altri permanenti, l'abilità di Vitor si innesca per ciascuno di questi altri permanenti.
-

Volto di Terrore

{1} {B}

Artefatto

Quando il Volto di Terrore entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta artefatto o creatura da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.

Costruisci con due creature {5} {B} (*{5} {B}*), *Esilia questo artefatto, Esilia i due oggetti scelti tra le creature che controlli e/o le carte creatura nel tuo cimitero:*

Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Osseosauro Terrificante

Creatura — Orrore Scheletro Dinosaurio

5/4

Minacciare

Ogniqualvolta l'Osseosauro Terrificante entra nel campo di battaglia o attacca, puoi macinare due carte. (*Puoi mettere nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.*)

- Se non hai almeno due carte nel tuo grimorio, non puoi scegliere di macinare due carte.

Zoyowa Lingualavica

{B} {R}

Creatura Legendaria — Warlock Goblin

2/2

Tocco letale

All'inizio della tua sottofase finale, se sei sceso in questo turno, ogni avversario può scartare una carta o sacrificare un permanente. Zoyowa Lingualavica infligge 3 danni a ogni avversario che non l'ha fatto. (*Sei sceso se una carta permanente è stata messa nel tuo cimitero da qualsiasi zona.*)

- Un avversario con zero carte in mano non può scegliere di scartare una carta. Analogamente, un avversario senza permanenti non può scegliere di sacrificare un permanente.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELLA COLLEZIONE JURASSIC WORLD:

Benvenuti a . . .

{1}{G}{G}

Incantesimo — Saga

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

I — Per ogni avversario, fino a un artefatto non creatura bersaglio che controlla diventa una creatura artefatto Muro 0/4 con difensore fintanto che controlli questa Saga.

II — Crea una pedina creatura Dinosaurio 3/3 verde con travolgere. Ha rapidità fino alla fine del turno.

III — Distruggi tutti i Muri. Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Jurassic Park

Terra Leggendaria

(Si trasforma da Benvenuti a . . .)

Ogni carta Dinosaurio nel tuo cimitero ha fuga. Il costo di fuga è pari al costo di mana della carta più “Esilia altre tre carte dal tuo cimitero”. *(Puoi lanciare carte dal tuo cimitero pagando il loro costo di fuga.)*

{T}: Aggiungi {G} per ogni Dinosaurio che controlli.

- Se Benvenuti a... lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità capitolo si risolva, quell'abilità non avrà effetto. Gli artefatti non creatura bersaglio non diventeranno Muri.
- Un permanente non creatura che diventa una creatura può attaccare e le sue abilità {T} possono essere attivate, solo se il suo controllore ha controllato quel permanente ininterrottamente dall'inizio del suo turno più recente. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura.
- Se stai lanciando una carta avventuriero o una carta split con fuga, scegli come desideri lanciarla, poi paghi il costo appropriato (la creatura per l'Avventura o la metà della carta split che hai scelto) ed esili tre carte.
- Se una magia che stai lanciando con fuga ha un costo addizionale di scartare carte o sacrificare permanenti, puoi esiliare le carte scartate o sacrificate in questo modo per pagare quella parte del suo costo di fuga.
- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- 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. Chissà, magari potrebbe fuggire di nuovo... Di questi tempi, non è facile trovare guardie affidabili per garantire la sicurezza dell'aldilà.
- 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.

Blue Raptor Fedele

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Dinosaurio

5/4

Partner di Owen Grady, Addestratore di Raptor (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può aggiungere Owen alla sua mano dal suo grimorio, poi rimescolare.*)

Per ogni tipo di segnalino su Blue Raptor Fedele, ogni altro Dinosaurio che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino di quel tipo.

- Se Blue Raptor Fedele entra nel campo di battaglia con uno o più tipi di segnalini contemporaneamente ad altri Dinosauri che controlli, questi altri Dinosauri non riceveranno segnalini aggiuntivi dall'ultima abilità di Blue Raptor Fedele.
- “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un'abilità innescata: “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla, aggiungerla alla sua mano e rimescolare il suo grimorio”.
- Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell'abilità.
- La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Blue Raptor Fedele e Owen Grady, Addestratore di Raptor sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con verde, blu e/o rosso nella loro identità di colore, ma non carte con bianco o nero.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner o le abilità corrispondenti “partner di” all'inizio della partita. Una creatura con un'abilità “partner di” non può diventare partner di nessun'altra creatura all'infuori del suo partner designato. Se perdono l'abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- L'abilità innescata della parola chiave “partner di” si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimorio.

DNA di Dinosaurio

{1}

Artefatto

Imprimere — {1}, {T}: Esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

{6}: Crea una pedina che è una copia di una carta creatura bersaglio esiliata con il DNA di Dinosaurio, tranne che è una creatura Dinosaurio 6/6 verde con travolgere. Attiva solo come una stregoneria.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche che modifica specificamente.
- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della carta copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della carta copiata.

Ellie e Alan, Paleontologi

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

Creatura Legendaria — Scienziato Umano

2/5

{T}, Esilia una carta creatura dal tuo cimitero: Scopri X, dove X è il valore di mana della carta esiliata. Attiva solo come una stregoneria. (*Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.*)

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

Giganotosauro Macabro

{5}{B}{G}

Creatura — Dinosaurio

10/10

{10}{B}{G}: Mostuosità 10. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni creatura con forza pari o superiore a 4 controllata dai tuoi avversari. (*Se questa creatura non è mostruosa, metti dieci segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.*)

Quando il Giganotosauro Macabro diventa mostruoso, distruggi tutti gli artefatti e tutte le creature diverse dal Giganotosauro Macabro.

- Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostuosità si risolve, non succede niente.

- Mostroso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostroso.
 - Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa mostruosa non si innescherà se quella creatura non è sul campo di battaglia quando la sua abilità mostruosità si risolve.
-

Henry Wu, Genetista della InGen

{B}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Scienziato Umano

1/4

Henry Wu, Genetista della InGen e le altre creature Umano che controlla hanno sfruttare. *(Quando una creatura con sfruttare entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura.)*

Ogniqualvolta una creatura che controlla sfrutta una creatura non Umano, pesca una carta. Se la creatura sfruttata aveva forza pari o superiore a 3, crea una pedina Tesoro.

- Se una creatura che controlla sfrutta una creatura Umano con forza pari o superiore a 3, l'ultima abilità di Henry Wu, Genetista della InGen non si innescherà. Non creerà una pedina Tesoro.
 - Una creatura con sfruttare "sfrutta una creatura" quando il controllore dell'abilità sfruttare sacrifica una creatura mentre l'abilità si risolve.
 - Scegli se sacrificare una creatura e quale mentre si risolve l'abilità sfruttare.
 - Puoi sacrificare la creatura con sfruttare se è ancora sul campo di battaglia.
 - Non puoi sacrificare più di una creatura grazie a una singola abilità sfruttare.
-

Ian Malcolm, Teorico del Caos

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Scienziato Umano

2/2

Ogniqualvolta un giocatore pesca la sua seconda carta in ogni turno, quel giocatore esilia la prima carta del suo grimoire.

Durante il turno di ogni giocatore, quel giocatore può lanciare una magia scelta tra le carte che non possiede esiliate con Ian Malcolm, Teorico del Caos, e può spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarla.

- La prima abilità di Ian Malcolm, Teorico del Caos può innescarsi solo una volta per turno per ogni giocatore. È irrilevante se Ian fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata. Se lo controlla quando un giocatore pesca la sua seconda carta in un turno, quell'abilità si innescherà.
- I giocatori devono seguire tutte le regole applicabili sulla tempistica per lanciare magie con il permesso fornito dall'ultima abilità di Ian Malcolm, Teorico del Caos. Ad esempio, se la magia è una stregoneria, può essere lanciata solo durante la fase principale di quel giocatore mentre la pila è vuota.

- I sei tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore. Il mana neve non è un tipo di mana. Ian Malcolm, Teorico del Caos non ti permette di pagare un costo di neve usando mana prodotto da una fonte non neve.

Indominus Rex Alfa

{1}{U/B}{U/B}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Dinosaurio Mutante

6/6

Mentre l'Indominus Rex Alfa entra nel campo di battaglia, scarta un qualsiasi numero di carte creatura. Entra con un segnalino volare se una carta scartata in questo modo ha volare. Lo stesso vale per attacco improvviso, doppio attacco, anti-malocchio, cautela, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, rapidità, tocco letale e travolgere.

Quando l'Indominus Rex entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni segnalino su di esso.

- La prima abilità dell'Indominus Rex gli conferisce un solo segnalino per tipo, anche se scarti più di una carta creatura con la relativa abilità.
- Se metti dei segnalini sull'Indominus Rex prima che la sua ultima abilità si risolva, quei segnalini conterranno.
- Se l'Indominus Rex non è sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa il numero di segnalini che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante carte pescare.

Indoraptor, l'Ibrido Perfetto

{1}{B/G}{R}

Creatura Leggendaria — Dinosaurio Mutante

3/1

Sete di sangue X (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1, dove X è il danno inflitto ai tuoi avversari in questo turno.*)

Minacciare

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno all'Indoraptor, l'Ibrido Perfetto, scegli un avversario a caso. L'Indoraptor infligge danno pari alla sua forza a quel giocatore a meno che quel giocatore non sacrifichi una creatura non pedina.

- L'abilità sete di sangue dell'Indoraptor, l'Ibrido Perfetto conta tutti i danni inflitti ai tuoi avversari in questo turno, non solo i danni inflitti dalle fonti che controlli.
- Se più fonti infliggono danni contemporaneamente a una creatura con un'abilità infuriare, probabilmente perché più creature hanno bloccato quella creatura, l'abilità infuriare si innesca una sola volta.
- Se all'Indoraptor viene inflitto danno letale, la sua abilità infuriare si innesca. Usa la forza dell'Indoraptor quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge al giocatore scelto se non sacrifica una creatura non pedina.

La Vita Trova un Modo

{2}{G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura non pedina con forza pari o superiore a 4 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, popola. *(Crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.)*

- Se non controlli alcuna pedina creatura quando popoli, non accadrà nulla.
- La nuova pedina creatura copia le caratteristiche della pedina originale come descritte dall'effetto che ha creato la pedina originale.
- La nuova pedina non copia se la pedina originale è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, 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.

