

Note di release di *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*

Redatte da Matt Tabak e Jess Dunks

Ultima modifica: 20 gennaio 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://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 *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*, con codice dell'espansione MAT, 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* e *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*.

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

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

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

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE EPILOGO DI *L'AVANZATA DELLE MACCHINE*:

Aprire il Passaggio

{X}{G}{G}

Stregoneria

X non può essere maggiore del numero di giocatori nella partita.

Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli

X carte terra. Metti quelle carte terra sul campo di battaglia TAPpate e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Il numero di giocatori nella partita viene verificato solo mentre scegli il valore di X. Una volta che hai lanciato Aprire il Passaggio, i giocatori che lasceranno la partita in risposta alla magia non influiranno sul numero di carte terra che troverai.

Arni Frontemetallica

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Berserker Umano

3/3

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca o una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo come attaccante, puoi pagare {1}{R}. Se lo fai, puoi mettere sul campo di battaglia TAPpata e attaccante una carta creatura dalla tua mano con valore di mana inferiore al valore di mana di quella creatura.

- Decidi se pagare o meno {1}{R} mentre l'abilità innescata si risolve.
- Se mentre l'abilità si risolve viene messa sul campo di battaglia una creatura attaccante, l'abilità si innescerà di nuovo. Questa istanza dell'abilità considererà il valore di mana della nuova creatura entrata nel campo di battaglia come attaccante.
- Se la creatura attaccante o la creatura entrata nel campo di battaglia come attaccante non si trova sul campo di battaglia mentre si risolve l'abilità innescata, usa il valore di mana che aveva nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. (Se si trova sul campo di battaglia ma non sta più attaccando, usa il valore di mana attuale.)

Avanguardia delle Giubbe Ramate

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Ogni altro Umano che controlli prende +1/+0 e ha egida

{1}. *(Ogniquale volta diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.)*

- Una volta che l'abilità egida si è innescata, far sì che quell'Umano perda egida rimuovendo l'Avanguardia delle Giubbe Ramate non influenzerà quell'abilità. Il giocatore appropriato dovrà comunque pagare {1} oppure la magia o abilità verrà neutralizzata.
-

Banchetto dei Deceduti Vittoriosi

{W}{B}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, se sono morte una o più creature in questo turno, guadagni altrettanti punti vita e distribuisce altrettanti segnalini +1/+1 tra le creature che controlli.

- Se non sono morte creature nel momento in cui inizia la tua sottofase finale, l'abilità del Banchetto dei Deceduti Vittoriosi non si innescherà. Se invece si innesca, considera il numero di creature morte mentre l'abilità si risolve. In altre parole, le creature morte in risposta all'abilità verranno considerate purché almeno una sia morta prima in modo da far innescare l'abilità.
- L'abilità conterà tutte le creature che sono morte, incluse le pedine creatura. Per le creature non pedina che sono morte, è irrilevante se le carte sono ancora nel cimitero.
- L'abilità non bersaglia alcuna creatura. Scegli come distribuire i segnalini mentre si risolve l'abilità.

Barone Markov

{2}{B}

Creatura — Nobile Vampiro

2/2

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.*)

Legame vitale

Gli altri Vampiri che controlli prendono +1/+1.

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

Note generali su follia

- In una partita di *Magic*, le carte possono essere scartate soltanto dalla mano di un giocatore. Gli effetti che mettono carte nel cimitero di un giocatore da qualsiasi altra zona non fanno scartare quelle carte.
- Follia funziona indipendentemente dal motivo per cui stai scartando la carta. Potresti scartarla per pagare un costo, perché te lo impongono una magia o un'abilità oppure perché hai troppe carte in mano durante la tua sottofase di cancellazione. Tuttavia, non puoi scartare una carta con follia solo perché vuoi farlo.
- Una carta con follia che viene scartata conta come se fosse scartata anche se viene messa in esilio invece che in un cimitero. Se è stata scartata per pagare un costo, quel costo si considera pagato. Le abilità che si innescano quando viene scartata una carta si innescheranno comunque.
- Una magia lanciata per il suo costo di follia viene messa in pila come qualsiasi altra magia. Può essere neutralizzata, copiata e così via. Mentre si risolve, viene messa sul campo di battaglia se è una carta permanente oppure nel cimitero del suo proprietario se è una carta istantaneo o stregoneria.
- Quando lanci una magia con follia, le regole sulla tempistica basate sul tipo di carta vengono ignorate. Ad esempio, puoi lanciare una creatura con follia se la scarti durante il turno di un avversario.
- Se scegli di non lanciare una carta con follia quando si risolve l'abilità innescata di follia, la carta viene messa nel tuo cimitero. Follia non ti concede un'altra opportunità di lanciarla in seguito.

- Se scarti una carta con follia per pagare il costo di una magia o di un'abilità attivata, l'abilità innescata di follia di quella carta si risolverà prima della magia o abilità per cui hai pagato scartando; lo stesso vale per la magia che quella carta diventa, se scegli di lanciarla.
- Se scarti una carta con follia mentre si risolve una magia o un'abilità, la carta si sposta immediatamente in esilio. Continua a risolvere quella magia o abilità: nota che in questo momento la carta che hai scartato non è nel tuo cimitero. La sua abilità innescata di follia verrà messa in pila dopo che quella magia o abilità si sarà completamente risolta.

