

Note di release di *L'Avanzata delle Macchine*

Redatte da Jess Dunks, Eric Levine e Matt Tabak

Ultima modifica: 13 marzo 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*, con codice dell'espansione MOM, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento degli eventi di Prerelease di questa espansione, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, *Innistrad: Promessa Cremisi*, *Strade di Nuova Capenna*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno* e *L'Avanzata delle Macchine*.

Le carte Commander di *L'Avanzata delle Macchine*, con codice dell'espansione MOC e numerate da 1 a 79 (e versioni alternative numerate da 80 a 138), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte riproposte contrassegnate dal codice dell'espansione MOC e numerate da 139 a 444 sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso.

Le tre nuove carte promo del Prerelease di *L'Avanzata delle Macchine*, con codice dell'espansione MOC e numerate da 445 a 447 (e versioni alternative numerate da 448 a 450), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage.

Le 65 carte riproposte, con codice dell'espansione MUL e numerate da 1 a 65, appartengono all'espansione supplementare *Leggende del Multiverso*. Queste carte riproposte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso. Inoltre, le carte *Leggende del Multiverso* che trovi nelle buste durante un evento Sealed Deck fanno parte delle carte a tua disposizione. Lo stesso vale per quelle draftate in un evento di draft.

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 per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuovo tipo di carta: Battaglia

Riproposizione di una meccanica: carte bifronte che si trasformano

I Phyrexiani stanno invadendo tutto il Multiverso e, per far vivere un'esperienza realistica, *L'Avanzata delle Macchine* introduce le carte battaglia, un nuovo tipo di carta permanente che può essere attaccata, come i planeswalker. Le battaglie di questa espansione sono tutte Assedi, il primo sottotipo di battaglia.

Invasione di Ergamon

{R}{G}

Battaglia — Assedio

5

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Ergamon entra nel campo di battaglia, crea una pedina Tesoro. Poi puoi scartare una carta. Se lo fai, peschi una carta.

////

Caricarupi di Truga

Creatura — Rinoceronte

3/4

Travolgere

Quando il Caricarupi di Truga entra nel campo di battaglia, puoi scartare una carta. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra o battaglia, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

Le Battaglie iniziano la partita nel tuo mazzo e possono essere lanciate come una magia durante la fase principale del loro controllore quando la pila è vuota. Entrano nel campo di battaglia con un numero di segnalini difesa pari al valore di difesa indicato nell'angolo in basso a destra della carta. Alle carte battaglia può essere inflitto danno, che causa la perdita di altrettanti segnalini difesa. Una battaglia viene *sconfitta* quando da essa viene rimosso l'ultimo segnalino difesa. Le battaglie Assedio, come quelle di *L'Avanzata delle Macchine*, hanno un'abilità implicita che si innesca quando vengono sconfitte. Quando quell'abilità si risolve, il controllore dell'Assedio la esilia e la può lanciare trasformata senza pagarne il costo di mana. Nello specifico, le battaglie possono essere bersaglio di magie e abilità che usano le parole "qualsiasi bersaglio". Ad esempio, un giocatore può bersagliare una battaglia con Fulmine.

Assedio e combattimento

Come i planeswalker, le battaglie possono essere attaccate, ma c'è una differenza sostanziale. Mentre una battaglia entra nel campo di battaglia, il suo controllore sceglie un giocatore che ne sia il protettore. Per un Assedio, il protettore deve essere uno degli avversari del giocatore. Il protettore della battaglia funge da giocatore in difesa nel combattimento, mentre tutti gli altri giocatori possono attaccare la battaglia. Proprio così, questo significa che il controllore di un Assedio può attaccarlo usando le proprie creature e l'avversario scelto come protettore può assegnare le proprie creature per bloccare quelle creature attaccanti. Qualunque regola o effetto che richieda di individuare il giocatore in difesa relativo a una battaglia si riferisce al protettore della battaglia e non al suo controllore. Il protettore di una battaglia non la può mai attaccare e nessun altro giocatore può bloccare per essa, nemmeno il suo controllore.

Per il resto, attaccare un Assedio funziona allo stesso modo che attaccare un giocatore o un planeswalker. Quando un giocatore dichiara una creatura come attaccante, può scegliere di farle attaccare una battaglia se il suo protettore (non il suo controllore) è un giocatore in difesa. Nella maggior parte delle partite, questo significa che chiunque può attaccare la battaglia tranne il protettore. In quel caso, dal momento che le creature bloccanti vengono dichiarate durante la fase di combattimento, il protettore della battaglia può scegliere se e quali creature sotto il suo controllo bloccheranno la creatura attaccante. Se la creatura viene bloccata, la creatura attaccante e quella bloccante si infliggono danno da combattimento a vicenda come di consueto. Se la creatura non viene bloccata, la creatura attaccante infligge danno da combattimento alla battaglia che viene attaccata. Se la creatura attaccante ha travolgere, prima deve assegnare danno letale alla creatura bloccante e poi ogni danno in eccesso può essere assegnato a quella battaglia.

Di seguito trovi altre informazioni generali dettagliate su come funzionano le battaglie e gli Assedi. Per completezza, in questa sezione verranno ripetute alcune delle informazioni fornite sopra. Nel Regolamento Completo di Magic saranno disponibili ulteriori informazioni ancora più dettagliate.

- Battaglia è un nuovo tipo di carta. Assedio è un sottotipo di battaglia. Assedio ha delle regole speciali che limitano chi lo possa proteggere e permettono al suo controllore di esiliarlo e lanciarlo trasformato quando viene sconfitto. Attualmente, tutte le battaglie esistenti sono Assedi, ma battaglie future potrebbero avere sottotipi diversi con regole diverse su chi possa proteggerle e su cosa succede in caso vengano sconfitte.
- Ogni Assedio ha un'abilità innescata intrinseca. L'abilità è "Quando l'ultimo segnalino difesa viene rimosso da questo permanente, esilialo, poi puoi lanciarlo trasformato senza pagare il suo costo di mana".
- Mentre un Assedio entra nel campo di battaglia, il suo controllore sceglie un avversario che ne sia il protettore.
- Il controllore di un Assedio non può essere il suo protettore. Se il protettore di un Assedio ne ottiene in qualche modo il controllo, sceglie un nuovo giocatore come protettore. Si tratta di un'azione di stato.
- Se un permanente non battaglia che è già sul campo di battaglia diventa una copia di un Assedio, il suo controllore sceglie uno degli avversari come protettore della battaglia. Tuttavia, molto probabilmente verrà messo nel cimitero del suo proprietario perché non ha segnalini difesa (vedi sotto).
- Nell'angolo in basso a destra della carta, è indicata la "difesa" di una battaglia. Una battaglia entra nel campo di battaglia con quel numero di segnalini difesa. Se un altro permanente entra nel campo di battaglia come una copia di una battaglia, anche questo entra con quel numero di segnalini difesa.
- Solo le creature controllate dal protettore di una battaglia possono bloccare le creature che attaccano quella battaglia. Questo significa che il controllore di un Assedio non può mai assegnare creature che blocchino per esso.
- Una battaglia può subire danni ed essere il bersaglio di magie e/o abilità che bersagliano "un qualsiasi bersaglio".
- Il danno inflitto a una battaglia risulta nella rimozione di altrettanti segnalini difesa da essa.
- Una battaglia può essere attaccata da qualunque giocatore tranne che dal suo protettore. In particolare, questo significa che il controllore di un Assedio lo può attaccare.
- Se una battaglia non ha segnalini difesa e non è la fonte di un'abilità innescata che si è innescata ma non ha ancora lasciato la pila, la battaglia viene messa nel cimitero del suo proprietario. Si tratta di un'azione di stato. Questo non fa innescare l'abilità innescata intrinseca di un Assedio.
- In particolare, se un Assedio non ha mai avuto segnalini difesa (magari perché un permanente è diventato la copia di uno), non è possibile rimuoverlo da esso l'ultimo segnalino difesa. Verrà messo nel cimitero del suo proprietario. Non lo esilierai né lancerai l'altro lato.