Mosasauro Emergente

{6}{U}{U}

Creatura — Dinosaurio

4/8

Emergere {6}{U} *(Puoi lanciare questa magia sacrificando una creatura e pagando il costo di emergere meno il valore di mana di quella creatura.)*

Quando il Mosasauro Emergente entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato, fai tornare ogni creatura non Dinosaurio in mano al suo proprietario.

- L'ultima abilità del Mosasauro Emergente si innesca se lo lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti il Mosasauro Emergente sul campo di battaglia senza lanciarlo.
- Se sacrifici una creatura con {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Il valore di mana di una creatura viene determinato solo dai simboli di mana stampati nel suo angolo in alto a destra (a meno che quella creatura non sia il lato posteriore di una carta bifronte, un permanente combinato o la copia di qualcos'altro; vedi sotto). Se il suo costo di mana comprende {X}, X è considerato 0. Se è una carta con un unico lato senza simboli di mana nell'angolo in alto a destra (perché è una terra animata, ad esempio), il suo valore di mana è pari a 0. Ignora qualsiasi costo alternativo o addizionale (come potenziamento) pagato quando la creatura è stata lanciata.
- Le componenti di mana colorato dei costi di emergere non possono essere ridotte con emergere.
- Puoi sacrificare una creatura con valore di mana pari a 0, come una creatura pedina che non è la copia di un altro permanente, per lanciare una magia per il suo costo di emergere. Semplicemente pagherai il costo completo di emergere, senza riduzioni.
- Puoi sacrificare una creatura con valore di mana maggiore o pari al costo di emergere. Se lo fai, paghi solo la componente di mana colorato del costo di emergere.
- Il valore di mana del lato posteriore di una carta bifronte è il valore di mana del suo lato frontale. Il valore di mana di un permanente combinato è la somma dei valori di mana dei suoi lati frontali. Una creatura che copia un permanente appartenente a una di queste due categorie ha un valore di mana pari a 0.

- Che il costo di emergere di una magia creatura venga o meno pagato è irrilevante per determinare il valore di mana di quella magia creatura. Ad esempio, se lanci il Mosasauro Emergente per il suo costo di emergere e sacrifichi una creatura il cui valore di mana è pari a 3, il valore di mana del Mosasauro Emergente rimane 8.
- La creatura scelta per essere sacrificata è ancora sul campo di battaglia fino a quando non hai terminato di attivare le abilità di mana. Le sue abilità possono influenzare il costo della magia, essere attivate per generare mana e così via. Tuttavia, se ha un'abilità innescata dal lancio di una magia, si considera sacrificata prima che quell'abilità si possa innescare.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con emergere, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.

Non Muoverti

{3}{W}{W}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature TAPPate. Fino al tuo prossimo turno, ogniqualvolta una creatura viene TAPPata, distruggila.

- Non Muoverti non influenzerà una creatura che entra nel campo di battaglia TAPPata.

Owen Grady, Addestratore di Raptor

{1}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Scienziato Soldato Umano

3/2

Partner di Blue Raptor Fedele

{T}: Metti un segnalino a tua scelta tra minacciare, travolgere, raggiungere o rapidità su un Dinosaurio bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- “Partner di [nome]” rappresenta due abilità. La prima è un'abilità innescata: “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio può passare in rassegna il suo grimorio per una carta chiamata [nome], rivelarla, aggiungerla alla sua mano e rimescolare il suo grimorio”.
- Ricorda che il giocatore bersaglio passa in rassegna il suo grimorio (che può essere influenzato da effetti come quello dello Strangolamento) e che la carta che trova viene rivelata, anche se queste parole non sono incluse nel testo di richiamo dell'abilità.
- La seconda abilità rappresentata dalla parola chiave “partner di [nome]” modifica le regole per la costruzione del mazzo nella variante Commander e non ha alcuna funzione al di fuori di tale variante. Se una carta creatura leggendaria con “partner di [nome]” viene designata come tuo comandante, anche la carta creatura leggendaria nominata può essere designata come tuo comandante.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Blue Raptor Fedele e Owen Grady, Addestratore di Raptor sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può contenere carte con verde, blu e/o rosso nella loro identità di colore, ma non carte con bianco o nero.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.

- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner o le abilità corrispondenti "partner di" all'inizio della partita. Una creatura con un'abilità "partner di" non può diventare partner di nessun'altra creatura all'infuori del suo partner designato. Se perdono l'abilità partner durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi. L'effetto del Faro di Comando ne aggiunge uno alla tua mano dalla zona di comando, non entrambi.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- L'abilità innescata della parola chiave "partner di" si innesca comunque in una partita in Commander. Se il tuo altro comandante finisce in qualche modo nel tuo grimorio, puoi trovarlo. Puoi anche bersagliare un altro giocatore, a prescindere dal fatto che abbia o meno quella carta nel suo grimorio.

Permesso Negato

{W} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia non creatura bersaglio. I tuoi avversari non possono lanciare magie non creatura in questo turno.

- Se la magia è un bersaglio illegale mentre il Permesso Negato tenta di risolversi, il Permesso Negato non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. I tuoi avversari potranno comunque lanciare magie non creatura in questo turno.
- L'effetto del Permesso Negato si applica a tutti gli avversari, non solo al giocatore che controllava la magia bersagliata dal Permesso Negato.
- Se il Permesso Negato si risolve ma la magia non viene neutralizzata (magari perché non può essere neutralizzata), gli avversari non potranno comunque lanciare magie non creatura in questo turno.

Pteranodonte in Picchiata

{3} {R} {W}

Creatura — Dinosaurio

3/3

Volare, rapidità

Ogniqualvolta lo Pteranodonte in Picchiata o un altro Dinosaurio con volare entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, prendi il controllo di una creatura bersaglio controllata da un avversario fino alla fine del turno.

STAPpa quella creatura. Ha volare e rapidità fino alla fine del turno. All'inizio della prossima sottofase finale, una terra bersaglio infligge 3 danni a quella creatura.

- L'abilità innescata dello Pteranodonte in Picchiata bersaglia solo la creatura controllata da un avversario. Scegli la terra bersaglio (dove la povera creatura sta per cadere) mentre l'abilità innescata ritardata si innesca all'inizio della prossima sottofase finale.

Sciame di Compies

{1}{B}{G}

Creatura — Dinosaurio

2/2

All'inizio della tua sottofase finale, se una creatura è morta in questo turno, crea una pedina TAPPata che è una copia dello Sciame di Compies.

- La pedina che è una copia avrà l'abilità dello Sciame di Compies. Potrà anch'essa creare copie di se stessa.
- La pedina che è una copia non copierà i segnalini né il danno sullo Sciame di Compies, né altri effetti che hanno cambiato la forza dello Sciame di Compies, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Normalmente, questo significa che la pedina sarà semplicemente uno Sciame di Compies, ma se eventuali effetti di copia hanno influenzato lo Sciame di Compies originale, questi verranno presi in considerazione dalla pedina.
- Se lo Sciame di Compies lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia dello Sciame di Compies, usando i valori copiabili dello Sciame di Compies quando ha lasciato il campo di battaglia.

Tirannosauro Famelico

{4}{R}{G}

Creatura — Dinosaurio

6/6

Divorare 3 (*Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questa creatura entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari al triplo delle creature divorate.*)

Ogniqualvolta il Tirannosauro Famelico attacca, infligge danno pari alla sua forza a fino a un'altra creatura bersaglio. Il danno in eccesso viene invece inflitto al controllore di quella creatura.

- Il Tirannosauro Famelico non può divorare creature che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente ad esso.
 - Il danno in eccesso viene calcolato in modo simile a travolgere. Considera prima l'ammontare dei danni che viene inflitto alla creatura e poi determina cosa è letale. Di solito, si tratta della costituzione della creatura meno il danno già presente su di essa, ignorando qualsiasi effetto di sostituzione o di prevenzione che modifichi tale danno. Ignora anche se la creatura non verrà effettivamente distrutta da questo danno, magari perché è indistruttibile.
 - Dopo che hai determinato l'ammontare del danno in eccesso, il Tirannosauro Famelico infligge danno contemporaneamente alla creatura bersaglio e al suo controllore. Tale danno può essere modificato da effetti di sostituzione o prevenzione.
-

Velociraptor a Caccia

{2} {R}

Creatura — Dinosaurio

3/2

Attacco improvviso

Le magie Dinosaurio che lanci hanno predatore {2} {R}.

(Puoi lanciare una magia pagando il suo costo di predatore se hai inflitto danno da combattimento a un giocatore con una creatura con uno qualsiasi dei suoi tipi di creatura in questo turno.)

- Puoi lanciare una magia per il suo costo di predatore in qualsiasi momento dello stesso turno dopo che una creatura che controlli del tipo corrispondente ha inflitto danno da combattimento a un giocatore. È irrilevante se quel giocatore ha lasciato la partita, se quella creatura ha lasciato il campo di battaglia o non è più sotto il tuo controllo oppure se quella creatura non ha più un tipo corrispondente.
- Predatore confronta i tipi di creatura della magia con i tipi di creatura delle creature che hanno inflitto danno da combattimento ai giocatori in questo turno. Ad esempio, di norma questo significa che, se controlli il Velociraptor a Caccia, puoi lanciare il Giganotosauro Macabro per il suo costo di predatore solo se un Dinosaurio ha inflitto danno da combattimento a un giocatore, ma se un effetto fa sì che la magia abbia altri tipi di creatura, l'abilità predatore viene soddisfatta anche quando una creatura con quei tipi aggiuntivi ha inflitto danno da combattimento a un giocatore.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE BONUS TESORO E *SPECIAL GUEST* DI *LE CAVERNE PERDUTE DI IXALAN*

Amuleto del Vigore

{1}

Artefatto

Ogniqualvolta un permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo TAPPato, STAPpa quel permanente.