Calix, Guidato dal Fato

{1}{G}{W}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Druido Umano

2/2

Costellazione — Ogniqualvolta Calix, Guidato dal Fato o un altro incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

Ogniqualvolta Calix o una creatura incantata che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi creare una pedina che è una copia di un incantesimo non leggendario che controlli. Fallo solo una volta per turno.

- Calix può essere il bersaglio della sua stessa abilità costellazione. Questo include quando Calix entra nel campo di battaglia.
- L'ultima abilità di Calix non bersaglia alcun permanente. Scegli per quale incantesimo non leggendario che controlli creare una pedina che ne è una copia (anche nessuno) mentre l'abilità si risolve. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui scegli e la creazione della pedina.
- Dopo che hai scelto di creare una pedina usando l'ultima abilità, quell'abilità non si innescherà di nuovo in quel turno. Altre istanze dell'abilità che sono già in pila si risolveranno, ma non avranno alcun effetto.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[Questo permanente] entra nel campo di battaglia con" del permanente copiato.

Cavaliere Giurato di Ayara

{1}{B}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Minacciare

Ogniquale volta la Cavaliere Giurato di Ayara infligge danno da combattimento a un giocatore, se ha meno di quattro segnalini +1/+1, metti un segnalino +1/+1 su di essa. Poi, se ha esattamente quattro segnalini +1/+1, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Se la Cavaliere Giurato di Ayara ha quattro o più segnalini +1/+1 quando infligge danno da combattimento a un giocatore, la sua abilità non si innesca. Non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai un segnalino +1/+1 sulla Cavaliere Giurato di Ayara e non passerai in rassegna per una carta.
- Se si innesca, l'abilità controllerà di nuovo il numero di segnalini +1/+1 sulla Cavaliere Giurato di Ayara mentre tenta di risolversi. Se in quel momento la Cavaliere Giurato di Ayara ha quattro o più segnalini +1/+1, l'abilità non si risolverà. Non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai un segnalino +1/+1 sulla Cavaliere Giurato di Ayara e non passerai in rassegna per una carta.
- Se la Cavaliere Giurato di Ayara non è sul campo di battaglia mentre la sua abilità tenta di risolversi, non passerai in rassegna per trovare una carta, nemmeno se la Cavaliere Giurato di Ayara aveva tre segnalini +1/+1 prima di lasciare il campo di battaglia, perché non potrebbe ricevere il quarto segnalino +1/+1.

Danitha, Luce di Nuova Benalia

{1}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

2/2

Cautela, travolgere, legame vitale

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia Aura o Equipaggiamento dal tuo cimitero.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia che lanci dal tuo cimitero.
 - Devi pagare i costi per lanciare quella magia. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
 - Dopo che hai iniziato a lanciare la magia, perdere il controllo di Danitha non influenza la magia.
 - Se lanci una magia dal tuo cimitero usando un altro metodo che permette di lanciarla, l'effetto di Danitha non si applica. Puoi lanciare un'altra magia Aura o Equipaggiamento dal tuo cimitero.
 - Se lanci una magia Aura o Equipaggiamento dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Danitha nello stesso turno, puoi lanciare un'altra magia Aura o Equipaggiamento dal tuo cimitero in quel turno.
 - Se una carta Aura o Equipaggiamento viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.
-

Debellare

{2}{B}

Istantaneo

Un avversario bersaglio esilia una creatura o un planeswalker che controlla con il valore di mana maggiore tra le creature e i planeswalker che controlla.

- Quale creatura o planeswalker esiliare viene determinato mentre Debellare si risolve.
- Debellare bersaglia solo l'avversario, non un permanente. Un permanente con anti-malocchio può essere esiliato in questo modo se il suo valore di mana è il maggiore, ad esempio.
- Considera tutte le creature e i planeswalker che l'avversario bersaglio controlla come un gruppo unico per vedere quale sia quello con il valore di mana maggiore. Ad esempio, se l'avversario controlla una creatura con valore di mana 3 e un planeswalker con valore di mana 5, deve esiliare il planeswalker.

Deificazione

{1}{W}

Incantesimo

Mentre la Deificazione entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di planeswalker.

I planeswalker del tipo scelto che controlli hanno anti-malocchio.

Fintanto che controlli una creatura, se il danno inflitto a un planeswalker del tipo scelto che controlli sta per rimuovere tutti i suoi segnalini fedeltà, rimuovili invece tutti tranne uno.

- Un planeswalker con anti-malocchio può comunque essere attaccato.
- L'ultima abilità della Deificazione non previene il danno. I planeswalker influenzati subiscono tutto il danno ed eventuali effetti addizionali di quel danno avverranno comunque. Ad esempio, se una creatura 3/3 con legame vitale attacca un planeswalker influenzato con due segnalini fedeltà, subirà 3 danni, facendo guadagnare 3 punti vita al controllore della creatura e rimuovere un segnalino fedeltà dal planeswalker.
- L'ultima abilità della Deificazione si applicherà a un planeswalker al quale è stato inflitto danno da combattimento nella stessa sottofase di danno da combattimento in cui l'ultima creatura del controllore è stata distrutta.