- Se una pedina o una carta che non è rappresentata da una carta bifronte che si trasforma diventa una copia di un Assedio, non può essere lanciata mentre si risolve la sua abilità innescata. Rimarrà in esilio. Se è una pedina, smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
- Se un permanente rappresentato da una carta bifronte che si trasforma diventa una copia di un Assedio, verrà esiliato mentre l'abilità innescata di quell'Assedio si risolve, poi verrà lanciato trasformato. Ricorda che si applica solo alle carte bifronte che si trasformano, non alle carte bifronte modali che solitamente possono essere giocate usando entrambi i lati.
- In una partita multiplayer, se il protettore di una battaglia lascia la partita e quella battaglia in quel momento non viene attaccata, il suo controllore sceglie un nuovo protettore come azione di stato. Se ciò avviene mentre viene attaccata, il suo controllore sceglie un nuovo protettore quando nessuna creatura la sta attaccando. Questo significa che continua a essere attaccata e a subire danno da combattimento come di consueto.
- Se una battaglia che viene attaccata in qualche modo smette di essere una battaglia, viene rimossa dal combattimento. Analogamente, se il suo controllore cambia durante un combattimento, la battaglia viene rimossa dal combattimento.
- Le battaglie non possono attaccare o bloccare, nemmeno se diventano una creatura. Se una creatura attaccante o bloccante diventa in qualche modo una battaglia oltre che essere una creatura, viene rimossa dal combattimento.

Nuova abilità definita da parola chiave: rinforzo

Per sconfiggere Phyrexia dovremo unire le forze e la nuova abilità definita da parola chiave rinforzo permette alle creature di fare proprio questo quando entrano nel campo di battaglia.

Scagliabolas

{3} {W}

Creatura — Soldato Felino

2/2

Rinforzo 1 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Se è un'altra creatura, ha la seguente abilità fino alla fine del turno.*)

Ogniqualvolta questa creatura attacca, TAPpa un artefatto o una creatura bersaglio controllati da un avversario.

Campione della Salutamorte

{2} {R}

Creatura — Guerriero Umano

2/1

Accelerare {3} {R} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di accelerare. Se lo fai, ha rapidità e torna in mano al suo proprietario dal campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale.*)

Rinforzo 1 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Se è un'altra creatura, ha la seguente abilità fino alla fine del turno.*)

Doppio attacco

Ogni abilità rinforzo ha un numero che rappresenta il numero di segnalini +1/+1 che verranno messi sulla creatura bersaglio mentre l'abilità si risolve. Se la creatura bersaglio non è la fonte dell'abilità, il bersaglio guadagna anche tutte le abilità della creatura con rinforzo che sono stampate sotto le abilità rinforzo. Ad esempio, se il Campione della Salutamorte entra nel campo di battaglia e il suo controllore sceglie un Orso Grizzly come creatura bersaglio, l'Orso Grizzly ottiene un segnalino +1/+1 mentre l'abilità si risolve e guadagna doppio attacco, ma non accelerare.

Note generali su rinforzo:

- Se un'abilità rinforzo bersaglia la creatura con rinforzo, quella creatura otterrà i segnalini +1/+1, ma non guadagnerà alcuna abilità aggiuntiva.
- Se un'abilità rinforzo fa sì che un'altra creatura guadagni delle abilità, la creatura con rinforzo manterrà comunque quelle abilità.
- Se un permanente entra nel campo di battaglia come una copia di una carta con un'abilità rinforzo oppure viene creata una pedina che è una copia di quella carta, viene mantenuto l'ordine delle abilità stampate.
- Rinforzo conferisce solo le abilità stampate sotto di esso. Eventuali abilità guadagnate dal permanente vengono ignorate, incluse le abilità guadagnate grazie alla risoluzione di una magia o di un'abilità o a effetti di copia.
- Le abilità conferite da rinforzo alla creatura bersaglio vengono determinate solo una volta, nel momento in cui l'abilità si innesca. Non cambiano se il permanente con rinforzo perde delle abilità prima che l'abilità rinforzo si sia risolta.

Nuova azione definita da parola chiave: incubare

Nuova meccanica: pedine che si trasformano

Squalo Baccello dell'Armata di Cromo

{2}{U}

Creatura — Squalo Phyrexiano

2/4

Volare

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, incuba X, dove X è il valore di mana di quella magia. (*Crea una pedina Incubatrice con X segnalini +1/+1 e "{2}": Trasforma questo artefatto". Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.*)

Incubare è una nuova azione definita da parola chiave che ha sempre un numero accanto a sé. "Incubare N" significa creare una pedina Incubatrice che entra nel campo di battaglia con N segnalini +1/+1. Una pedina Incubatrice è una pedina bifronte che si trasforma. Il lato frontale è un artefatto Incubatrice incolore con "{2}": Trasforma questo artefatto". Il lato posteriore è una creatura artefatto Phyrexiano incolore 0/0.

In precedenza, solo carte bifronte che si trasformano potevano trasformarsi. Dal momento che le pedine Incubatrice non sono carte, le regole si amplieranno lievemente per permettere ai "permanenti bifronte che si trasformano" di trasformarsi e questo include le pedine Incubatrice. Analogamente, le pedine create come copie di permanenti bifronte che si trasformano saranno permanenti bifronte che si trasformano. Per questo, una pedina creata come una copia di una pedina Incubatrice funziona come la pedina originale. Entrerà nel campo di battaglia con lo stesso lato a faccia in su del permanente di cui è la copia. Attenzione, però. Nel caso delle pedine Incubatrice, non sarà incluso alcun segnalino +1/+1, quindi la creatura potrebbe morire subito!

Questa modifica si applica anche alle pedine che sono create come copie di altri permanenti bifronte che si trasformano o come copie di carte bifronte che si trasformano in zone diverse dal campo di battaglia. Ad esempio, se controlli un'Incanalatrice della Fiamma e un effetto crea una pedina che è una copia di quella carta, il permanente risultante è una pedina bifronte che si trasforma che è una copia dell'Incanalatrice della Fiamma. Entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su e può trasformarsi. Se lo fa, diventa un'Incarnazione della Fiamma, che è il lato posteriore dell'Incanalatrice della Fiamma. Analogamente, se controlli un'Incarnazione della Fiamma e crei una pedina che è una copia di quella carta, la pedina è la stessa pedina bifronte che si trasforma, ma entra con il lato posteriore a faccia in su.

Le regole relative a un permanente che è già sul campo di battaglia e che diventa la copia di un altro permanente sono rimaste invariate, indipendentemente dal fatto che sia un permanente che si trasforma. In particolare, un permanente che non è un permanente che si trasforma non può diventarlo a causa di un effetto di copia e non può mai trasformarsi nemmeno se un effetto richiede a un giocatore di trasformarlo.

Nuovo termine di regole per Planechase: si diffonde il caos

Isola della Marea

Piano — Dominaria

Quando viaggi tra i piani fino all'Isola della Marea e all'inizio del tuo mantenimento, crea due pedine creatura Tramutante 1/1 incolori.

Ogniqualevolta si diffonde il caos, i Tramutanti che controlli hanno rapidità e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Tramutanti che controlli.

Cammino della Piromante

{4} {R}

Stregoneria

Scarta tutte le carte nella tua mano. Aggiungi {R} per ogni carta scartata in questo modo, poi pesca altrettante carte più una.

Volontà dei planeswalker — A partire da te, ogni giocatore vota per viaggiare tra i piani o per il caos. Se viaggiare tra i piani ottiene più voti, viaggi tra i piani. Se il caos ottiene più voti o il voto è un pareggio, si diffonde il caos.