- Se controlli più di un Amuleto del Vigore, l'abilità di ogni Amuleto si innesca quando un permanente entra nel campo di battaglia TAPPato e sotto il tuo controllo. La prima abilità che si risolve STAPperà quel permanente. Se il permanente in qualche modo viene nuovamente TAPPato prima che l'abilità successiva si risolva, anche l'abilità successiva lo STAPperà e così via.
 - Affinché l'abilità dell'Amuleto del Vigore si inneschi, un permanente deve entrare nel campo di battaglia TAPPato per un effetto che dice “metti [il permanente] sul campo di battaglia TAPPato”, “[questo permanente] entra nel campo di battaglia TAPPato” o simili. Se entra nel campo di battaglia STAPpato, l'abilità non si innesca, anche se in seguito TAPpi quel permanente.
-

Anello Nuziale

{2}{W}{W}

Artefatto

Quando l'Anello Nuziale entra nel campo di battaglia, se è stato lanciato, un avversario bersaglio crea una pedina che è una copia di esso.

Ogniqualvolta un avversario che controlla un artefatto chiamato Anello Nuziale pesca una carta durante il proprio turno, tu peschi una carta.

Ogniqualvolta un avversario che controlla un artefatto chiamato Anello Nuziale guadagna punti vita durante il proprio turno, tu guadagni altrettanti punti vita.

- Le condizioni di innesco della seconda e della terza abilità dell'Anello Nuziale verificano gli avversari che controllano qualsiasi artefatto chiamato Anello Nuziale, non solo la pedina che è una copia creata dalla sua prima abilità.

Braghe, Saccheggiatore di Bronzo

{3}{R}

Creatura Leggendaria — Pirata Goblin

3/3

Minacciare

Ogniqualvolta uno o più Pirati che controlli infliggono danno ai tuoi avversari, esilia la prima carta del grimorio di ognuno di quegli avversari. Puoi giocare quelle carte in questo turno e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarle.

Partner

- Esili una carta di ogni avversario a cui è stato inflitto danno, non di tutti i tuoi avversari.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per ogni carta esiliata. Se una di esse è una terra, puoi giocarla se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
- Se non giochi una delle carte esiliate, rimane esiliata. Non sarà disponibile per essere giocata nei turni successivi.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, tutte le magie e/o tutti i permanenti che controlli grazie al ladrocinio sfacciato di Braghe vengono esiliati.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.

- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Breccia dell'Ade

{1}{R}

Incantesimo

Ogni carta non terra nel tuo cimitero ha fuga. Il costo di fuga è pari al costo di mana della carta più "Esilia altre tre carte dal tuo cimitero".

All'inizio della sottofase finale, sacrifica la Breccia dell'Ade.

- Se una carta non ha alcun costo di mana, il suo costo di fuga è impossibile da pagare, quindi non puoi lanciarla per quel costo.
- Se stai lanciando una carta avventuriero o una carta split con fuga, scegli come desideri lanciarla, poi paghi il costo appropriato (la creatura per l'Avventura o la metà della carta split che hai scelto) ed esili tre carte.
- Se una magia che stai lanciando con fuga ha un costo aggiuntivo di scartare carte o sacrificare permanenti, puoi esiliare le carte scartate o sacrificate in questo modo per pagare quella parte del suo costo di fuga.
- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- 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. Chissà, magari potrebbe fuggire di nuovo... Di questi tempi, non è facile trovare guardie affidabili per garantire la sicurezza dell'aldilà.
- 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 aggiuntivi, 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.

Bussola Stellare

{2}

Artefatto

La Bussola Stellare entra nel campo di battaglia

TAPPata.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore che una terra base che controlli potrebbe produrre.

- Se una terra base che controlli guadagna un altro tipo di terra base o un'altra abilità che le permette di produrre mana, considera questi effetti per determinare quali colori di mana può produrre quella terra.
 - I colori di mana sono bianco, blu, nero, rosso e verde. Incolore è un tipo ma non un colore.
-

Calice del Nulla

{X} {X}

Artefatto

Il Calice del Nulla entra nel campo di battaglia con X segnalini carica.

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia con valore di mana pari al numero di segnalini carica sul Calice del Nulla, neutralizza quella magia.

- Un costo di mana di {X} {X} significa che paghi due volte X. Ad esempio, se vuoi che X sia pari a 3, pagherai {6} per lanciare il Calice del Nulla.
 - Il numero di segnalini carica sul Calice del Nulla è rilevante solo nel momento in cui la magia viene lanciata. Cambiare il numero di segnalini carica sul Calice del Nulla dopo che una magia è stata lanciata è irrilevante al momento di determinare se l'abilità si innesca o neutralizza la magia.
 - Se non ci sono segnalini carica sul Calice del Nulla, il Calice del Nulla neutralizza ogni magia con un valore di mana pari a 0. Questo include le magie creatura a faccia in giù lanciate con il costo alternativo di metamorfosi.
 - Il Calice del Nulla deve essere sul campo di battaglia al termine del lancio di una magia affinché la sua abilità si inneschi. Se sacrifici il Calice del Nulla come costo per lanciare una magia, la sua abilità non può innescarsi. Tuttavia, se lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata, quell'abilità neutralizzerà comunque la magia.
-

Calice Infinito

{0}

Artefatto

Multipotenziamento {2}

Il Calice Infinito entra nel campo di battaglia con un segnalino carica per ogni volta che è stato potenziato.

{T}: Aggiungi {C} per ogni segnalino carica sul Calice Infinito.

- Puoi lanciare il Calice Infinito senza potenziarlo, se lo desideri. Tuttavia, se il Calice Infinito non ha segnalini carica, attivare la sua ultima abilità non produrrà alcun mana.
-

Cripta del Mana

{0}

Artefatto

All'inizio del tuo mantenimento, lancia una moneta. Se perdi il lancio, la Cripta del Mana ti infligge 3 danni.

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

- Nessun giocatore può scegliere di compiere azioni tra il momento in cui si determina il risultato del lancio e il momento in cui il danno viene inflitto se perdi il lancio.

Dargo, il Demolitore di Navi

{6} {R}

Creatura Leggendaria — Pirata Gigante

7/5

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di artefatti e/o creature.

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni permanente sacrificato in questo modo e {2} in meno per essere lanciata per ogni altro artefatto o creatura che hai sacrificato in questo turno.

Travolgere

Partner

- La prima abilità di Dargo non può ridurre il suo costo al di sotto di {R}. Puoi sacrificare un qualsiasi numero di artefatti e creature, anche se non ridurranno ulteriormente il costo di Dargo.
- La riduzione di costo per gli artefatti e le creature sacrificati in precedenza nel turno si applicherà anche se non sacrifichi niente come costo addizionale.
- La riduzione di costo è {2} per ogni permanente sacrificato, che si tratti di un artefatto, una creatura o entrambi.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (come la tassa del comandante) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Dargo). Il valore di mana di Dargo è 7, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarlo.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.

- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della “tassa del comandante”.

Ferocidonte Scatenato

{2} {R}

Creatura — Dinosaurio

3/3

Minacciare

I giocatori non possono guadagnare punti vita.

Ogniqualvolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia, il Ferocidonte Scatenato infligge 1 danno al controllore di quella creatura.

- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita ai giocatori si risolvono comunque mentre il Ferocidonte Scatenato è sul campo di battaglia. Nessun giocatore guadagnerà punti vita, ma avverranno tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
- Se un effetto dice di impostare i punti vita di un giocatore a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre il Ferocidonte Scatenato è sul campo di battaglia, i punti vita del giocatore non cambiano.
- L'ultima abilità del Ferocidonte Scatenato si innesca ogniqualvolta un qualsiasi giocatore fa entrare una creatura nel campo di battaglia, incluso te.
- Se un'altra creatura entra nel campo di battaglia contemporaneamente al Ferocidonte Scatenato, la sua ultima abilità si innesca.

Ghalta, Fame Primordiale

{10} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

12/12

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la forza totale delle creature che controlli.

Travolgere

- Per determinare il costo totale di Ghalta, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l'effetto di un'altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana di Ghalta resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarlo.
 - Il costo totale per lanciare Ghalta viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se controlli tre creature 2/2, tra cui una che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, il costo totale di Ghalta è {4} {G} {G}. Puoi quindi sacrificare la creatura nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.
 - Se la forza di una creatura è in qualche modo inferiore a 0, viene sottratta dalla forza totale delle tue altre creature. Se la forza totale delle tue creature è pari o inferiore a 0, il costo di Ghalta rimane {10} {G} {G}.
 - La prima abilità di Ghalta non può ridurre il suo costo al di sotto di {G} {G}.
-

Kalamax, Progenitore delle Tempeste
{1}{G}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Dinosaurio Elementale
4/4

Ogniquale volta lanci la tua prima magia istantaneo in ogni turno, se Kalamax, Progenitore delle Tempeste è TAPPato, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.
Ogniquale volta copi una magia istantaneo, metti un segnalino +1/+1 su Kalamax.

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

Lord Windgrace
{2}{B}{R}{G}
Planeswalker Leggendaro — Windgrace
5
+2: Scarta una carta, poi pesca una carta. Se una carta terra viene scartata in questo modo, pesca una carta addizionale.
-3: Rimetti sul campo di battaglia fino a due carte terra bersaglio dal tuo cimitero.
-11: Distruggi fino a sei permanenti non terra bersaglio, poi crea sei pedine creatura Guerriero Felino 2/2 verdi con passa-Foreste.
Lord Windgrace può essere il tuo comandante.

- Se non hai carte in mano quando la prima abilità di Lord Windgrace si risolve, non scarterai nulla e poi pescherai una carta.
- Mentre risolvi l'ultima abilità di fedeltà di Lord Windgrace, crei sei pedine Guerriero Felino anche se vengono distrutti meno di sei permanenti non terra. Tuttavia, se scegli un qualsiasi numero di bersagli per l'abilità e ciascuno diventa un bersaglio illegale, l'abilità non si risolve e non creerai alcuna pedina.

Malcolm, Navigatore dagli Occhi Acuti

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Pirata Sirena

2/2

Volare

Ogniquale volta uno o più Pirati che controlli infliggono danno ai tuoi avversari, crei una pedina Tesoro per ogni avversario a cui è stato inflitto danno.

Partner

- L'abilità innescata di Malcolm si innescherà anche se i Pirati che controlli infliggono danno a un singolo avversario. Otterrai un singolo Tesoro. Ahrrr.
- L'abilità innescata di Malcolm considera tutto il danno inflitto agli avversari dai Pirati che controlli, non soltanto il danno da combattimento.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Martello del Colosso

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +10/+10 e perde volare.