Disprezzo di Tolaria

{3}{U}{U}

Incantesimo

Quando il Disprezzo di Tolaria entra nel campo di battaglia, metti un segnalino rigetto su ogni creatura controllata dai tuoi avversari.

All'inizio della tua sottofase finale, per ogni avversario, scegli fino a una creatura bersaglio che controlla con un segnalino rigetto. Il proprietario di quella creatura la mette in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario di ogni creatura influenzata sceglie se mettere quella creatura in cima o in fondo al suo grimorio.

- Tutti i giocatori sapranno se la carta viene messa in cima o in fondo al grimorio.
- Tuttavia, se un giocatore si ritrova a mettere più carte in cima o in fondo al suo grimorio, magari perché una creatura che possedeva ma non controllava è stata rigettata insieme a una che controllava o perché una creatura rigettata che possedeva era composta da più carte (ad esempio, un permanente mutato o combinato), gli altri giocatori non conosceranno l'ordine di quelle carte.

Dorsofrangiato Tranquillo

{2} {G}

Creatura — Dinosaurio

3/3

Quando il Dorsofrangiato Tranquillo entra nel campo di battaglia, puoi pagare {G} fino a tre volte. Quando paghi questo costo una o più volte, scegli fino ad altrettanti —

- Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.
 - Esilia il cimitero di un giocatore bersaglio.
 - Guadagni 4 punti vita.
- L'abilità innescata del Dorsofrangiato Tranquillo viene messa in pila senza bersagli né modi scelti. Mentre si risolve, puoi pagare {G} fino a tre volte. Ossia, puoi pagare {G}, {G}{G}, {G}{G}{G} o scegliere di non pagare. Se scegli di pagare, si innesca la seconda abilità innescata "riflessiva". Scegli i modi e i bersagli (anche nessuno) per quella seconda abilità in quel momento.

Il Funerale Regale dei Kenrith

{2} {W} {B}

Incantesimo Leggendaro

Quando Il Funerale Regale dei Kenrith entra nel campo di battaglia, esilia fino a due carte creatura leggendaria bersaglio dal tuo cimitero. Peschi X carte e perdi X punti vita, dove X è il valore di mana maggiore tra le carte esiliate in questo modo.

Le magie leggendarie che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni carta esiliata con Il Funerale Regale dei Kenrith.

- L'ultima abilità non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia leggendaria lanciata, ma solo il costo totale che paghi.
- Le carte esiliate che in qualche modo lasciano l'esilio non saranno più considerate per lo sconto fornito dall'ultima abilità.

Jerina, Generale Intrepida

{W} {B}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Quando Jerina, Generale Intrepida entra nel campo di battaglia, esilia il cimitero di un giocatore bersaglio.

Sacrifica Jerina: Gli Umani che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

- L'insieme di creature influenzate dall'ultima abilità di Jerina viene determinato mentre la abilità si risolve. Gli Umani che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno, le creature non Umano che controlli che diventano Umano e i permanenti non creatura che diventano creature Umano più avanti nel turno non avranno anti-malocchio e indistruttibile.

Jolrael, Voce di Zhalfir

{2}{G}{U}

Creatura Legendaria — Druido Umano

3/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, fino a una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Uccello X/X verde e blu con volare e rapidità fino alla fine del turno, dove X è il numero di carte nella tua mano. È ancora una terra.

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

- Per determinare il valore di X, usa il numero di carte nella tua mano mentre si risolve la prima abilità di Jolrael. Dopo che l'abilità si è risolta, il valore è vincolato. La forza e la costituzione della creatura terra non cambieranno se più avanti nel turno cambia il numero di carte nella tua mano.
- L'ultima abilità di Jolrael si applica a qualsiasi creatura terra sotto il tuo controllo che infligge danno da combattimento a un giocatore, non solo alle terre che diventano creature terra grazie alla prima abilità di Jolrael.

Karn, Eredità Riforgiata

{5}

Creatura Artefatto Legendaria — Golem

/

La forza e la costituzione di Karn, Eredità Riforgiata sono pari al valore di mana maggiore tra gli artefatti che controlli.

All'inizio del tuo mantenimento, aggiungi {C} per ogni artefatto che controlli. Questo mana non può essere speso per lanciare magie non artefatto. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione di Karn funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che Karn è sotto il tuo controllo ed è ancora un artefatto, il suo valore di mana verrà considerato. Nella maggior parte dei casi sarà pari almeno a 5/5.
 - L'ultima abilità di Karn non è un'abilità di mana, anche se aggiunge mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere. Per determinare quanto mana aggiungere, usa il numero di artefatti che controlli mentre l'abilità si risolve.
 - Il mana prodotto dall'ultima abilità di Karn può essere speso per qualsiasi cosa che non sia una magia non artefatto. Questo include lanciare magie artefatto, il pagamento dei costi per attivare abilità di permanenti artefatto e non artefatto, il pagamento dei costi di egida e così via.
-

Kiora, Sovrana delle Profondità
{3}{G}{U}
Creatura Legendaria — Nobile Tritone
4/5

Cautela, egida {3}
Ogniqualevolta lanci una magia Kraken, Leviatano,
Piovra o Serpe dalla tua mano, guarda le prime X carte
del tuo grimorio, dove X è il valore di mana di quella
magia. Puoi lanciare una magia con valore di mana
inferiore a X scelta tra esse senza pagare il suo costo di
mana. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine
casuale.