Nelle carte piano precedenti, le abilità caos avevano come condizione di innesco “Ogniqualevolta tiri [caos]”. A partire da *L'Avanzata delle Macchine*, questa condizione è stata sostituita con “Ogniqualevolta si diffonde il caos”. Per quanto riguarda il dado planare non è cambiato nulla; tirare [caos] porterà comunque all'innesco delle abilità. Tuttavia, ora ci sono altri modi per far innescare queste abilità che non prevedono il dado planare, ad esempio si può votare per il caos con carte come il Cammino della Piromante.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI L'AVANZATA DELLE MACCHINE:

Abbattimento in Coppia

{1}{G}{G}

Istantaneo

Fino a due creature bersaglio che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno. Ognuna di esse infligge danno pari alla propria forza a un'altra creatura, planeswalker o battaglia bersaglio.

- Se una delle due creature bersaglio che controlli è un bersaglio illegale mentre l'Abbattimento in Coppia si risolve, l'altra prenderà comunque +1/+0 e poi infliggerà danno pari alla sua forza.
 - Se l'ultimo bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Abbattimento in Coppia si risolve, o se entrambi i primi bersagli sono illegali, niente infligge né subisce danno.
-

Alba Scintillante

{2}{G}{G}

Stregoneria

Incuba X due volte, dove X è il numero di terre che controlli. *(Per incubare X, crea una pedina Incubatrice con X segnalini +1/+1 e "{2}": Trasforma questo artefatto". Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)*

- Usa il numero di terre che controlli mentre l'Alba Scintillante si risolve per determinare il valore di X.
-

Apripista di Fondalinf

{1}{G}

Creatura — Esploratore Tritone

2/3

Ogniqualevolta l'Apripista di Fondalinf infligge danno da combattimento a un giocatore o a una battaglia, sorveglia 1, poi puoi rimettere sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dal tuo cimitero. *(Per sorvegliare 1, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.)*

- La carta terra che rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero, se lo fai, non è un bersaglio dell'abilità. Scegli quella carta mentre l'abilità si risolve, dopo che sorvegli 1. Può essere una carta terra che hai appena messo nel tuo cimitero o una che era già lì.
-

Arcangelo Elspeth

{2}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Elspeth

4

+1: Crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca con legame vitale.

-2: Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.

Diventa un Angelo in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare.

-6: Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- La seconda abilità non ha una durata. Dura finché la creatura non lascia il campo di battaglia.
- Se il bersaglio della seconda abilità smette di essere una creatura dopo che l'abilità si è risolta, smette anche di essere un Angelo finché non diventa di nuovo una creatura, se applicabile.
- Per l'ultima abilità, se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Assaltare la Germessenza

{2}{G}{G}

Stregoneria

Scegli fino a quattro creature bersaglio che controlli.

Distribuisce quattro segnalini +1/+1 tra di esse. Le creature che controlli hanno cautela e travolgere fino alla fine del turno.

- Scegli il numero di bersagli di Assaltare la Germessenza 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 Assaltare la Germessenza tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini viene comunque applicata 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 tutti i bersagli di Assaltare la Germessenza sono illegali quando la magia tenta di risolversi, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Le creature che controlli non avranno cautela e travolgere.
-

Ayara, Vedova del Reame
{1}{B}{B}
Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

3/3

{T}, Sacrifica un'altra creatura o artefatto: Ayara, Vedova del Reame infligge X danni a un avversario o a una battaglia bersaglio e tu guadagni X punti vita, dove X è il valore di mana del permanente sacrificato.
{5}{R/P}: Trasforma Ayara. Attiva solo come una stregoneria. (*{R/P} può essere pagato con {R} o con 2 punti vita.*)

////

Ayara, Regina della Fornace
Creatura Leggendaria — Nobile Elfo Phyrexiano

4/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, rimetti sul campo di battaglia fino a una carta artefatto o creatura bersaglio dal tuo cimitero. Ha rapidità. Esiliala all'inizio della prossima sottofase finale.

- La prima abilità attivata di Ayara, Vedova del Reame usa il valore di mana del permanente che hai sacrificato nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia, non il suo valore di mana nel cimitero.

Baral e Kari Zev
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Umano

2/4

Attacco improvviso, minacciare
Ogniqualvolta lanci la tua prima magia istantaneo o stregoneria in ogni turno, puoi lanciare una magia con valore di mana inferiore che condivide un tipo di carta con essa dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana. Se non lo fai, crea Primo Ufficiale Ragavan, una pedina creatura leggendaria Pirata Scimmia 2/1 rossa. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- Baral e Kari Zev considereranno qualsiasi magia istantaneo o stregoneria che hai lanciato durante un turno, anche se non erano sul campo di battaglia in quel momento. Ciò significa che, se lanci una magia istantaneo o stregoneria e in seguito Baral e Kari Zev entrano sotto il tuo controllo, la loro abilità innescata non si innescherà in quel turno.
 - La magia che lanci dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana viene lanciata durante la risoluzione dell'abilità innescata. Le restrizioni temporali di quella magia basate sul tipo di 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 scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare eventuali costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
 - 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.
-

Battipista del Presagio

{1}{G}

Creatura — Esploratore Satiro

1/1

{T}: STAPpa una terra bersaglio.

{T}: Scegli una battaglia bersaglio. Se un avversario la protegge, rimuovi un segnalino difesa da essa.

Altrimenti, metti un segnalino difesa su di essa. Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità del Battipista del Presagio non è un'abilità di mana. In particolare, non può essere usata mentre attivi un'abilità o lanci una magia. Se prevedi di usarla per produrre abbastanza mana da attivare un'abilità o lanciare una magia, devi farlo in anticipo.

Bellicomanzia di Nahiri

{1}{R}{R}

Stregoneria

La Bellicomanzia di Nahiri infligge 5 danni a una creatura, planeswalker o battaglia bersaglio. Guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il danno in eccesso inflitto in questo modo. Puoi esiliare una di quelle carte. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Puoi giocare la carta esiliata in questo turno.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se la Bellicomanzia di Nahiri le infligge un numero di danni superiore all'ammontare minimo richiesto per essere considerato danno letale. Nella maggior parte dei casi, ciò equivale a un danno superiore alla costituzione della creatura, ma considera qualsiasi danno che le è già stato inflitto in quel turno.
 - Per un planeswalker, danno in eccesso significa danno in eccesso rispetto alla fedeltà del planeswalker (il numero di segnalini fedeltà che ha su di sé). Per una battaglia, danno in eccesso significa danno in eccesso rispetto alla difesa della battaglia (il numero di segnalini difesa che ha su di sé).
 - Quando giochi la carta esiliata, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare il suo costo e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre addizionali in quel turno, puoi giocare una carta terra esiliata solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
 - Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.
-

Bizzarria in Cattività

{U}

Creatura — Bizzarria

1/3

Difensore

{3} {R/P}: Trasforma la Bizzarria in Cattività. Attiva solo come una stregoneria. (*{R/P} può essere pagato con {R} o con 2 punti vita.*)

////

Evocatore Completato

Creatura — Bizzarria Phyrexiano

3/3

Quando questa creatura si trasforma nell'Evocatore Completato, esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Puoi giocare la carta esiliata con l'Evocatore Completato anche se l'Evocatore Completato lascia il campo di battaglia o se ne perdi il controllo.
- Quando giochi la carta esiliata con l'Evocatore Completato, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad 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 l'Evocatore Completato solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
- Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.

Bombardamento Litomantico

{R}

Stregoneria

Questa magia non può essere neutralizzata.

Il Bombardamento Litomantico infligge 1 danno a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Infligge invece 5 danni se quel bersaglio è bianco e/o blu.