Equipaggiare {8}

- Il Martello del Colosso può essere assegnato a una creatura che non aveva volare fin dall'inizio. Semplicemente non perderà volare.
- Se la creatura equipaggiata guadagna volare dopo che le è stato assegnato il Martello del Colosso, manterrà volare.
- Se un'abilità della creatura equipaggiata stabilisce che essa ha volare "fintanto che" una particolare condizione è vera e quella condizione diventa vera, la creatura non avrà volare. Ad esempio, se la creatura equipaggiata "ha volare fintanto che è attaccante", non avrà volare, neppure se attacca dopo che le è stato assegnato il Martello del Colosso.

Mirri, Duellante della Cavalcavento
 {1}{G}{W}
 Creatura Leggendaria — Guerriero Felino
 3/2
 Attacco improvviso
 Ogniqualvolta Mirri, Duellante della Cavalcavento attacca, ogni avversario non può bloccare con più di una creatura in questo combattimento.
 Fintanto che Mirri, Duellante della Cavalcavento è TAPPata, non più di una creatura può attaccarti in ogni combattimento.

- Se Mirri viene TAPPata dopo che le creature hanno attaccato, le creature non verranno rimosse dal combattimento.
- Mentre Mirri è TAPPata, non vi sono restrizioni sul numero di creature che possono attaccare i planeswalker che controlli o le battaglie che proteggi.

Planetario Cromatico
 {7}
 Artefatto Leggendario
 Puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore.
 {T}: Aggiungi {C}{C}{C}{C}{C}.
 {5}, {T}: Pesca una carta per ogni colore tra i permanenti che controlli.

- L'ultima abilità del Planetario Cromatico può farti pescare un massimo di cinque carte. "Incolore", "artefatto" e "oro" non sono colori.

Poliraptor
 {6}{G}{G}
 Creatura — Dinosaurio
 5/5
Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno al Poliraptor, crea una pedina che è una copia del Poliraptor.

- La pedina avrà l'abilità del Poliraptor. Potrà anch'essa creare copie di se stessa.

- La pedina non copierà i segnalini né il danno sul Poliraptor, né altri effetti che hanno cambiato la forza del Poliraptor, la sua costituzione, il suo tipo, il suo colore e così via. Normalmente, ciò significa che la pedina sarà un semplice Poliraptor. Ma se il Poliraptor viene a sua volta influenzato da effetti di copia, questi saranno presi in considerazione.
- Se il Poliraptor lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, probabilmente perché gli è stato inflitto danno letale, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia del Poliraptor, usando i valori copiabili del Poliraptor quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se più fonti infliggono danno a una creatura con un'abilità infuriare contemporaneamente, magari perché più creature hanno bloccato quella creatura, l'abilità infuriare si innesca una sola volta.
- Se viene inflitto danno letale a una creatura con un'abilità infuriare, tale abilità si innesca.

Ponte con gli Abissi

{B} {B} {B}

Incantesimo

Ogniqualvolta una creatura non pedina viene messa nel tuo cimitero dal campo di battaglia, se il Ponte con gli Abissi è nel tuo cimitero, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

Quando una creatura viene messa nel cimitero di un avversario dal campo di battaglia, se il Ponte con gli Abissi è nel tuo cimitero, esilia il Ponte con gli Abissi.

- Mentre il Ponte con gli Abissi è sul campo di battaglia, non ha effetto. Fa qualcosa solo se si trova in un cimitero. Sì, la cosa è (ancora) un po' bizzarra.
- Nessuna delle abilità considera chi controllava la creatura che è morta, ma solo in quale cimitero sia stata messa. Ciò significa che se un avversario controlla una creatura che possiedi, la sua morte fa innescare la prima abilità del Ponte con gli Abissi, non la seconda.
- Se il Ponte con gli Abissi non è nel tuo cimitero immediatamente prima che una creatura muoia, le sue abilità non si innescano. Se il Ponte con gli Abissi non è più nel tuo cimitero quando la sua prima abilità si risolve, non creerai una pedina.
- Se una creatura non pedina che controlli e una creatura controllata da un avversario muoiono nello stesso momento, puoi scegliere l'ordine in cui si risolvono le abilità innescate del Ponte con gli Abissi. Puoi creare una pedina prima di esiliare il Ponte con gli Abissi.

Portale Coercitivo

{4}

Artefatto

Volontà del concilio — All'inizio del tuo mantenimento, a partire da te, ogni giocatore vota per carneficina o tributo. Se la carneficina ottiene più voti, sacrifica il Portale Coercitivo e distruggi tutti i permanenti non terra. Se il tributo ottiene più voti o il voto è un pareggio, pesca una carta.

- Poiché i voti vengono espressi in ordine di turno, ogni giocatore conoscerà i voti dei giocatori che hanno votato in precedenza.

- Devi votare per una delle opzioni disponibili. Non puoi astenerti.
 - I giocatori votano dopo che si è risolta la magia o abilità. Qualsiasi risposta a quella magia o abilità viene fatta senza che si conosca l'esito della votazione.
 - I giocatori non possono fare nulla dopo che hanno finito di votare ma prima che la magia o abilità che includeva il voto finisca di risolversi.
-

Pugno dei Soli

{3}

Artefatto

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

- L'abilità del Pugno dei Soli è un costo alternativo per lanciare una magia. Non puoi combinarlo con altri costi alternativi, ad esempio il costo di flashback. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento, in aggiunta a questo costo alternativo.
 - Se applichi il costo alternativo del Pugno dei Soli a una magia che ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se lanci una magia per la quale puoi spendere mana di qualsiasi colore per lanciarla, puoi lanciarla per il costo alternativo del Pugno dei Soli e spendere comunque un qualsiasi colore di mana per pagare quel costo.
-

Risonatore Strionico

{2}

Artefatto

{2}, {T}: Copia un'abilità innescata bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”.
- Il Risonatore Strionico bersaglia un'abilità innescata che si è innescata e si trova in pila e crea un'altra istanza di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare un'abilità ad alcun oggetto.
- La fonte della copia è la stessa dell'abilità originale.
- Se l'abilità innescata è modale (cioè, se dice “Scegli uno —” o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l'abilità innescata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli (ad esempio, l'abilità del Nibbio Infernale di Bogardan), la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità innescata si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. Se l'abilità innescata ti chiede di pagare un costo (come nel caso del Goblin Delirante), paghi quel costo per la copia.
- Se un'abilità innescata è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell'abilità innescata sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dall'abilità innescata e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l'abilità entra-in-campo

del Cacciatore di Demoni e vengono esiliate due creature, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando il Cacciatore di Demoni lascia il campo di battaglia.

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

Saccheggiatore Impietoso

{3} {B}

Creatura — Pirata Umano

1/4

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli muore, crea una pedina Tesoro.

- Se un'altra creatura che controlli muore contemporaneamente al Saccheggiatore Impietoso, otterrai un Tesoro.

Schinieri dei Fulmini

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo.

Equipaggiare {0}

- Non puoi semplicemente togliere un Equipaggiamento da una creatura. Se gli Schinieri dei Fulmini sono assegnati all'unica creatura che controlli, non sarai in grado di assegnarle altri Equipaggiamenti (o bersagliarla con qualsiasi altra cosa) finché non avrai un'altra creatura su cui puoi spostare gli Schinieri dei Fulmini.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e ha rapidità, ma in seguito la perde prima di attaccare, non potrà attaccare in quel turno. Questo significa che non puoi usare una copia degli Schinieri dei Fulmini per permettere a due nuove creature di attaccare nello stesso turno.

Sigillo Arcano

{2}

Artefatto

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell'identità di colore del tuo comandante.

- Se hai due comandanti, l'abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
 - Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l'abilità del Sigillo Arcano non produce mana. Non produce {C}.
 - Se non hai un comandante, l'abilità del Sigillo Arcano non produce mana.
-

Stemma Araldico

{5}

Artefatto

Ogni creatura prende +1/+1 per ogni altra creatura sul campo di battaglia che condivide almeno un tipo di creatura con essa. *(Ad esempio, due Chierici Vampiri e un Chierico Umano prenderebbero ognuno +2/+2.)*

- Se una creatura ha più di un tipo di creatura e uno di questi tipi corrisponde alla creatura per cui stai effettuando il calcolo, allora conta quella creatura. Basta che solo un tipo corrisponda per essere conteggiato.
- Se hai una creatura con più di un tipo di creatura, conta tutte le creature che hanno uno di quei tipi di creatura.
- Condividere più tipi di creatura non fornisce un bonus addizionale. Lo Stemma Araldico conta le creature, non i tipi di creatura.

Trasios, Eroe Marinide

{G}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

1/3

{4}: Profetizza 1, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, mettila sul campo di battaglia TAPpata. Altrimenti, pesca una carta.

Partner

- Nessun giocatore può compiere un'altra azione mentre stai risolvendo l'abilità attivata.
- La carta non terra che hai rivelato sarà quella che peschi.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Vampiro di Mephidross

{4} {B} {B}

Creatura — Vampiro

3/4

Volare

Ogni creatura che controlli è un Vampiro in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura e ha “Ogniqualvolta questa creatura infligge danno a una creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura”.

- L’abilità innescata che il Vampiro di Mephidross fornisce a ogni creatura che controlli si innesca con qualsiasi danno inflitto a qualsiasi creatura, non solo col danno da combattimento.

Vasca del Mimic

{3}

Artefatto

Imprimere — Ogniqualvolta una creatura non pedina muore, puoi esiliare quella carta. Se lo fai, fai tornare ogni altra carta esiliata con la Vasca del Mimic nel cimitero del suo proprietario.

{3}, {T}: Crea una pedina che è una copia di una carta esiliata con la Vasca del Mimic. Ha rapidità. Esiliala all’inizio della prossima sottofase finale.