- La magia che lanci senza pagare il suo costo di mana viene lanciata durante la risoluzione dell'abilità innescata. Le restrizioni temporali di quella magia basate sul tipo carta vengono ignorate. Si risolverà prima della magia che ha fatto innescare l'abilità.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.
- Se la magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Maneggiare Senza Cura
{1}{R}

Stregoneria
Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto,
rivelala e aggiungila alla tua mano, rimescola, poi scarta
una carta a caso. Se una carta artefatto è stata scartata in
questo modo, Maneggiare Senza Cura infligge 2 danni a
ogni avversario.

- Non puoi fare nulla tra il momento in cui aggiungi alla tua mano la carta artefatto che hai trovato e quello in cui scarti. Potresti finire per scartare quella carta. Ma almeno, se lo fai, infliggi 2 danni!
- Scarti una carta a caso anche se non hai trovato una carta artefatto nel tuo grimorio.

Nahiri, Forgiata nella Furia
{4}{R}{W}
Creatura Legendaria — Artefice Kor
5/4

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

Ogniqualevolta una creatura equipaggiata che controlli
attacca, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi
giocare quella carta in questo turno. Puoi lanciare magie
Equipaggiamento in questo modo senza pagare i loro
costi di mana.

- Una “creatura equipaggiata che controlli” è una qualsiasi creatura che controlli con uno o più Equipaggiamenti assegnati.
- L’ultima abilità di Nahiri si innescherà una volta per ogni creatura equipaggiata che controlli che attacca, indipendentemente da quanti Equipaggiamenti ha assegnati.
- Puoi giocare la carta esiliata dall’abilità di Nahiri anche se Nahiri o la creatura equipaggiata lascia il campo di battaglia o se ne perdi il controllo.
- Quando giochi la carta esiliata, segui le normali regole per giocare quella carta. A meno che in questo modo non lanci una magia Equipaggiamento, devi pagare i costi della magia e devi seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Per esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se lanci una magia Equipaggiamento in questo modo, puoi scegliere di pagare il suo costo di mana se vuoi.
- Potresti voler pagare il suo costo di mana se ha {X} nel costo di mana. Se lanci una tale magia senza pagare il suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X. (Se paghi il suo costo di mana puoi scegliere il valore di X come di consueto.)
- A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre aggiuntive in quel turno, puoi giocare una carta terra esiliata con Nahiri solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
- Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.

Narset, Esule Illuminata
 {1}{U}{R}{W}
 Creatura Leggendaria — Monaco Umano
 3/4

Le creature che controlli hanno prodezza.
 Ogniqualvolta Narset, Esule Illuminata attacca, esilia da un cimitero una carta non creatura, non terra bersaglio con valore di mana inferiore alla forza di Narset e copia. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- La prima abilità di Narset le fornisce prodezza mentre è sul campo di battaglia.
- Una volta che l’abilità prodezza si è innescata, far sì che la creatura perda prodezza rimuovendo Narset, Esule Illuminata non influenzerà quell’abilità. La creatura prenderà comunque +1/+1 fino alla fine del turno.
- Se una creatura ha più istanze di prodezza, ognuna si innesca separatamente.
- Lanci la copia mentre l’abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.

- Se un altro effetto fa sì che la forza di Narsset sia pari o inferiore al valore di mana della carta bersaglio mentre l'abilità tenta di risolversi, il bersaglio è illegale. La carta non verrà esiliata e tu non lancerai una copia.
-

Nashi, Eredità della Luna

{B}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Sciamano Ratto

3/4

Minacciare, egida {1}

Ogniqualevolta Nashi, Eredità della Luna attacca, esilia fino a una carta leggendaria o Ratto bersaglio dal tuo cimitero e copiala. Puoi lanciare la copia. (*Paghi comunque i suoi costi. Una copia di una magia permanente diventa una pedina.*)

- Lanci la copia mentre l'abilità si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
 - Poiché stai pagando il costo della magia, se questa ha {X} nel suo costo di mana, ne puoi scegliere il valore come di consueto.
 - Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
-

Nissa, Animista Rinascente

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Esploratore Elfo

3/3

Terraferma — Ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Poi, se è la seconda volta che questa abilità si è risolta in questo turno, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta Elfo o Elementale. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- L'abilità terraferma di Nissa non è un'abilità di mana, anche se ti fa aggiungere mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
 - Ogni volta che l'abilità terraferma si risolve in un turno dopo la seconda volta, aggiungerai mana.
 - Se riveli il tuo intero grimorio senza rivelare una carta Elfo o Elementale, rimetti tutte le carte rivelate a posto in ordine casuale. Questo equivale all'azione fisica di "rimiscolare", anche se tecnicamente non è la stessa cosa.
-