- “Questa magia non può essere neutralizzata” significa che non può essere neutralizzata nemmeno dall'abilità definita da parola chiave egida. Se lanci il Bombardamento Litomantico bersagliando una creatura o un planeswalker con egida, puoi comunque pagare il costo di egida se lo desideri, ma il Bombardamento Litomantico non verrà neutralizzato se non lo fai.
 - Le magie e le abilità che neutralizzano magie possono comunque bersagliare il Bombardamento Litomantico. Una magia o abilità di questo tipo non neutralizzerà il Bombardamento Litomantico, ma eventuali effetti aggiuntivi di quella magia o abilità avverranno comunque.
-

Borborygmus e Fblthp

{2}{G}{U}{R}

Creatura Legendaria — Omuncolo Ciclope

6/5

Ogniquale volta Borborygmus e Fblthp entrano nel campo di battaglia o attaccano, pesca una carta, poi puoi scartare un qualsiasi numero di carte terra. Quando scarti una o più carte in questo modo, Borborygmus e Fblthp infliggono a una creatura bersaglio danno pari al doppio delle carte scartate.

{1}{U}: Metti Borborygmus e Fblthp nel grimorio del loro proprietario come terza carta.

- La prima abilità di Borborygmus e Fblthp si innesca e viene messa in pila senza un bersaglio. Se scarti una o più carte terra, si innesca la seconda abilità innescata “riflessiva”. Scegli la creatura bersaglio per quella seconda abilità in quel momento.
 - Non puoi scartare carte non terra, neanche se vuoi farlo.
 - Solo il controllore di Borborygmus e Fblthp può attivare la loro ultima abilità e solo se sono sul campo di battaglia.
 - Se hai una o meno carte nel tuo grimorio, Borborygmus e Fblthp vengono messi in fondo al tuo grimorio.
-

Breccia nel Multiverso

{5}{B}{B}

Stregoneria

Ogni giocatore macina dieci carte. Per ogni giocatore, scegli una carta creatura o planeswalker nel cimitero di quel giocatore. Metti quelle carte sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Poi ogni creatura che controlli diventa un Phyrexiano in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Le carte che scegli possono essere quelle appena macinate o quelle che erano già nel cimitero.
 - Le creature che controlli saranno Phyrexiani finché non lasciano il campo di battaglia. Se una qualsiasi di esse smette di essere una creatura, smetterà anche di essere un Phyrexiano finché non diventerà di nuovo una creatura, se applicabile.
-

Caduta del Sole

{3}{W}{W}

Stregoneria

Esilia tutte le creature. Incuba X, dove X è il numero di creature esiliate in questo modo. *(Crea una pedina Incubatrice con X segnalini +1/+1 e “{2}: Trasforma questo artefatto”. Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)*

- Se la Caduta del Sole si risolve ma non esilia alcuna creatura, incuberai 0, creando una pedina Incubatrice ma senza mettere segnalini +1/+1 su di essa. Avrà comunque la capacità di trasformarsi, ma prima devi trovare un modo per farla sopravvivere.
-

Cambiare l'Equazione

{1}{U}

Istantaneo

Scegli uno —

- Neutralizza una magia bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2.

- Neutralizza una magia rossa o verde bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 6.

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

Campo di Stasi

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha forza e costituzione base 0/2, ha difensore e perde tutte le altre abilità.

- Il Campo di Stasi sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che l'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.
 - Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.
 - Se la creatura incantata ha un'abilità che fornisce abilità ad altri oggetti, l'effetto del Campo di Stasi le impedirà di farlo. Se la creatura incantata guadagna un'abilità dopo che il Campo di Stasi si è risolto, manterrà quell'abilità.
-

Cantrice dello Zefiro

{2}{U}{U}

Creatura — Pirata Sirena

3/4

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, cautela

Quando la Cantrice dello Zefiro entra nel campo di battaglia, metti un segnalino volare su ogni creatura che l'ha convocata.

- Quando convochi la Cantrice dello Zefiro, non puoi TAPpare più creature di quante ne siano necessarie per pagare la magia. Nella maggior parte dei casi, ciò significa quattro creature. Tuttavia, se è necessario pagare costi aggiuntivi per lanciare la Cantrice dello Zefiro, puoi utilizzare convocazione per pagare anche quei costi aggiuntivi.
-

Carica Ispirata

{2}{W}{W}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +2/+1 fino alla fine del turno.

- L'insieme di creature influenzate dalla Carica Ispirata viene determinato mentre la magia si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +2/+1.

Castigo di Elspeth

{W}

Istantaneo

Il Castigo di Elspeth infligge 3 danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- Alle creature non deve necessariamente essere inflitto danno letale dal Castigo di Elspeth per essere esiliate. Dopo che è stato inflitto loro danno, se stanno per morire per qualsiasi motivo in quel turno, invece vengono esiliate.

Cavaliere del Protocollo

{3}{U}

Creatura — Cavaliere Umano

3/4

Quando la Cavaliere del Protocollo entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Metti un segnalino stordimento su quella creatura se controlli un altro Cavaliere. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- L'abilità della Cavaliere del Protocollo può bersagliare una creatura già TAPpata.
- Viene verificato se controlli o meno un altro Cavaliere solo mentre l'abilità della Cavaliere del Protocollo si risolve. Non ha importanza se controlli ancora la Cavaliere del Protocollo in quel momento o se è ancora un Cavaliere.

Cavaliere della Lama Giurata

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/1

La Cavaliere della Lama Giurata ha attacco improvviso se un altro Cavaliere è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

- La Cavaliere della Lama Giurata continuerà ad avere attacco improvviso anche se l'altro Cavaliere che è entrato nel campo di battaglia in quel turno ha nel frattempo lasciato il campo di battaglia o smesso di essere un Cavaliere oppure se un altro giocatore ne ha preso il controllo.

- Se la Cavaliere della Lama Giurata nello stesso turno entra nel campo di battaglia, lascia il campo di battaglia e ritorna sul campo di battaglia, avrà attacco improvviso in quel turno. Non avrà alcun legame con l'oggetto che era e verrà considerata come “un altro Cavaliere”.
-

Cavaliere Errante di Eos

{4}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

4/4

Convocazione

Quando la Cavaliere Errante di Eos entra nel campo di battaglia, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare fino a due carte creatura con valore di mana pari o inferiore a X scelte tra esse, dove X è il numero di creature che hanno convocato la Cavaliere Errante di Eos. Aggiungi le carte rivelate alla tua mano, poi rimescola.

- Non importa se le creature che hanno convocato la Cavaliere Errante di Eos sono ancora sul campo di battaglia o meno mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Verranno tenute in conto al momento di determinare il valore di X.
 - Quando convochi la Cavaliere Errante di Eos, non puoi TAPPare più creature di quante ne siano necessarie per pagare la magia. Nella maggior parte dei casi, ciò significa cinque creature. Tuttavia, se è necessario pagare costi aggiuntivi per lanciare la Cavaliere Errante di Eos, puoi utilizzare convocazione per pagare anche quei costi aggiuntivi.
-

Censore di Phyrexia

{2}{W}

Creatura — Mago Phyrexiano

3/3

Ogni giocatore non può lanciare più di una magia non Phyrexiano per turno.

Le creature non Phyrexiano entrano nel campo di battaglia TAPPate.