- L’abilità imprimere si innesca ogni volta che una creatura non pedina viene messa in un qualsiasi cimitero dal campo di battaglia, non solo nel tuo cimitero.
- Esiliare la carta mentre si risolve la prima abilità è facoltativo. Se scegli di non esiliarla o se non puoi esiliarla perché la carta ha in qualche modo lasciato il cimitero prima che l’abilità si risolvesse, l’abilità semplicemente non fa nulla mentre si risolve. Qualsiasi carta attualmente esiliata dalla Vasca del Mimic rimane esiliata.
- Se più creature non pedina vengono messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari dal campo di battaglia nello stesso momento, l’abilità imprimere si innesca altrettante volte. Metti in pila le abilità innescate in qualsiasi ordine, quindi sarai tu a stabilire in quale ordine si risolvono. Tuttavia, poiché esiliare quelle carte è facoltativo e la scelta di esiliare una carta in questo modo fa sì che le carte esiliate in precedenza tornino nei cimiteri dei rispettivi proprietari, l’ordine generalmente non ha importanza: alla fine avrai esiliato al massimo una di quelle carte e le altre saranno nei rispettivi cimiteri.
- Puoi esiliare una carta non creatura con la prima abilità della Vasca del Mimic. Ad esempio, se un artefatto non pedina che è diventato una creatura viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, la prima abilità della Vasca del Mimic si innesca e puoi esiliare quella carta.
- La pedina creata dalla seconda abilità sarà una copia di qualsiasi carta esiliata con la Vasca del Mimic quando l’abilità si risolve. Questa potrebbe non essere la stessa carta esiliata con la Vasca del Mimic quando l’abilità è stata attivata. Potrebbe anche non essere una carta creatura.
- Se la pedina è una copia di una carta non creatura, avrà ancora rapidità, anche se non avrà importanza a meno che la pedina non diventi in qualche modo una creatura.
- Puoi attivare la seconda abilità anche se nessuna carta è stata esiliata con la Vasca del Mimic. Se nessuna carta è stata esiliata con la Vasca del Mimic quando l’abilità si risolve, non viene creata alcuna pedina.

- Se la carta esiliata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della carta esiliata si innescheranno quando la pedina viene messa sul 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 esiliata.
- La pedina viene esiliata all’inizio della successiva sottofase finale, indipendentemente da chi la controlla in quel momento, dal fatto che la carta esiliata sia ancora esiliata in quel momento o dal fatto che la Vasca del Mimic sia ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- Se la seconda abilità della Vasca del Mimic viene attivata durante la sottofase finale di un turno, la pedina verrà esiliata all’inizio della sottofase finale del turno successivo.
- Se la pedina non viene esiliata quando l’abilità innescata ritardata si risolve (magari a causa di Reprimere), rimane sul campo di battaglia a tempo indeterminato. Continua ad avere rapidità.
- Se un permanente combinato muore e fa innescare l’abilità innescata della Vasca del Mimic, entrambe le carte che lo compongono vengono esiliate. Mentre la seconda abilità della Vasca del Mimic si risolve, il suo controllore sceglie una di quelle carte per creare una pedina che è una sua copia.
- Se la creatura che muore è una carta istantaneo o stregoneria che è stata manifestata, la Vasca del Mimic può esiliare una carta non permanente. Non puoi creare una pedina che è una copia di una carta non permanente. In questo caso non viene creata alcuna pedina.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *LE CAVERNE PERDUTE DI IXALAN*:

Altare degli Abietti

{2} {B}

Artefatto

Quando l’Altare degli Abietti entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura non pedina. Se lo fai, peschi X carte, poi macini X carte, dove X è la forza di quella creatura.

Costruisci con una o più creature {2} {B} {B}

{2} {B}: Riprendi in mano l’Altare degli Abietti dal tuo cimitero.

////

Ammasso d’Ossa Abietto

Creatura — Orrore Scheletro

/

La forza e la costituzione dell’Ammasso d’Ossa Abietto sono pari alla forza totale delle carte esiliate usate per costruirlo.

L’Ammasso d’Ossa Abietto ha volare fintanto che una carta esiliata usata per costruirlo ha volare. Lo stesso vale per attacco improvviso, doppio attacco, anti-malocchio, cautela, indistruttibile, legame vitale, minacciare, protezione, raggiungere, rapidità, tocco letale e travolgere.

- Se una qualsiasi delle carte esiliate ha un’abilità che ne definisce la forza e/o la costituzione, quell’abilità si applicherà. Ad esempio, se hai usato le Anime degli Smarriti per costruire l’Ammasso d’Ossa Abietto, la sua forza e la sua costituzione quando è in esilio sono determinate dal numero di carte permanente nel tuo cimitero e la forza e la costituzione dell’Ammasso d’Ossa Abietto cambieranno quando cambia il numero

di carte permanente nel tuo cimitero. Se l'abilità che definisce le caratteristiche non può essere applicata, usa 0.

Ammiraglio Cuor di Bronzo, l'Inaffondabile

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

Creatura Leggendaria — Pirata Umano

3/3

Quando l'Ammiraglio Cuor di Bronzo, l'Inaffondabile entra nel campo di battaglia, macina quattro carte.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi rimettere sul campo di battaglia una carta creatura Pirata bersaglio dal tuo cimitero con un segnalino finale. Ha forza e costituzione base 4/4. Ha rapidità fino alla fine del turno. *(Se una creatura con un segnalino finale sta per morire, invece esiliarla.)*

- L'effetto dell'Ammiraglio Cuor di Bronzo, l'Inaffondabile sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura rimessa sul campo. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura rimessa sul campo si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
-

Ancora da Braccio

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha minacciare. Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi due carte. Poi scarti due carte a meno che non scarti una carta Pirata. Equipaggiare {2}. Questa abilità costa {2} in meno per essere attivata se hai una o meno carte in mano.

- Puoi scartare una carta Pirata o due carte che possono essere o meno Pirati. Se davvero vuoi farlo, puoi scartare due carte Pirata. (L'Ammiraglio Cuor di Bronzo se lo ricorderà.)
-

Bombardieri della Bordata

{2} {R}

Creatura — Pirata Goblin

2/2

Minacciare, rapidità

Vanto — Sacrifica un'altra creatura o artefatto: I Bombardieri della Bordata infliggono a un qualsiasi bersaglio danno pari a 2 più il valore di mana del permanente sacrificato. *(Attiva solo se questa creatura ha attaccato in questo turno e solo una volta per turno.)*

- Un'abilità vanto può essere attivata in qualsiasi momento dopo che la creatura con tale abilità è stata dichiarata come attaccante. Questo può avvenire prima della dichiarazione delle creature bloccanti, dopo la dichiarazione delle creature bloccanti ma prima che venga inflitto danno da combattimento, durante il combattimento dopo che è stato inflitto danno da combattimento, durante la fase principale post-combattimento, durante la sottofase finale o, in alcuni rari casi, durante la sottofase di cancellazione.

- Se non è il tuo turno e prendi il controllo di una creatura con un'abilità vanto dopo che quella creatura ha attaccato, puoi attivare l'abilità vanto di quella creatura se non è ancora stata attivata in quel turno.
- Una creatura con un'abilità vanto che viene messa sul campo di battaglia come attaccante non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. La sua abilità vanto non può essere attivata in quel turno.
- Se un effetto aggiunge fasi di combattimento addizionali a un turno e una creatura con un'abilità vanto attacca più di una volta durante quel turno, la sua abilità vanto può comunque essere attivata solo una volta.
- Il lato posteriore di una carta bifronte non ha un costo di mana. Un permanente bifronte con il lato posteriore a faccia in su ha un valore di mana pari al valore di mana del suo lato frontale.

Cantore dei Flutti Rapidi

{1}{G}{U}

Creatura — Sciamano Tritone

3/2

Lampo

Quando il Cantore dei Flutti Rapidi entra nel campo di battaglia, metti un segnalino scudo su un'altra creatura bersaglio che controlli. *(Se sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.)*

Puoi lanciare le magie Tritone come se avessero lampo.

- 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.

Carmen, Aerofante Crudele

{3}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Soldato Vampiro

2/2

Volare

Ogniqualevolta un giocatore sacrifica un permanente, metti un segnalino +1/+1 su Carmen, Aerofante Crudele e guadagni 1 punto vita.

Ogniqualevolta Carmen attacca, rimetti sul campo di battaglia fino a una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore alla forza di Carmen dal tuo cimitero.

- Se un permanente viene sacrificato per pagare il costo di una magia o abilità, la seconda abilità di Carmen, Aerofante Crudele si risolverà prima di quella magia o abilità. Al contrario, se un permanente viene sacrificato durante la risoluzione di una magia o abilità, quella magia o abilità finirà di risolversi prima che la seconda abilità di Carmen, Aerofante Crudele venga messa in pila.
- Se sacrifichi Carmen, Aerofante Crudele, la sua seconda abilità si innesca comunque.
- Se un altro effetto fa sì che la forza di Carmen, Aerofante Crudele sia inferiore al valore di mana della carta bersaglio mentre la sua ultima abilità tenta di risolversi, il bersaglio è illegale. Non rimetterai la carta bersaglio sul campo di battaglia.

Conquistatore Carismatico

{1}{W}

Creatura — Soldato Vampiro

2/2

Cautela

Ogniqualvolta un artefatto o una creatura entrano nel campo di battaglia STAPpati e sotto il controllo di un avversario, quel giocatore può TAPpare quel permanente. Se non lo fa, crei una pedina creatura Vampiro 1/1 bianca con legame vitale.

- Se il permanente è TAPPato mentre l'abilità si risolve, l'avversario non può scegliere di TAPParlo, quindi creerai una pedina Vampiro. Analogamente, se non è più sul campo di battaglia mentre l'abilità si risolve, non può scegliere di TAPParlo e creerai una pedina Vampiro.

Coro della Redenzione

{2}{W}{W}

Creatura — Chierico Vampiro

3/3

Legame vitale

Congrega — Ogniqualvolta il Coro della Redenzione entra nel campo di battaglia o attacca, se controlli tre o più creature con forza diversa, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- Affinché tre creature abbiano una forza diversa tra loro, ognuna di tali forze deve essere diversa. Una creatura 1/1, una creatura 2/1 e un'altra creatura 2/1 non sono tre creature con forza diversa, anche se entrambe le creature 2/1 hanno una forza diversa dalla creatura 1/1.
- Devi controllare tre o più creature con forza diversa nel momento in cui l'abilità congrega si innesca e nel momento in cui l'abilità tenta di risolversi. Tuttavia, non devono necessariamente essere le stesse creature in entrambi i casi.