Niv-Mizzet, il Supremo
{W}{U}{B}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Avatar Drago
5/5
Volare, anti-malocchio dal monocoloro
Ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero che ha esattamente due colori ha carica d'avvio. *(Puoi lanciare quella carta dal tuo cimitero scartando una carta oltre a pagare i suoi altri costi. Poi esiliarla.)*

Note generali su carica d'avvio

- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando carica d'avvio solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- Una magia lanciata con carica d'avvio sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Se un effetto ti permette di pagare un costo alternativo invece del costo di mana di una magia, puoi pagare quel costo alternativo quando lanci una magia con carica d'avvio. Scarterai comunque una carta come costo aggiuntivo per lanciarla.
- Se una carta istantaneo o stregoneria viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.

Ob Nixilis, Capo Prigioniero
{2}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Demone
4/3
Volare, travolgere
Ogniquale volta uno o più avversari perdono ciascuno esattamente 1 punto vita, metti un segnalino +1/+1 su Ob Nixilis, Capo Prigioniero. Esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla tua prossima sottofase finale, puoi giocare quella carta.

- L'ultima abilità di Ob Nixilis si innesca se un avversario subisce esattamente 1 danno, paga esattamente 1 punto vita o perde esattamente 1 punto vita in qualche altro modo.
- L'ultima abilità di Ob Nixilis considera i danni da combattimento totali inflitti a un avversario per determinare se si innesca. Ad esempio, se tre creature 1/1 infliggono danni da combattimento a un avversario, quel giocatore perde 3 punti vita. L'abilità di Ob Nixilis non si innescherà.
- Puoi giocare la carta esiliata con Ob Nixilis anche se Ob Nixilis lascia il campo di battaglia o tu ne perdi il controllo.
- Quando giochi la carta esiliata con Ob Nixilis, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Per esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre aggiuntive in quel turno, puoi giocare una carta terra esiliata con Ob Nixilis solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

- Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.
-

Oni del Rantolo di Morte

{6} {B}

Creatura — Spirito Demone

5/4

Lampo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni creatura morta in questo turno.

Quando l'Oni del Rantolo di Morte entra nel campo di battaglia, distruggi tutte le altre creature a cui è stato inflitto danno in questo turno.

- L'abilità di riduzione del costo dell'Oni del Rantolo di Morte non ne cambia il costo di mana o il valore di mana, ma solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il valore di mana dell'Oni del Rantolo di Morte è sempre 7.
 - Per calcolare la riduzione del costo, considera le creature che sono morte durante il turno, incluse le pedine creatura. Per le creature non pedina che sono morte, è irrilevante ciò che sia accaduto alle carte creatura dopo che sono morte.
-

Pia Nalaar, Console della Rinascita

{R} {W}

Creatura Legendaria — Artefice Umano

2/3

I Totteri che controlli hanno rapidità.

Ogniqualvolta giochi una terra dall'esilio o lanci una magia dall'esilio, crea una pedina creatura artefatto

Tottero 1/1 incolore con volare.

- Dopo che un Tottero entrato sotto il tuo controllo in questo turno ha attaccato legalmente, far sì che perda rapidità rimuovendo Pia Nalaar non rimuoverà quel Tottero dal combattimento. Continuerà semplicemente ad attaccare. Bravo Tottero.
-

Plargg e Nassari

{3} {R} {R}

Creatura Legendaria — Efreet Orco

5/4

All'inizio del tuo mantenimento, ogni giocatore esilia carte dalla cima del proprio grimorio finché non esilia una carta non terra. Un avversario sceglie una carta non terra esiliata in questo modo. Puoi lanciare fino a due magie scelte tra le altre carte esiliate in questo modo senza pagare i loro costi di mana.

- In una partita multiplayer, scegli un avversario che sceglierà una carta non terra esiliata con Plargg e Nassari.
- In una partita a due giocatori, ammesso che ogni giocatore abbia esiliato una carta non terra, il tuo avversario ne sceglierà una e tu potrai lanciare l'altra.

- Tutte le magie lanciate grazie all'abilità innescata vengono lanciate durante la risoluzione di quella abilità. Puoi lanciarle in qualsiasi ordine.
- Una magia lanciata in questo modo può essere il bersaglio di una magia lanciata in un secondo momento in questo modo. Tuttavia, le magie permanenti lanciate in questo modo non si risolveranno finché non avrai terminato di lanciare magie, quindi i permanenti in cui si trasformano non possono essere il bersaglio delle magie lanciate in questo modo. Ad esempio, se esili il Doppio Lancio e il Colpo di Fulmine, puoi lanciare il Colpo di Fulmine e poi il Doppio Lancio bersagliando il Colpo di Fulmine, tuttavia, se esili una carta creatura e una carta Aura, non potrai lanciare quell'Aura bersagliando quella creatura.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Le carte che non vengono lanciate in questo modo, incluse eventuali carte terra, rimarranno in esilio.