- Una “magia non Phyrexiano” è una qualsiasi magia che non abbia il tipo di creatura Phyrexiano, anche se nel suo nome compare “Phyrexiano”. Le magie artefatto, le magie battaglia e le magie creatura Goblin sono esempi di magie non Phyrexiano.
 - Il Censore di Phyrexia considera tutto il turno per verificare se un giocatore ha lanciato una magia non Phyrexiano, anche se il Censore di Phyrexia non era sul campo di battaglia quando è stata lanciata quella magia. Il Censore di Phyrexia è una magia Phyrexiano, quindi puoi lanciarlo e poi lanciare una magia non Phyrexiano nello stesso turno.
 - Se un giocatore ha lanciato una magia non Phyrexiano che è stata neutralizzata, non può lanciare un'altra magia non Phyrexiano durante lo stesso turno.
-

Chandra, Faro di Speranza
{4} {R} {R}
Planeswalker Leggendaro — Chandra
5

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

+2: Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori.

+1: Esilia le prime cinque carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria scelta tra quelle carte esiliate.

−X: Scegli fino a due bersagli. Chandra, Faro di Speranza infligge X danni a ognuno di essi.

- La copia di una magia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest’ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, se include una scelta tra un elenco puntato di effetti), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia 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 alternativo o addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- Per la seconda abilità di fedeltà, la magia che lanci deve essere una magia istantaneo o stregoneria, anche se la carta esiliata non deve necessariamente esserlo. Ad esempio, se esili una carta creatura che ha un’Avventura, puoi lanciare quella magia Avventura.

Città in Fiamme

{5} {R} {R} {R}

Incantesimo

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.*)

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il triplo di quel danno.

- Mentre controlli la Città in Fiamme, se una creatura con travolgere che controlli sta per infliggere danno da combattimento a una creatura bloccante, devi assegnare il suo danno non modificato. Ad esempio, una creatura 3/3 con travolgere bloccata da una creatura 2/2 può assegnare 1 danno al giocatore in difesa. Infliggerà quindi 6 danni alla creatura bloccante (2 danni triplicati) e 3 al giocatore in difesa (1 danno triplicato).
- Se un effetto come quello della Piroelica di Chandra ti chiede di dividere il danno tra vari bersagli, devi dividere il danno non modificato prima di triplicarlo.
- Se controlli due Città in Fiamme, il danno inflitto dalle fonti che controlli sarà moltiplicato per 9. Se ne controlli tre, sarà moltiplicato per 27 e così via.

Completare il Circuito

{5} {U}

Istantaneo

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

Puoi lanciare magie stregoneria in questo turno come se avessero lampo.

Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- L'effetto "come se avessero lampo" si applica solo al lancio delle magie stregoneria. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate "solo come una stregoneria".
- Puoi scegliere nuovi bersagli diversi per ognuna delle copie.
- La copia di una magia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, se include una scelta tra un elenco puntato di effetti), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia 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 alternativo o addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Conversione Inquietante

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta creatura

Quando la Conversione Inquietante entra nel campo di battaglia, ogni giocatore macina due carte.

La creatura incantata prende $-X/-0$, dove X è il numero di carte nel cimitero del suo controllore.

- Il valore di X cambia assieme al numero di carte nel cimitero appropriato.
-

Convinzione Corrotta

{B}

Istantaneo

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

Pesca due carte.

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

Corruzione di Towashi

{4}{U}

Incantesimo

Quando la Corruzione di Towashi entra nel campo di battaglia, incuba 4. *(Crea una pedina Incubatrice con quattro segnalini $+1/+1$ e “{2}”: Trasforma questo artefatto”. Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)*

Ogniquale volta un permanente che controlli si trasforma o un permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo trasformato, puoi pescare una carta. Fallo solo una volta per turno.

- Solo un permanente bifronte che si trasforma può entrare nel campo di battaglia “trasformato” e solo se entra con il lato posteriore a faccia in su. In particolare, i permanenti combinati e i permanenti bifronte modali non possono entrare trasformati, neppure se entrano con il lato posteriore a faccia in su.
- Analogamente, solo i permanenti bifronte che si trasformano (incluse le pedine Incubatrice e le carte bifronte che si trasformano) possono trasformarsi. Un permanente a faccia in su che viene girato a faccia in giù non è considerato in trasformazione, né un permanente a faccia in giù che viene girato a faccia in su.
- L’ultima abilità della Corruzione di Towashi si innescherà se un permanente che controlli si trasforma in una delle due direzioni, passando dal lato frontale a faccia in su al lato posteriore a faccia in su o viceversa.
- Dopo che hai scelto di pescare una carta grazie all’ultima abilità (probabilmente il prima possibile, ma potrebbero esserci situazioni in cui non vuoi pescare immediatamente), quell’abilità smetterà di innescarsi per la durata di quel turno.

Cucciolo di Oculo

{3} {U}

Creatura — Drago Phyrexiano

3/2

Volare

Fintanto che controlli un permanente trasformato, il

Cucciolo di Oculo ha “Quando il Cucciolo di Oculo

muore, pesca una carta”.

- Un “permanente trasformato” è un permanente bifronte con il lato posteriore a faccia in su. In particolare, i permanenti bifronte modali e i permanenti combinati non sono mai permanenti trasformati, indipendentemente da quali lati siano a faccia in su.
- Se il Cucciolo di Oculo muore contemporaneamente ai tuoi permanenti trasformati, la sua abilità si innescherà e tu pescherai una carta (questo non varrebbe se l’abilità fosse formulata in modo diverso, nel caso te lo stia chiedendo).

Custode del Vincolo Incrollabile

{W}

Creatura — Esploratore Umano

0/1

Rinforzo 1 (*Quando questa creatura entra nel campo di*

battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura

bersaglio. Se è un’altra creatura, ha la seguente abilità

fino alla fine del turno.)

Quando questa creatura muore, metti i suoi segnalini su

una creatura bersaglio che controlli.

- L’ultima abilità della Custode del Vincolo Incrollabile mette tutti i segnalini che erano sulla creatura con l’abilità sulla creatura bersaglio, non solo i suoi segnalini +1/+1.
 - L’ultima abilità della Custode del Vincolo Incrollabile non ti fa spostare segnalini dalla creatura con l’abilità alla creatura bersaglio. Invece, metti sulla creatura bersaglio lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che la prima creatura aveva quando è morta.
 - In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli L’Ozolito quando la Custode del Vincolo Incrollabile muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L’Ozolito che sulla creatura bersaglio.
 - Se la creatura con l’ultima abilità della Custode del Vincolo Incrollabile ha dei segnalini -1/-1 quando muore, quell’abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe anche causare la morte della creatura destinataria.
-

Custode delle Vasche Elfico

{1}{B}{G}

Creatura — Elfo Phyrexiano

3/3

Quando il Custode delle Vasche Elfico entra nel campo di battaglia, incuba 2. *(Crea una pedina Incubatrice con due segnalini +1/+1 e "{2}": Trasforma questo artefatto". Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)*

{5}: Trasforma una pedina Incubatrice bersaglio che controlli. Raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su di essa.

- La pedina Incubatrice bersaglio si trasforma prima che i suoi segnalini +1/+1 vengano raddoppiati, quindi qualsiasi cosa consideri i segnalini +1/+1 che vengono messi su una creatura li vedrà quando vengono messi sulla creatura artefatto Phyrexiano.

Demolire il Portale

{1}{W}

Stregoneria

Scegli uno —

- Distruggi un incantesimo o un artefatto non pedina bersaglio controllato da un avversario. Incuba 2. *(Crea una pedina Incubatrice con due segnalini +1/+1 e "{2}": Trasforma questo artefatto". Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)*
- Incuba 2, poi trasforma una pedina Incubatrice che controlli.

- Per il primo modo, se l'incantesimo o artefatto non pedina è un bersaglio illegale nel momento in cui Demolire il Portale tenta di risolversi, Demolire il Portale non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non incuberai.
- Per il secondo modo, la pedina Incubatrice viene scelta mentre Demolire il Portale si risolve. Puoi trasformare la pedina Incubatrice che hai appena creato o una che già controllavi.