Cresta del Sole Imitatrice

{2} {G}

Creatura — Dinosaurio

3/3

Ogniqualevolta la Cresta del Sole Imitatrice attacca, puoi farla diventare una copia di un altro Dinosaurio bersaglio che controlli, tranne che il suo nome è Cresta del Sole Imitatrice e ha questa abilità.

- La Cresta del Sole Imitatrice copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale, con le eccezioni indicate (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se copia una creatura leggendaria, anche la Cresta del Sole Imitatrice sarà leggendaria, ma poiché il suo nome rimane Cresta del Sole Imitatrice, la "regola delle leggende" non si applica e nessuna delle due verrà messa nel cimitero.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, la Cresta del Sole Imitatrice diventa una copia di ciò che quella creatura sta copiando.
- Se la creatura copiata è una pedina, la Cresta del Sole Imitatrice copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. Copiare una pedina non fa diventare la Cresta del Sole Imitatrice una pedina. Analogamente, se la stessa Cresta del Sole Imitatrice è una pedina, copiare un permanente non pedina non fa smettere alla Cresta del Sole Imitatrice di essere una pedina.

Danzatore della Bruma

{4} {U}

Creatura — Mago Tritone

3/3

Volare

Gli altri Tritoni che controlli prendono +1/+0 e hanno volare.

Bis {5} {U} {U} (*{5} {U} {U}*), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.*)

- Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
- Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
- Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
- Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.

- Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
- Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.

Don Andres, il Rinnegato

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

Creatura Leggendaria — Pirata Vampiro

4/3

Ogni creatura che controlli ma non possiedi prende +2/+2, ha minacciare e tocco letale ed è un Pirata in aggiunta ai suoi altri tipi.

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura che non possiedi, crea due pedine Tesoro TAPPate.

- Il giocatore che crea una pedina ne è il proprietario.
- Il proprietario di una copia di una magia è il giocatore sotto il cui controllo è stata messa in pila.

Foraggieri dal Becco di Bronzo

{3}{W}

Creatura — Dinosaurio

3/4

Quando i Foraggieri dal Becco di Bronzo entrano nel campo di battaglia, per ogni avversario, esilia fino a un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore finché i Foraggieri dal Becco di Bronzo non lasciano il campo di battaglia.

{X}{W}: Metti una carta bersaglio con valore di mana X esiliata con i Foraggieri dal Becco di Bronzo nel cimitero del suo proprietario. Guadagni X punti vita.

- Se i Foraggieri dal Becco di Bronzo lasciano il campo di battaglia prima che la loro prima abilità si risolva, nessuno dei permanenti bersaglio verrà esiliato.
- Le Aure assegnate ai permanenti esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti esiliati smetteranno di esistere. Quando le carte tornano sul campo di battaglia, saranno nuovi oggetti senza alcun legame con le carte che sono state esiliate.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se una carta permanente esiliata lascia l'esilio, magari a causa dell'ultima abilità dei Foraggieri dal Becco di Bronzo, non tornerà sul campo di battaglia dopo che i Foraggieri dal Becco di Bronzo avranno lasciato il campo di battaglia.

Francisco, Gallinaccio Predone
{1}{B}
Creatura Leggendaria — Pirata Uccello
0/1
Volare
Francisco, Gallinaccio Predone non può bloccare.
Ogniquale volta uno o più Pirati che controlli infliggono danno a un giocatore, Francisco esplora.
Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

- Se uno o più Pirati che controlli infliggono danno a più giocatori contemporaneamente (ad esempio in combattimento o con un'abilità come quella della Ciurma dello Sparafulmini), l'abilità di Francisco, Gallinaccio Predone si innesca una volta per ognuno di quei giocatori.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante.
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Gerofante di Elenda
{2}{W}
Creatura — Chierico Vampiro
1/1
Volare
Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sulla Gerofante di Elenda.
Quando la Gerofante di Elenda muore, crea X pedine creatura Vampiro 1/1 bianche con legame vitale, dove X è la sua forza.

- La seconda abilità della Gerofante di Elenda si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.

- Se alla Gerofante di Elenda viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua seconda abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la seconda abilità della Gerofante di Elenda si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la seconda abilità della Gerofante di Elenda si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la seconda abilità della Gerofante di Elenda, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

Girovaglio Illustre

{4} {W}

Creatura Artefatto — Golem

2/2

Ascesa (Se controlli dieci o più permanenti, ottieni la benedizione della città per il resto della partita.)

Le altre creature artefatto che controlli prendono +2/+2 fintanto che hai la benedizione della città.

All'inizio di ogni mantenimento, crea una pedina creatura artefatto Gnomo 1/1 incolore.

- Se lanci una magia con ascesa, non ottieni la benedizione della città finché non si risolve. I giocatori potrebbero rispondere a quella magia tentando di cambiare il fatto che tu ottenga la benedizione della città.
- Una volta che hai la benedizione della città, la mantieni per il resto della partita, anche se perdi il controllo di alcuni o tutti i tuoi permanenti. La benedizione della città non è di per sé un permanente e non può essere rimossa da alcun effetto.
- Un permanente è qualsiasi oggetto sul campo di battaglia, incluse le pedine e le terre. Le stregonerie, gli istantanei e gli emblemi non sono permanenti
- Se controlli dieci permanenti ma non controlli un permanente né una magia che si sta risolvendo con ascesa, non otterrai la benedizione della città. Ad esempio, se controlli dieci permanenti, perdi il controllo di due di loro e poi lanci il Girovaglio Illustre, non avrai la benedizione della città.
- Se il tuo decimo permanente entra nel campo di battaglia e subito dopo un permanente lascia il campo di battaglia (probabilmente a causa della “regola delle leggende” o perché è una creatura con costituzione pari a 0), ottieni la benedizione della città prima che il permanente lasci il campo di battaglia.
- Ascesa su un permanente non è un'abilità innescata e non usa la pila. I giocatori possono rispondere a una magia che ti fornisce il tuo decimo permanente, ma non possono rispondere al tuo ottenimento della benedizione della città una volta che controlli quel decimo permanente. Ciò significa che, se il tuo decimo permanente è una terra che giochi, i giocatori non possono rispondere prima che tu ottenga la benedizione della città.

Hakbal dell'Anima Crescente

{2}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Esploratore Tritone

3/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, ogni creatura Tritone che controlli esplora. (*Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura che sta esplorando, poi rimetti la carta al suo posto o mettila nel tuo cimitero.*)

Ogniqualvolta Hakbal dell'Anima Crescente attacca, puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano. Se non lo fai, pesca una carta.

- Ognuna delle tue creature Tritone esplorerà durante la risoluzione della prima abilità di Hakbal dell'Anima Crescente. I giocatori non potranno rispondere tra un'esplorazione e l'altra.
- Se controlli più Tritoni, scegli l'ordine in cui esplorano. Assicurati che sia chiaro quale Tritone sta esplorando prima di rivelare qualsiasi carta.

Icona del Progenitore

{3}

Artefatto

Mentre l'Icona del Progenitore entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

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

{T}: La prossima magia del tipo scelto che lanci in questo turno può essere lanciata come se avesse lampo.

- Se l'Icona del Progenitore è in qualche modo sul campo di battaglia senza un tipo scelto, la sua ultima abilità non avrà alcun effetto.

Il Forziere della Capitana Lugubre

{3}{B}

Artefatto Leggendaria

{T}: Sorveglianza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

{T}: Fino alla fine del turno, ogni carta creatura nel tuo cimitero ha "Fuga—{3}{B}, Esilia altre quattro carte dal tuo cimitero". (*Puoi lanciare una carta con fuga dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.*)

- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- 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 aggiuntivi, devi pagarli.
 - 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.
-

Incrispature di Potenziale

{1}{U}

Istantaneo

Prolifera, poi scegli un qualsiasi numero di permanenti che controlli sui quali è stato messo un segnalino in questo modo. Quei permanenti scompaiono. *(Per proliferare, scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente. Tratta i permanenti scomparsi e qualsiasi permanente ad essi assegnato come se non esistessero fino al prossimo turno del loro controllore.)*

- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. 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.
- Se un giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini aggiuntivi, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
- Un’abilità che si innesca “Ogniqualevolta proliferi” si innesca anche se non hai scelto alcun permanente o giocatore mentre lo fai.
- 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.
- 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.
- Una pedina scomparsa apparirà all’inizio della sottofase di STAP del suo controllore proprio come un permanente non pedina.
- 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” 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 nel momento in cui sono entrate nel campo di battaglia vengono ricordate anche dopo che appaiono.

Istruttore Affluente

{3}{G}

Creatura — Sciamano Tritone

4/4

Mentore (*Ogniqualevolta questa creatura attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante bersaglio con forza inferiore.*)

Ogniqualevolta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli muore, pesca una carta.

- Mentore confronta la forza della creatura che ha mentore con quella della creatura bersaglio in due momenti distinti: una prima volta mentre l’abilità innescata viene messa in pila e una seconda volta mentre l’abilità innescata si risolve. Se vuoi aumentare la forza di una creatura in modo che la sua abilità mentore possa bersagliare una creatura più potente, l’ultima opportunità per farlo è durante la sottofase di inizio combattimento.
- Se la forza della creatura bersaglio non è più inferiore a quella della creatura attaccante mentre l’abilità si risolve, mentore non aggiunge un segnalino +1/+1. Ad esempio, se due creature 3/3 con mentore attaccano ed entrambi gli inneschi di mentore bersagliano la stessa creatura 2/2, il primo che si risolve mette un segnalino +1/+1 su di essa, mentre il secondo non ha effetto.
- Se la creatura con mentore lascia il campo di battaglia mentre mentore è in pila, usa la forza che aveva quella creatura quando ha lasciato il campo di battaglia, per determinare se la creatura bersaglio ha una forza inferiore.

L’Indomita

{2}{U}{U}

Artefatto Leggendario — Veicolo

6/6

Travolgere

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta.

Manovrare 3

Puoi lanciare L’Indomita dal tuo cimitero fintanto che controlli tre o più Pirati e/o Veicoli TAPpati.