Potenza dell'Animista

{2} {G}

Stregoneria

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura leggendaria che controlli.

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari al doppio della sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio che non controlli.

- L'abilità di riduzione del costo della Potenza dell'Animista non ne cambia il costo di mana o il valore di mana, ma solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il valore di mana della Potenza dell'Animista è sempre 3.

Predoni di Urborg

{2} {B}

Creatura — Spirito

2/2

Ogniquale volta i Predoni di Urborg entrano nel campo di battaglia o attaccano, esilia una carta bersaglio da un cimitero. Metti un segnalino +1/+1 sui Predoni di Urborg.

I Predoni di Urborg hanno volare fintanto che una carta esiliata con essi ha volare. Lo stesso vale per attacco improvviso, doppio attacco, anti-malocchio, cautela, indistruttibile, legame vitale, minacciare, raggiungere, rapidità, tocco letale e travolgere.

- Se il bersaglio della prima abilità è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità tenta di risolversi (probabilmente perché ha lasciato il cimitero in risposta), l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non metterai un segnalino +1/+1 sui Predoni di Urborg.

Pterotottero Forgiato nell'Oro
{W}{U}
Creatura Artefatto — Tottero Dinosaurio
1/3

Volare, legame vitale
Ogni permanente leggendario che controlli ha egida {2}.
(Ogniqualevolta diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {2}.)

- Una volta che l'abilità egida si è innescata, far sì che quel permanente leggendario perda egida rimuovendo lo Pterotottero Forgiato nell'Oro non influenzerà quell'abilità. Il giocatore appropriato dovrà comunque pagare {2} oppure la magia o abilità verrà neutralizzata.

Ricostruire la Città
{3}{B}{R}{G}
Stregoneria
Scegli una terra bersaglio. Crea tre pedine che sono copie di essa, tranne che sono creature 3/3 in aggiunta ai loro altri tipi e hanno cautela e minacciare. (Hanno debolezza da evocazione.)

- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla terra originale e nulla di più (a meno che quella terra non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella terra è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore e così via. Tuttavia, se la terra originale ha un'abilità che dice "entra nel campo di battaglia TAPPata", anche le copie entreranno TAPPate.
- Se la terra copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la terra copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la terra ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo della terra copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa terra] entra nel campo di battaglia" o "[questa terra] entra nel campo di battaglia con" della terra copiata.

Rinascita Cosmica
{1}{G}{W}
Istantaneo
Scegli una carta permanente bersaglio nel tuo cimitero. Se ha valore di mana pari o inferiore a 3, puoi metterla sul campo di battaglia. Se non la metti sul campo di battaglia, aggiungila alla tua mano. Guadagni 3 punti vita.

- Se non metti la carta sul campo di battaglia perché hai deciso di non farlo o perché ha un valore di mana pari o superiore a 4, aggiungila alla tua mano.
-

Rinnovo del Campus

{3}{R}{W}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia fino a una carta artefatto o incantesimo bersaglio dal tuo cimitero. Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

- Non devi necessariamente scegliere una carta artefatto o incantesimo bersaglio per lanciare il Rinnovo del Campus. Tuttavia, se lo fai e quella carta è un bersaglio illegale nel momento in cui il Rinnovo del Campus tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non esilierai alcuna carta dal tuo grimorio.

Rocco, Cuoco di Strada

{R}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

2/4

All'inizio della tua sottofase finale, ogni giocatore esilia la prima carta del proprio grimorio. Fino alla tua prossima sottofase finale, ogni giocatore può giocare la carta che ha esiliato in questo modo.

Ogniquale volta un giocatore gioca una terra dall'esilio o lancia una magia dall'esilio, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio e crei una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

- Se l'ultima abilità di Rocco si innesca perché è stata lanciata una magia, quell'abilità si risolverà prima della magia. Se l'abilità si innesca perché è stata giocata una terra, questa sarà sul campo di battaglia prima che tu metta l'abilità in pila. Se la terra che entra nel campo di battaglia fa innescare un'abilità innescata, quell'abilità e l'abilità di Rocco verranno messe in pila contemporaneamente. Le abilità controllate dal giocatore di turno verranno messe in pila per prime (e quindi si risolveranno per ultime).
- Un giocatore può giocare la carta esiliata con Rocco anche se Rocco lascia il campo di battaglia prima che ne termini la durata.
- Quando giochi la carta esiliata con Rocco, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Per esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre aggiuntive in quel turno, puoi giocare una carta terra esiliata con Rocco solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
- Tutte le carte che non giochi rimangono esiliate.

Rottura della Scintilla

{2}{W}

Incantesimo

Quando la Rottura della Scintilla entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

Ogni planeswalker con uno o più segnalini fedeltà perde tutte le abilità ed è una creatura con forza e costituzione pari al numero di segnalini fedeltà su di esso.