Derisione Mortale

{2}{B}{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio. Crea una pedina Tesoro. *(È un artefatto con "{T}", Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- Se il bersaglio della Derisione Mortale è illegale mentre la magia tenta di risolversi, la Derisione Mortale non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Tesoro.
-

Determinazione di Wrenn

{1} {R}

Stregoneria

Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte.

- Le carte che giochi dall'esilio seguono le consuete restrizioni temporali e devi pagare qualsiasi costo per le magie che lanci.
 - Le carte che non giochi rimarranno in esilio.
-

Diluvio Scintillante

{1} {B} {B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -1/-1 fino alla fine del turno.

Le creature che sono verdi e/o bianche prendono -2/-2
addizionale fino alla fine del turno.

- Tutti gli effetti del Diluvio Scintillante vengono determinati mentre si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature non prenderanno -1/-1 o -3/-3. Una creatura che prende -1/-1 non prenderà -2/-2 addizionale se in seguito diventa verde e/o bianca. Una creatura verde e/o bianca che prende -3/-3 non vedrà annullarsi il -2/-2 se in seguito smette di essere verde e bianca.
-

Dispersione di Efara

{2} {U}

Istantaneo

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

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario. Sorveglia 2. (*Guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.*)

- L'abilità di riduzione del costo della Dispersione di Efara non influenza il suo costo di mana o il suo valore di mana. Influenza solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il suo valore di mana è sempre 3.
-

Djeru e Hazoret

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

Creatura Legendaria — Dio Umano

5/4

Fintanto che hai una o meno carte in mano, Djeru e Hazoret hanno cautela e rapidità.

Ogniquale volta Djeru e Hazoret attaccano, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi esiliare una carta creatura leggendaria scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Fino alla fine del turno, puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

- Dopo che Djeru e Hazoret hanno attaccato legalmente durante il turno in cui sono entrati sotto il tuo controllo, far loro perdere rapidità aggiungendo carte alla tua mano non li farà smettere di attaccare. Analogamente, far loro perdere cautela dopo che hanno attaccato non li farà diventare TAPpati.
- Se lanci una magia senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare eventuali costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- 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.

Drana e Linvala

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

Creatura Leggendaria — Angelo Vampiro

3/4

Volare, cautela

Le abilità attivate delle creature controllate dai tuoi avversari non possono essere attivate.

Drana e Linvala hanno tutte le abilità attivate di tutte le creature controllate dai tuoi avversari. Puoi spendere il mana come se fosse mana di qualsiasi colore per attivare quelle abilità.

- Drana e Linvala guadagnano solo abilità attivate. Non guadagnano abilità innescate o abilità statiche. Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un’abilità attivata fa riferimento alla creatura che la possiede per nome, considera la versione di quell’abilità di Drana e Linvala come se facesse invece riferimento a Drana e Linvala. Ad esempio, se un avversario controlla il Giavellottiere Onakke, Drana e Linvala hanno l’abilità “{T}: Drana e Linvala infliggono 2 danni a un giocatore o a una battaglia bersaglio”.
- Dopo che un’abilità è stata attivata, non importa se Drana e Linvala perdono quell’abilità perché la creatura avversaria con quell’abilità lascia il campo di battaglia (o, più ottimisticamente, ne prendi il controllo).
- Se più giocatori controllano una versione di Drana e Linvala, determinare l’esatta abilità che ha ognuna di loro può diventare complesso, in base all’ordine in cui sono entrate nel campo di battaglia. Tuttavia, poiché nessuna di quelle abilità può essere attivata, non sprecheremo il tuo tempo addentrandoci nella questione.

Elesh Norn

{2}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

3/5

Cautela

Ogniquale volta una fonte controllata da un avversario infligge danno a te o a un permanente che controlli, il controllore di quella fonte perde 2 punti vita a meno che quel giocatore non paghi {1}.

{2}{W}, Sacrifica altre tre creature: Esilia Elesh Norn, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria.

////

Le Incisioni d'Argento

Incantesimo — Saga

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

I — Incuba 2 cinque volte, poi trasforma tutte le pedine Incubatrice che controlli.

II — Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno doppio attacco fino alla fine del turno.

III — Distruggi tutti gli altri permanenti tranne gli artefatti, le terre e i Phyrexiani. Esilia Le Incisioni d'Argento, poi rimettila sul campo di battaglia *(con il lato frontale a faccia in su)*.

- L'abilità innescata di Elesh Norn si innescherà separatamente per ogni permanente a cui viene inflitto danno da una fonte controllata da un avversario, più una volta se a te viene inflitto danno da quella fonte. Ad esempio, se un avversario lancia una magia che infligge danno a te e a due creature che controlli, l'abilità di Elesh Norn si innesca tre volte. Ognuna di queste abilità farà perdere 2 punti vita a quell'avversario a meno che quel giocatore non paghi {1}.
 - Analogamente, l'abilità innescata si innescherà separatamente per ogni fonte controllata da un avversario che infligge danno a te o a un permanente che controlli. Ad esempio, se tre creature controllate da un avversario bloccano e infliggono danno a una creatura attaccante che controlli, l'abilità di Elesh Norn si innesca tre volte.
-

Eliod, l'Alba Radiosa

{2}{W}{W}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

4/4

Quando Eliod, l'Alba Radiosa entra nel campo di battaglia, riprendi in mano una carta incantesimo bersaglio che non è un Dio dal tuo cimitero.

{3}{U/P}: Trasforma Eliod, l'Alba Radiosa. Attiva solo come una stregoneria. (*{U/P} può essere pagato con {U} o con 2 punti vita.*)

////

Eliod, l'Eclissi Distorta

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio Phyrexiano

4/6

Puoi lanciare magie come se avessero lampo.

Le magie che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni carta pescata dai tuoi avversari in questo turno.

- L'effetto "come se avessero lampo" si applica solo al lancio delle magie. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate "solo come una stregoneria".
- L'ultima abilità di Eliod, l'Eclissi Distorta non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- Quell'abilità non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quel costo.
- Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto (ad esempio, quello creato dall'abilità di Thalia, Protettrice di Thraben), applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.
- La riduzione di costo si può applicare a costi alternativi come i costi di flashback.
- Se una magia che lanci ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se il costo di mana di una magia è {X}{R} e i tuoi avversari hanno pescato due carte in questo turno, puoi scegliere 5 come valore di X e pagare {3}{R} per lanciare la magia.

Eremita di Gnottvold

{3}{G}

Creatura — Troll

4/4

{5}{U/P}: Trasforma l'Eremita di Gnottvold. Attiva solo come una stregoneria. (*{U/P} può essere pagato con {U} o con 2 punti vita.*)

////

Colosso dell'Armata di Cromo

Creatura — Troll Phyrexiano

5/5

Ogniqualevolta il Colosso dell'Armata di Cromo attacca, fino a un'altra creatura bersaglio ha forza e costituzione base 5/5 fino alla fine del turno.

- L'abilità del Colosso dell'Armata di Cromo sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione delle creature influenzate. Altri effetti che impostano un valore

specifico per queste caratteristiche e che iniziano ad applicarsi dopo che l'abilità si è risolta sostituiranno quella parte dell'effetto.

- Gli effetti che modificano la forza o la costituzione della creatura influenzata senza impostarle a un valore specifico si applicheranno indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che cambiano la forza o la costituzione della creatura.

Errante e Giada

{1}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Angelo Umano

2/3

Lampo

Volare

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

Puoi lanciare magie con lampo o volare dalla cima del tuo grimorio.

- L'Errante e Giada ti permettono 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.

Etali, Conquistatore Primordiale

{5}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

7/7

Travolgere

Quando Etali, Conquistatore Primordiale entra nel campo di battaglia, ogni giocatore esilia carte dalla cima del proprio grimorio finché non esilia una carta non terra.

Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra le carte non terra esiliate in questo modo senza pagare i loro costi di mana.

{9}{G/P}: Trasforma Etali. Attiva solo come una stregoneria.

////

Etali, Infermità Primordiale

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio Phyrexiano

11/11

Travolgere, indistruttibile

Ogniqualvolta Etali, Infermità Primordiale infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore ottiene altrettanti segnalini veleno. *(Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita.)*

- Se lanci una qualsiasi delle carte esiliate, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di una 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 una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci più carte esiliate, scegli l'ordine in cui lanciarle. 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.
- Le carte che non lanci, incluse le carte terra, rimarranno in esilio. Non possono essere lanciate 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 tutti i permanenti che controlli grazie all'abilità di Etali vengono esiliati.
- Perdere la partita perché un giocatore (un avversario, si spera!) ha dieci o più segnalini veleno è una regola del gioco. Etali, Infermità Primordiale non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia quando qualcuno (un avversario, si spera di nuovo!) riceve il suo decimo segnalino veleno.

Fenice della Piuma di Sangue

{1} {R}

Creatura — Fenice

2/2

Volare

La Fenice della Piuma di Sangue non può bloccare.

Ogniquale volta una magia istantaneo o stregoneria che controlli infligge danno a un avversario o a una battaglia, puoi pagare {R}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia la Fenice della Piuma di Sangue dal tuo cimitero. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità della Fenice della Piuma di Sangue si innesca solo se la Fenice della Piuma di Sangue è nel tuo cimitero nel momento in cui la magia istantaneo o stregoneria che controlli infligge danno a un avversario o a una battaglia. Ad esempio, se lanci una magia stregoneria che infligge danno a un avversario e allo stesso tempo anche danno alla Fenice della Piuma di Sangue sufficiente a distruggerla, l'abilità della Fenice della Piuma di Sangue non si innesca.
- Decidi se pagare o meno {R} mentre l'abilità innescata si sta resolvendo. Dopo che l'abilità inizia a risolversi, è troppo tardi per rispondere rimuovendo la Fenice della Piuma di Sangue dal tuo cimitero per impedirti di rimetterla sul campo di battaglia.
- La maggior parte delle magie istantaneo o stregoneria infligge danno direttamente, ma alcune fanno infliggere il danno ad altre fonti. Ad esempio, una magia stregoneria che dice “Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio” non fa innescare l'abilità della Fenice

della Piuma di Sangue neppure se a un avversario o a una battaglia è stato inflitto danno, poiché è la creatura che infligge il danno, non la magia.

Foraggiera di Nimbo

{1}{U}{B}

Creatura — Farabutto Spiritello

3/1

Volare

Quando la Foraggiera di Nimbo entra nel campo di battaglia, puoi pagare {X}. Quando lo fai, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana X da un cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esilia.

- L'abilità entra-in-campo della Foraggiera di Nimbo si innesca e viene messa in pila senza un bersaglio. Se paghi {X}, si innesca la seconda abilità innescata "riflessiva". Scegli la carta istantaneo o stregoneria bersaglio per quella seconda abilità in quel momento, in base al valore che hai scelto per X. X può essere 0.
 - Decidi se lanciare o meno la carta istantaneo o stregoneria bersaglio mentre l'abilità innescata riflessiva si risolve. Se la lanci, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata. 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 aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi 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.
-

Frangireami, l'Albero dell'Invasione

{3}

Artefatto Leggendario

{2}, {T}: Un avversario bersaglio macina tre carte. Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo TAppata una carta terra dal suo cimitero. Ha "Se questa terra sta per lasciare il campo di battaglia, esilia invece di metterla in qualsiasi altra zona".

{10}, {T}, Sacrifica Frangireami, l'Albero dell'Invasione: Passa in rassegna il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte Pretore, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola.

- La carta terra che metti sul campo di battaglia può essere una appena macinata o una che si trovava già nel suo cimitero.
 - 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, qualsiasi terra che controlli grazie all'abilità di Frangireami viene esiliata.
-

Genio degli Spiritelli

{1}{U}

Creatura — Farabutto Spiritello

2/1

Lampo

Volare

Ogniqualvolta un avversario pesca la sua seconda carta in ogni turno, tu peschi una carta.

{3}{U}: Ogni giocatore pesca una carta.

- Il Genio degli Spiritelli non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando un avversario pesca la sua seconda carta in un turno, quell'abilità si innescherà.

Ghalta e Mavren

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

Creatura Leggendaria — Vampiro Dinosaurio

12/12

Travolgere

Ogniqualvolta attacchi, scegli uno —

- Crea una pedina creatura Dinosaurio X/X verde con travolgere TAPPata e attaccante, dove X è la forza maggiore tra le altre creature attaccanti.
- Crea X pedine creatura Vampiro 1/1 bianche con legame vitale, dove X è il numero di altre creature attaccanti.

- Per entrambi i modi, il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità.
- Se scegli il primo modo e non ci sono altre creature attaccanti, creerai una pedina Dinosaurio 0/0. A meno che qualcos'altro non aumenti immediatamente la sua costituzione, la pedina morirà. Non avrai tempo di rispondere con una magia o un'abilità per provare a salvarla. Una situazione simile si verifica se la forza maggiore tra le altre creature attaccanti è pari o inferiore a 0.
- Sebbene la pedina Dinosaurio entri nel campo di battaglia come attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla pedina Dinosaurio. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato da Ghalta e Mavren.
- Se scegli il secondo modo e non ci sono altre creature attaccanti, non creerai alcuna pedina Vampiro.

Gremlin della Fornace

{1}{R}

Creatura — Gremlin Phyrexiano

1/2

{1}{R}: Il Gremlin della Fornace prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Quando il Gremlin della Fornace muore, incuba X, dove X è la sua forza. (Crea una pedina Incubatrice con X segnalini +1/+1 e "{2}: Trasforma questo artefatto". Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)

- Usa la forza del Gremlin della Fornace quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.

Guardiabisso di Karsus

{2} {R}

Creatura — Guerriero Viashino

4/3

Difensore

Fintanto che la forza del Guardiabisso di Karsus è pari o superiore a 5, può attaccare come se non avesse difensore.

- Dopo che il Guardiabisso di Karsus ha attaccato legalmente, ridurre la sua forza a 4 o meno per impedire che si applichi la sua ultima abilità non lo fa smettere di attaccare.

Guardiana Benedetta dal Sole

{1} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

{5} {R/P}: Trasforma la Guardiana Benedetta dal Sole.

Attiva solo come una stregoneria. (*{R/P} può essere pagato con {R} o con 2 punti vita.*)

////

Conquistatrice Benedetta dalla Fornace

Creatura — Chierico Phyrexiano

3/3

Ogniqualevolta la Conquistatrice Benedetta dalla Fornace attacca, crea una pedina TAPPata e attaccante che è una copia di essa. Metti un segnalino +1/+1 su quella pedina per ogni segnalino +1/+1 sulla Conquistatrice Benedetta dalla Fornace. Sacrifica quella pedina all'inizio della prossima sottofase finale.

- La pedina non copia se la Conquistatrice Benedetta dalla Fornace è TAPPata o STAPPata (anche se l'effetto stesso la fa entrare TAPPata), se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- La pedina entrerà nel campo di battaglia e poi riceverà i segnalini. Nella maggior parte dei casi, la partita vedrà una creatura 3/3 entrare nel campo di battaglia ai fini di eventuali abilità che potrebbero innescarsi.
- Sebbene la pedina entri nel campo di battaglia come attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, come la sua stessa abilità, ad esempio).