- Il permesso di lanciare fornito dall’ultima abilità di L’Indomita non cambia il momento in cui puoi lanciarla dal tuo cimitero.
- Paghi comunque i costi di L’Indomita quando la lanci dal tuo cimitero.
- Se L’Indomita viene neutralizzata o muore dopo essere stata lanciata dal tuo cimitero, ritorna nel cimitero. Potrà essere lanciata di nuovo in questo modo in seguito.

- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia dal tuo cimitero, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla.
- Solo i Pirati TAPpati e i Veicoli TAPpati contano per il permesso di lanciare dell'ultima abilità di L'Indomita.
- L'Indomita verifica se controlli tre o più Pirati TAPpati e/o Veicoli TAPpati solo quando inizi a lanciarla. Una volta che inizi a lanciare L'Indomita dal tuo cimitero, non importa cosa succede ai Pirati TAPpati e/o ai Veicoli TAPpati che controlli.

Marcia dei Canonizzati

{X} {W} {W}

Incantesimo

Quando la Marcia dei Canonizzati entra nel campo di battaglia, crea X pedine creatura Vampiro 1/1 bianche con legame vitale.

All'inizio del tuo mantenimento, se la tua devozione al bianco e al nero è pari o superiore a sette, crea una pedina creatura Demone Vampiro 4/3 bianca e nera con volare.

- La tua devozione a due colori è il numero totale di simboli di mana del primo colore, del secondo colore o entrambi nel costo di mana dei permanenti che controlli. Se un effetto si riferisce alla tua devozione a due colori, un simbolo ibrido di entrambi quei colori viene considerato una sola volta.
- L'ultima abilità della Marcia dei Canonizzati si innesca solo se la tua devozione al bianco e al nero è pari o superiore a sette all'inizio del tuo mantenimento. Quando l'abilità innescata tenta di risolversi, se la tua devozione al bianco e al nero non è più almeno pari a sette, l'abilità non avrà alcun effetto.
- I simboli di mana generico e incolore ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} ecc.) nel costo di mana dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana nei riquadri di testo dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana ibrido, i simboli di mana ibrido monocoloro e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Se metti un'Aura sul permanente di un avversario, quell'Aura è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.
- Il lato posteriore di un permanente bifronte che si trasforma non ha costo di mana. I simboli di mana sul lato frontale di un permanente bifronte che si trasforma non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore quando si trova sul campo di battaglia con il lato posteriore a faccia in su.

Meraviglie del Passato

{G} {G}

Stregoneria

Discesa 8 — Quando lanci questa magia, se ci sono otto o più carte permanente nel tuo cimitero, copia questa magia due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero. Esilia le Meraviglie del Passato.

- L'abilità innescata si risolverà prima delle Meraviglie del Passato. Se le Meraviglie del Passato vengono neutralizzate in risposta alla loro abilità innescata, copierai comunque le Meraviglie del Passato due volte.
-

Mozzo d'Ossa

{3} {B}

Creatura — Pirata Scheletro

3/3

Ogni altra creatura Scheletro o Pirata che controlli prende +1/+1.

Ogniqualvolta una o più carte creatura lasciano il tuo cimitero, crea una pedina creatura Pirata Scheletro 2/2 nera. *(Questa abilità si innesca solo dal campo di battaglia.)*

{5} {B}: Rimetti sul campo di battaglia TAPpato il Mozzo d'Ossa dal tuo cimitero.

- Se due o più carte creatura lasciano il tuo cimitero in un singolo evento, la seconda abilità del Mozzo d'Ossa si innescherà una volta. Se lasciano il tuo cimitero in eventi separati, si innescherà una volta per ogni evento.
 - Risolvere l'ultima abilità del Mozzo d'Ossa non farà innescare la sua seconda abilità.
-

Negoziatrice della Flotta Fendiburrasca

{2} {U}

Creatura — Pirata Sirena

2/2

Volare

Negoziato — Ogniqualvolta la Negoziatrice della Flotta Fendiburrasca attacca, ogni giocatore rivela la prima carta del proprio grimorio. Per ogni carta non terra rivelata in questo modo, crei una pedina Mappa. Poi ogni giocatore pesca una carta. *(Una pedina Mappa è un artefatto con "{1}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Una creatura bersaglio che controlli esplora. Attiva solo come una stregoneria".)*

- Tranne in alcuni casi molto rari, ogni giocatore rivela la carta che pescherà.
-

Occhio di Ojer Taq

{3}

Artefatto

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

Costruisci con due oggetti che condividono un tipo di carta {6} (*{6}*, *Esilia questo artefatto*, *Esilia i due oggetti scelti tra gli altri permanenti che controlli e/o le carte dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.*)

////

Osservatorio dell'Apice

Artefatto

L'Osservatorio dell'Apice entra nel campo di battaglia TAPPato. Mentre entra, scegli un tipo di carta condiviso tra due carte esiliate usate per costruirlo.

{T}: La prossima magia del tipo scelto che lanci in questo turno può essere lanciata senza pagare il suo costo di mana.

- I tipi di carta che possono comparire in una normale partita di *Magic* sono artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale (un tipo di carta presente su carte meno recenti). Non puoi scegliere i supertipi, come neve e base. Non puoi scegliere nemmeno sottotipi quali Uccello, Equipaggiamento e Foresta. Terra può essere scelto, ma non è una buona idea.

Ordine del Sacro Vespro

{6}{W}{B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

5/5

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.*)

Volare, legame vitale, rapidità

Esaltato (*Ogniquale volta una creatura che controlli attacca da sola, prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

Gli altri Vampiri che controlli hanno esaltato.

- Per convocare una magia, puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali 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. Convocazione non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.
- 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.
- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se

applicabile). Ad esempio, esaltato non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.

Pantlaza, Favorito dal Sole

{2} {R} {G} {W}

Creatura Legendaria — Dinosaurio

4/4

Ogniquale volta Pantlaza, Favorito dal Sole o un altro Dinosaurio entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi scoprire X, dove X è la costituzione di quella creatura. Fallo solo una volta per turno. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- Il valore di X viene determinato solo una volta, quando si risolve l'abilità. Se la creatura ha lasciato il campo di battaglia, usa la costituzione che aveva nel momento in cui l'ha lasciato.
 - Una volta che hai deciso di scoprire usando l'abilità di Pantlaza, quell'abilità smetterà di innescarsi per la durata di quel turno.
-

Piccozza del Paleontologo

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, pesca una carta, poi scarta una carta.

Equipaggiare {1}

Costruisci con una o più creature {5} ({5}, *Esilia questo artefatto, Esilia una o più creature che controlli e/o carte creatura dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario.*

Costruisci solo come una stregoneria.)

////

Copricapo del Dinosaurio

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Copricapo del Dinosaurio entra nel campo di battaglia, assegna a una creatura bersaglio che controlli.

Mentre il Copricapo del Dinosaurio viene assegnato a una creatura, scegli una carta creatura esiliata usata per costruire il Copricapo del Dinosaurio.

La creatura equipaggiata è una copia dell'ultima carta scelta.

Equipaggiare {2}

- Ogni volta che il Copricapo del Dinosaurio viene assegnato a una creatura, scegli una delle carte creatura esiliate usate per costruirlo. Puoi scegliere la stessa carta che hai scelto l'ultima volta che hai dovuto scegliere.
- La creatura equipaggiata copia esattamente ciò che è stampato sulla carta esiliata e nient'altro. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa in esilio.

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

Progenie della Calamità

{3}{G}{G}

Creatura — Dinosaurio

5/5

Miriade (Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una copia di questa creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)

Ogniqualvolta la Progenie della Calamità infligge danno da combattimento a un giocatore, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore.

- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando, al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando o al protettore della battaglia che la creatura stava attaccando nel momento in cui l’abilità si è risolta. Se quella creatura non sta più attaccando, si riferisce al giocatore appropriato in base a chi o cosa la creatura ha attaccato l’ultima volta.
 - Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
 - Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina. Se sta attaccando un planeswalker, scegli tu quale. Nessuna delle pedine può attaccare una battaglia.
 - Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l’abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
 - Le pedine entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
 - Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando le pedine entrano 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 creatura copiata.
 - Se miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se quest’ultima attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.
-

Promessa di Aclazotz

{1} {B}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare una creatura non Demone. Se lo fai, popola. *(Crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.)*

//ADV//

Rinascita Ripugnante

{2} {B}

Stregoneria — Avventura

Sacrifica una creatura non Demone. Se lo fai, crea una pedina creatura Demone Vampiro 4/3 bianca e nera con volare.

- Se non controlli alcuna pedina creatura quando popoli, non accadrà nulla.
- La nuova pedina creatura copia le caratteristiche della pedina originale come descritte dall'effetto che ha creato la pedina originale.
- La nuova pedina non copia se la pedina originale è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, 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.
- Una carta avventuriero è una carta permanente in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, la Promessa di Aclazotz è una carta incantesimo nera con valore di mana 2. Mentre è lì, non può essere il bersaglio di una magia o abilità che bersaglia solo carte istantaneo o stregoneria.
- Quando lanci una magia come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.
- Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se controlli Johann, Apprendista Stregone (“Una volta per turno, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria dalla cima del tuo grimorio”) e la Promessa di Aclazotz è in cima al tuo grimorio, puoi lanciare la Rinascita Ripugnante, ma non la Promessa di Aclazotz.
- Se una magia viene lanciata come Avventura, il suo controllore la esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve. Fintanto che rimane esiliata, quel giocatore può lanciarla come magia permanente. Se una magia Avventura lascia la pila in qualsiasi modo diverso dalla risoluzione (probabilmente se viene neutralizzata o non riesce a risolversi perché i suoi bersagli sono diventati tutti illegali), quella carta non verrà esiliata e il controllore della magia non potrà lanciarla come permanente in seguito.
- Se una carta avventuriero finisce in esilio per qualsiasi altro motivo tranne che esiliando se stessa mentre si risolve, non ti darà il permesso di lanciarla come magia permanente.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per la magia permanente che lanci dall'esilio. Normalmente, potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come permanente.