- Un planeswalker che diventa una creatura grazie alla Rottura della Scintilla non è più un planeswalker. Non può essere attaccato e subire danni non comporta la perdita di segnalini fedeltà.
- Un planeswalker influenzato dalla Rottura della Scintilla perde tutte le sue abilità, non solo le abilità di fedeltà. La creatura che ne deriva può guadagnare abilità dopo che la Rottura della Scintilla è entrata nel campo di battaglia.
- Mentre la Rottura della Scintilla è sul campo di battaglia, i planeswalker entrano nel campo di battaglia come creature, ma con il numero appropriato di segnalini fedeltà. Per esempio, un planeswalker che normalmente entra con tre segnalini fedeltà entrerà come una creatura 3/3 e avrà tre segnalini fedeltà.
- La forza e la costituzione della creatura che ne deriva cambieranno al variare del numero dei suoi segnalini fedeltà.
- Se da un planeswalker che è diventato una creatura vengono rimossi tutti i segnalini fedeltà, l'effetto della Rottura della Scintilla non gli verrà più applicato. Tornerà momentaneamente a essere un planeswalker, ma, non avendo segnalini fedeltà, finirà presto nel cimitero. Se dovesse succedere, non avrai la priorità per attivare alcuna delle sue abilità di fedeltà finché il planeswalker non verrà messo nel cimitero del suo proprietario.
- In alcuni rari casi, la Rottura della Scintilla potrebbe entrare nel campo di battaglia durante un combattimento nel quale viene attaccato un planeswalker. In tal caso, quel planeswalker viene rimosso dal combattimento. Se le creature bloccanti non sono ancora state dichiarate, la creatura che ne deriva può bloccare. Le creature che stavano attaccando quel planeswalker restano attaccanti e possono essere bloccate, ma non infliggeranno danno da combattimento se non vengono bloccate.

Sarkhan, Anima in Fiamme

{1}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

2/4

Le magie Drago che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Ogniquale volta un Drago entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi far diventare Sarkhan, Anima in Fiamme una copia di esso fino alla fine del turno, tranne che il suo nome è Sarkhan, Anima in Fiamme ed è leggendario in aggiunta ai suoi altri tipi.

- La prima abilità di Sarkhan non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia Drago. Cambia solo il costo totale che paghi.
- Quell'abilità non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia Drago. Riduce solo la componente generica del costo.
- Sarkhan copia esattamente ciò che è stampato sul Drago originale e nulla di più, con le eccezioni indicate (a meno che quella creatura 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 o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via in risposta all'abilità di Sarkhan.
- Se il Drago copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se il Drago copiato è una pedina, Sarkhan copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.

- In alcuni rari casi, il Drago che è entrato nel campo di battaglia copierà qualcos'altro prima che l'abilità di Sarkhan si sia risolta. In tale caso, Sarkhan copierà qualsiasi cosa il Drago stia copiando, con le eccezioni indicate.
- Se il Drago che entra nel campo di battaglia è leggendario e lo fai copiare a Sarkhan, i due Draghi avranno nomi diversi (a meno che il Drago entrato si chiami Sarkhan, Anima in Fiamme). La "regola delle leggende" non si applica.

Sconvolgimento della Città Sepolta

{1}{G}{G}

Stregoneria

Crescita sotterranea — Distribuisci X segnalini +1/+1

tra un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli, dove X è il numero di carte creatura nel tuo cimitero mentre lanci questa magia. Le creature che controlli hanno cautela fino alla fine del turno.

- Scegli il numero di bersagli dello Sconvolgimento della Città Sepolta e come verranno distribuiti i segnalini mentre lanci la magia. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre lo Sconvolgimento della Città Sepolta 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.
- Se quando la magia tenta di risolversi tutti i bersagli dello Sconvolgimento della Città Sepolta sono illegali, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Le creature che controlli non avranno cautela.

Sigarda, Fonte di Benedizioni

{2}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

4/4

Volare

Gli altri permanenti che controlli hanno anti-malocchio.

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

Puoi lanciare magie Angelo e magie Umano dalla cima del tuo grimorio.

- Sigarda ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), 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.

Tazri, Sopravvissuta Temeraria
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
3/3

Ogni creatura che controlli ha “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore di questa creatura. Spendi questo mana solo per attivare un’abilità di una creatura. Attivala solo se questa creatura ha un’altra abilità attivata”.
{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Macina cinque carte.
Aggiungi alla tua mano tutte le carte creatura con abilità attivate che non siano abilità di mana scelte tra le carte macinate.

- Il mana prodotto dall’abilità fornita dalla prima abilità di Tazri può essere speso solo per attivare un’abilità di una creatura sul campo di battaglia. Non può essere speso per attivare abilità di carte creatura in altre zone.
- L’altra abilità attivata che la creatura deve avere può essere una qualsiasi abilità attivata, compresa una che al momento non può essere attivata o una che non può essere attivata mentre la creatura è sul campo di battaglia. Per esempio, potresti TAPpare una creatura con ciclo e l’abilità di Tazri per attingere mana.

Tyvar il Bellicoso
{2}{B}{G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo
5/4

Ogniquale volta uno o più Elfi che controlli attaccano, hanno tocco letale fino alla fine del turno.
Ogni creatura che controlli ha “Ogniquale volta si risolve un’abilità di mana di questa creatura, metti un numero di segnalini +1/+1 su di essa pari al mana che questa creatura ha prodotto. Questa abilità si innesca solo una volta per turno”.

- L’abilità che Tyvar fornisce a ogni creatura che controlli funziona in modo indipendente per ogni creatura. Questo significa che l’abilità può innescarsi una volta per turno per ogni creatura che controlli, non solo una volta in totale.
 - Se l’abilità di mana che ha fatto innescare l’abilità innescata fornita viene attivata mentre lanci una magia o attivi un’abilità, l’abilità innescata si risolverà (facendo aggiungere segnalini +1/+1) prima di quella magia o abilità.
 - Se Tyvar lascia il campo di battaglia e vi fa ritorno nello stesso turno oppure se Tyvar lascia il campo di battaglia e appare un altro Tyvar, l’abilità innescata fornita dalla nuova carta sarà diversa dall’abilità innescata fornita dalla carta precedente. L’abilità fornita dal nuovo Tyvar potrebbe innescarsi per ogni creatura che controlli, anche se l’abilità fornita dal Tyvar precedente si è già innescata per quelle creature in quel turno. (Ricorda che le creature che controlli non avranno più l’abilità fornita dalla carta precedente e, se controlli molteplici Tyvar, avrai l’opportunità di attivare abilità di mana solo dopo che la “regola delle leggende” ti avrà riportato a un Tyvar.)
-

Vagabonda di Vesuva

{2}{U}

Creatura — Polimorfo

2/4

Volare

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

All'inizio di ogni combattimento, puoi rivelare la prima carta del tuo grimorio. Se riveli una carta creatura in questo modo, la Vagabonda di Vesuva diventa una copia di quella carta fino alla fine del turno, tranne che ha volare.

- La Vagabonda di Vesuva ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), 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.
- In particolare, finché la Vagabonda di Vesuva è la copia di un'altra carta, non ha abilità proprie. Non potrai guardare la prima carta del tuo grimorio a meno che un altro effetto non ti consenta di farlo.
- La Vagabonda di Vesuva copia esattamente ciò che è stampato sulla carta creatura originale e nulla di più, tranne che ha volare.
- Se la carta creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.
- Qualsiasi effetto non di copia che abbia iniziato ad applicarsi alla Vagabonda di Vesuva prima che diventasse una copia di una carta creatura continuerà ad applicarsi ad essa dopo che è diventata una copia. Le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati alla Vagabonda di Vesuva continueranno a funzionare, insieme ai segnalini che ne modificano la forza e la costituzione.

Zona d'Addestramento

{U}

Incantesimo

Le abilità attivate delle creature che controlli costano {2} in meno per essere attivate. Questo effetto non può ridurre il mana in quel costo a meno di un mana.

- La Zona d'Addestramento influenza solo le creature che controlli sul campo di battaglia. I costi delle abilità attivate che funzionano in altre zone (ad esempio ciclo o dissotterrare) non verranno ridotti.
- La Zona d'Addestramento non influenzerà la parte del costo di attivazione rappresentata da simboli di mana colorato o simboli di mana neve. Inoltre, non influenzerà le parti non di mana del costo di attivazione, se presenti.
- La Zona d'Addestramento può ridurre la parte del costo di attivazione composta da simboli di mana generico fino ad azzerarla, a condizione che il costo sia ancora almeno di un mana. Per esempio, se un costo di attivazione è {2}{G}, paghi solo {G}. Però, se un costo di attivazione è {2}, devi comunque pagare {1}.

- La Zona d'Addestramento può ridurre l'ammontare che paghi per il costo dell'abilità attivata di una creatura che include $\{X\}$. Per esempio, Drana, Capo Sanguinario Kalastria ha un'abilità attivata che costa $\{X\}\{B\}\{B\}$. Se controlli la Zona d'Addestramento e attivi l'abilità con X pari a 5, dovrai pagare solo $\{3\}\{B\}\{B\}$. Questo vale anche se l'abilità stabilisce che $\{X\}$ deve essere pagato con un certo colore di mana, come per l'abilità del Nibbio Infernale Scarlatto.
- Se un'abilità attivata di una creatura che controlli non ha mana generico nel suo costo d'attivazione (ad esempio, se costa $\{R\}\{R\}$, costa $\{0\}$ oppure costa solo azioni non di mana come $\{T\}$ o "Sacrifica una creatura"), la Zona d'Addestramento non ne influenzerà il costo. In particolare, non aumenterà il costo per far pagare $\{1\}$ mana.
- La Zona d'Addestramento considera il costo totale per attivare l'abilità attivata di una creatura, non solo il costo stampato. Per esempio, Urabrask ha un'abilità attivata che costa $\{R\}$ e il Campo di Soppressione dice "Le abilità attivate costano $\{2\}$ in più per essere attivate a meno che non siano abilità di mana." Dal momento che così l'abilità attivata di Urabrask costerebbe $\{2\}\{R\}$, la Zona d'Addestramento riporta il costo a $\{R\}$.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nuova Capenna, Dominaria, La Guerra dei Fratelli e Phyrexia sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2023 Wizards.