- Un effetto può riferirsi a una carta, una magia o un permanente che “ha un’Avventura”. Questo si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha la serie di caratteristiche alternative di una carta avventuriero, anche se non vengono usate in quel momento e anche se quella carta non è mai stata lanciata come Avventura.
- Se un effetto si riferisce a una carta, una magia o un permanente che ha un’Avventura, non troverà una magia istantaneo o stregoneria in pila che è stata lanciata come Avventura.
- Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un’Avventura, anche la copia ha un’Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell’Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all’Avventura.

Raptor Furenti

{4} {R}

Creatura — Dinosaurio

5/5

Travolgere

Ogniquale volta viene inflitto danno a un Dinosaurio che controlli, quel Dinosaurio infligge altrettanti danni a un qualsiasi bersaglio che non sia un Dinosaurio.

- “Qualsiasi bersaglio che non sia un Dinosaurio” significa qualsiasi creatura non Dinosaurio, qualsiasi planeswalker o battaglia, o qualsiasi giocatore (indipendentemente dalla sua età).
- Se più fonti infliggono danno a un Dinosaurio che controlli mentre controlli i Raptor Furenti, probabilmente perché più creature hanno bloccato quel Dinosaurio, l’ultima abilità dei Raptor Furenti si innesca una sola volta.
- Se viene inflitto danno letale a un Dinosaurio che controlli mentre controlli i Raptor Furenti, l’ultima abilità dei Raptor Furenti si innesca comunque.
- Se i Raptor Furenti e uno o più altri Dinosauri che controlli subiscono danno contemporaneamente, l’abilità dei Raptor Furenti si innesca per i Raptor Furenti e per ciascuno di quei Dinosauri, indipendentemente dal fatto che ai Raptor Furenti sia stato inflitto danno letale o meno.

Scontro degli Artigli

{1} {G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un’altra creatura bersaglio. Se è stato inflitto danno in eccesso in questo modo, scopri X, dove X è quel danno in eccesso. *(Esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra con valore di mana pari o inferiore. Lanciala senza pagare il suo costo di mana o aggiungila alla tua mano. Metti le altre in fondo in ordine casuale.)*

- 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.

Sergente della Legione del Vespro

{1}{B}

Creatura — Soldato Vampiro

2/2

Minacciare

{1}{B}, Sacrifica il Sergente della Legione del Vespro:

Ogni creatura Vampiro non pedina che controlli ha persistere fino alla fine del turno. *(Quando questa creatura muore, se non aveva segnalini -1/-1, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino -1/-1.)*

- Se una carta con persistere viene rimossa dal cimitero dopo la sua morte ma prima che l'abilità innescata si risolva, non ritornerà sul campo di battaglia.
- Dopo che persistere ha fatto tornare la creatura, questa viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza. Le Aure che erano assegnate ad essa non torneranno sul campo di battaglia. Gli Equipaggiamenti che erano assegnati ad essa resteranno non assegnati. Eventuali segnalini su di essa non verranno messi sulla nuova creatura.
- Se una creatura ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, le azioni di stato rimuovono lo stesso numero di entrambi in modo che ne rimanga un solo tipo su di essa. L'abilità persistere di una creatura può recuperarla di nuovo se i suoi segnalini -1/-1 vengono rimossi in questo modo.
- Se una creatura con persistere che ha segnalini +1/+1 riceve abbastanza segnalini -1/-1 da essere distrutta per danno letale o essere messa nel cimitero del suo proprietario perché ha costituzione pari o inferiore a 0, persistere non si innescherà e la carta non verrà rimessa sul campo di battaglia. Questo perché l'abilità persistere verifica le condizioni della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia e, in quel momento, aveva ancora i segnalini -1/-1.

Stalattite di Minerale

{1}{R}

Artefatto

{T}: Aggiungi {R}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia istantaneo o stregoneria.

Costruisci con quattro o più carte istantaneo e/o stregoneria rosse {3}{R}{R} ({3}{R}{R}), *Esilia questo artefatto, Esilia i quattro o più oggetti dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.*

////

Catalizzatore di Cosmio

Artefatto

{1}{R}, {T}: Scegli una carta esiliata usata per costruire il Catalizzatore di Cosmio a caso. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

- Decidi se lanciare o meno la carta esiliata mentre l'abilità attivata del Catalizzatore di Cosmio si risolve. Se la lanci, lo fai come parte della risoluzione di quell'abilità. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Storica di Fondalinfia

{3}{G}

Creatura — Druido Tritone

3/3

Le carte Tritone e le carte Druido nel tuo cimitero hanno rievocare. *(Puoi lanciare carte con rievocare dal tuo cimitero scartando una carta terra oltre a pagare gli altri loro costi.)*

- Se una magia con rievocare che lanci viene neutralizzata, viene rimessa nel tuo cimitero. Puoi utilizzare l'abilità rievocare per lanciarla di nuovo.

Tetzin, Gnomo Campione

{U}{R}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Gnomo

2/2

Ogniqualevolta Tetzin o un altro artefatto bifronte entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, macina tre carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta artefatto scelta tra esse.

Costruisci con sei artefatti {4} ({4}), *Esilia questo artefatto, Esilia i sei oggetti scelti tra gli altri permanenti che controlli e/o le carte dal tuo cimitero: Rimetti questa carta trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Costruisci solo come una stregoneria.*

////

Il Colosso dell'Ingranaggio Dorato

Creatura Artefatto Leggendaria — Gnomo

6/6

Cautela, travolgere

Ogniqualevolta il Colosso dell'Ingranaggio Dorato entra nel campo di battaglia o attacca, trasforma fino a un altro artefatto bifronte bersaglio che controlli. Crea due pedine creatura artefatto Gnomo 1/1 incolori.

- Puoi bersagliare qualsiasi artefatto bifronte che controlli con l'abilità innescata di Il Colosso dell'Ingranaggio Dorato, ma solo le carte bifronte che si trasformano e le pedine che si trasformano possono trasformarsi. Scegliere un artefatto rappresentato da una carta bifronte modale (il Calderone Pestilenziale di *Strixhaven*, ad esempio) non farà trasformare quel permanente.

Uovo di Dinosaurio

{1}{G}

Creatura — Uovo Dinosaurio

0/3

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

Quando l'Uovo di Dinosaurio muore, puoi scoprire X, dove X è la sua costituzione.

- Quando confronti i valori delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
- Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della creatura con evoluzione. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, evoluzione non si innescherà.
- Se si innesca evoluzione, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che evoluzione tenti di risolversi, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per confrontarli.
- Se più creature entrano nel campo di battaglia allo stesso tempo, evoluzione potrebbe innescarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione e due creature 3/3 entrano nel campo di battaglia, evoluzione si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della creatura con evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.
- Più istanze di evoluzione si innescano separatamente e, come in precedenza, il confronto dei valori viene effettuato per ognuna indipendentemente mentre tenta di risolversi.
- Quando confronti i valori mentre si risolve l'abilità evoluzione, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque e metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Per esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione e una creatura 1/3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la sua costituzione è maggiore, perciò si innescherà evoluzione. In risposta, la creatura 1/3 prende +2/-2. Quando l'innescamento di evoluzione tenta di risolversi, la sua forza è maggiore. Metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione.

Wayta, Addestratrice Prodigio

{R}{G}{W}

Creatura Legendaria — Guerriero Umano

1/5

Rapidità

{2}{G}, {T}: Una creatura bersaglio che controlli lotta con un'altra creatura bersaglio. Questa abilità costa {2} in meno per essere attivata se bersaglia due creature che controlli.

Se una creatura che controlli a cui viene inflitto danno fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- L'ultima abilità di Wayta, Addestratrice Prodigio influenza solo le abilità innescate le cui condizioni di innescamento fanno riferimento specificamente ai danni inflitti, come l'abilità fornita dal Vampiro di Mephidross

o l'ultima abilità dei Raptor Furenti. Non influenza le abilità innescate che si innescerebbero a causa dei risultati di quel danno. Ad esempio, se controlli un Compagno di Ajani (“Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 sul Compagno di Ajani”) e attivi la seconda abilità di Wayta, Addestratrice Prodigio bersagliando una creatura che controlli con legame vitale e un'altra creatura che controlli, l'abilità innescata del Compagno di Ajani si innescerà comunque una sola volta.

- L'ultima abilità di Wayta, Addestratrice Prodigio non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se in qualche modo controlli due copie di Wayta, Addestratrice Prodigio, una creatura che controlli che subisce danno fa sì che le abilità si innescino tre volte, non quattro. Una terza Wayta, Addestratrice Prodigio fa sì che le abilità si innescino quattro volte, una quarta cinque volte e così via.

Xavier Sal, Capitano Infestato

{B}{G}{U}

Creatura Legendaria — Pirata Fungus Umano

3/3

{T}, Rimuovi un segnalino da un altro permanente che controlli: Popola. Attiva solo come una stregoneria.

(Crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.)

{T}, Sacrifica un'altra creatura: Prolifera. Attiva solo come una stregoneria. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Se non controlli alcuna pedina creatura quando popoli, non accadrà nulla.
- La nuova pedina creatura copia le caratteristiche della pedina originale come descritte dall'effetto che ha creato la pedina originale.
- La nuova pedina non copia se la pedina originale è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, 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.
- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. 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.
- Se un giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
- Un'abilità che si innesci “Ogniquale volta proliferi” si innesci anche se non hai scelto alcun permanente o giocatore mentre lo fai.

- 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.

Xolatoyac, la Marea Sorridente

{4}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Serpe Salamandra

6/6

Ogniquale volta Xolatoyac, la Marea Sorridente entra nel campo di battaglia o attacca, metti un segnalino inondazione su una terra bersaglio. Quella terra è un'Isola in aggiunta ai suoi altri tipi fintanto che ha un segnalino inondazione.

All'inizio della tua sottofase finale, STAPpa ogni permanente che controlli con un segnalino.

- La terra rimane un'Isola finché il segnalino inondazione non viene rimosso, anche se Xolatoyac, la Marea Sorridente lascia il campo di battaglia.
- La terra mantiene i tipi di terra e le abilità che già aveva. Un'Isola ha l'abilità "{T}: Aggiungi {U}".

© 2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, i loro loghi, Magic e i simboli WUBRGCT sono proprietà di Wizards negli USA e in altri paesi. Brevetto USA N. RE 37.957.

© Universal City Studios LLC e Amblin Entertainment, Inc. Tutti i Diritti Riservati.