Guerrigero della Collisione

{2}{G}{G}

Creatura — Guerriero Umano

4/3

Rinforzo 1

Travolgere

Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore o a una battaglia, guarda altrettante carte dalla cima del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura o terra scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- In alcune situazioni insolite (che riguardano per lo più casi di deviazione del danno), il Guerriero della Collisione può infliggere danno da combattimento a più giocatori e/o battaglie contemporaneamente. Se ciò accade, la sua abilità si innesca per ognuno di quei giocatori e/o battaglie. Ogni abilità si risolverà separatamente, permettendoti di guardare un numero di carte pari al danno inflitto a quel giocatore o a quella battaglia specifici.

Guerriglia Svolazzante

{2}{B}

Creatura — Farabutto Spiritello

2/2

Volare

Quando la Guerriglia Svolazzante muore, ogni giocatore macina due carte. Poi puoi esiliare la Guerriglia Svolazzante. Quando lo fai, metti una carta creatura o battaglia bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio. *(Per macinare due carte, un giocatore mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.)*

- L'abilità innescata della Guerriglia Svolazzante si innesca e viene messa in pila senza un bersaglio. Se esili la Guerriglia Svolazzante, si innesca la seconda abilità innescata "riflessiva". Scegli la carta creatura o battaglia bersaglio per quella seconda abilità in quel momento. Puoi scegliere una carta che hai appena macinato come bersaglio o una carta che era già nel tuo cimitero.

Hidetsugu e Kairi

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

Creatura Leggendaria — Drago Demone Ogre

5/4

Volare

Quando Hidetsugu e Kairi entrano nel campo di battaglia, pesca tre carte, poi metti due carte dalla tua mano in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine. Quando Hidetsugu e Kairi muoiono, esilia la prima carta del tuo grimorio. Un avversario bersaglio perde punti vita pari al valore di mana di quella carta. Se è una carta istantaneo o stregoneria, puoi lanciarla senza pagare il costo di mana.

- Le due carte che metti in cima al tuo grimorio possono essere scelte tra le tre che hai appena pescato o tra quelle che erano già nella tua mano.

- L'ultima abilità innescata bersaglia l'avversario. Se quel giocatore è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non esilierai alcuna carta.
- Decidi se lanciare o meno la carta istantaneo o stregoneria mentre l'ultima abilità innescata 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.

Imperiosauro Antico

{5} {G} {G}

Creatura — Dinosaurio

6/6

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.)*

Travolgere, egida {2}

L'Imperiosauro Antico entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1 per ogni creatura che l'ha convocato.

- Quando convochi l'Imperiosauro Antico, non puoi TAPpare più creature di quante ne siano necessarie per pagare la magia. Nella maggior parte dei casi, ciò significa sette creature. Tuttavia, se è necessario pagare costi addizionali per lanciare l'Imperiosauro Antico, puoi utilizzare convocazione per pagare anche quei costi addizionali.

Impulso di Salvezza

{W}

Istantaneo

Tu e i permanenti che controlli avete anti-malocchio fino alla fine del turno. Previene tutto il danno che le fonti nere e/o rosse infliggerebbero alle creature che controlli in questo turno.

- L'insieme di permanenti che guadagnano anti-malocchio viene determinato mentre l'Impulso di Salvezza si risolve. I permanenti che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno anti-malocchio. Tuttavia, l'effetto di prevenzione del danno si applica a tutte le creature che controlli durante tutto il turno, anche se non le controllavi (o non erano creature) mentre l'Impulso di Salvezza si risolveva.

Inquisitore di Norn

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Phyrexiano

1/1

Quando l'Inquisitore di Norn entra nel campo di battaglia, incuba 2. (*Crea una pedina Incubatrice con due segnalini +1/+1 e "{2}": Trasforma questo artefatto*). Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)

Ogniqualevolta un permanente che controlli si trasforma in un Phyrexiano, metti un segnalino +1/+1 su di esso.

- Solo i permanenti bifronte che si trasformano (incluse le pedine Incubatrice e le carte bifronte che si trasformano) possono trasformarsi. Un permanente a faccia in su che viene girato a faccia in giù non è considerato in trasformazione, né un permanente a faccia in giù che viene girato a faccia in su.
- L'ultima abilità dell'Inquisitore di Norn si innescherà se un permanente che controlli si trasforma in una delle due direzioni, passando dal lato frontale a faccia in su al lato posteriore a faccia in su o viceversa, fintanto che è un Phyrexiano dopo averlo fatto.

Intenditore di Mutageni

{1}{G}{U}

Creatura — Mutante Vedalken

0/5

Volare, cautela

L'Intenditore di Mutageni prende +1/+0 per ogni permanente trasformato che controlli.

- Un "permanente trasformato" è un permanente bifronte con il lato posteriore a faccia in su. In particolare, i permanenti bifronte modali e i permanenti combinati non sono mai permanenti trasformati, indipendentemente da quali lati siano a faccia in su.

Intercessore dell'Armata di Alabastro

{5}{W}

Creatura — Samurai Phyrexiano

3/4

Quando l'Intercessore dell'Armata di Alabastro entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché il l'Intercessore dell'Armata di Alabastro non lascia il campo di battaglia. Ciclopianura {2} ({2}), *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

- Se l'Intercessore dell'Armata di Alabastro lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.
-

Invasione di Alara

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

Battaglia — Assedio

Quando l'Invasione di Alara entra nel campo di battaglia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili due carte non terra con valore di mana pari o inferiore a 4. Puoi lanciare una di quelle due carte senza pagare il suo costo di mana. Aggiungine una alla tua mano. Poi metti le altre carte esiliate in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

7

////

Risvegliare il Maelstrom

Stregoneria

Risvegliare il Maelstrom è di tutti i colori.

Un giocatore bersaglio pesca due carte. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta artefatto dalla tua mano.

Crea una pedina che è una copia di un permanente che controlli. Distribuisci tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature che controlli. Distruggi un permanente bersaglio controllato da un avversario.

- Per l'abilità innescata dell'Invasione di Alara, se esili due carte non terra con valore di mana pari o inferiore a 4, ma non lanci una di quelle due carte, quella che non aggiungi alla tua mano rimane in esilio. Non viene messa in fondo al tuo grimorio.
- Se esili solo una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 4, hai la possibilità di lanciarla. Se non lo fai, la aggiungi alla tua mano.
- Se lanci una magia senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare eventuali costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- 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.
- Risvegliare il Maelstrom ha due bersagli: il giocatore che pesca le carte e il permanente controllato da un avversario che viene distrutto. Devi scegliere bersagli legali in entrambi i casi per lanciare Risvegliare il Maelstrom. Tutte le altre scelte vengono compiute durante la risoluzione. Nello specifico, ciò significa che puoi creare una pedina che è una copia dell'artefatto che hai appena messo sul campo di battaglia (e che magari hai appena pescato) e poi mettere dei segnalini +1/+1 su di essa se è anche una creatura.
- 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.

Invasione di Amonkhet

{1}{U}{B}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Amonkhet entra nel campo di battaglia, ogni giocatore macina tre carte, poi ogni avversario scarta una carta e tu peschi una carta. *(Per macinare tre carte, un giocatore mette nel suo cimitero le prime tre carte del suo grimorio.)*

4

////

Convertito di Lazotep

Creatura — Zombie

4/4

Puoi far entrare il Convertito di Lazotep nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi carta creatura in un cimitero, tranne che è uno Zombie 4/4 nero in aggiunta ai suoi altri tipi e colori.

- Per risolvere l'abilità entra-in-campo dell'Invasione di Amonkhet, prima ogni giocatore macina tre carte. Poi il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano e la mette da parte senza rivelarla. Poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi tutte le carte scelte vengono rivelate e scartate contemporaneamente. Infine, peschi una carta.
 - Il Convertito di Lazotep ha ricevuto un aggiornamento al suo testo delle regole ufficiale per chiarire che mantiene i suoi altri tipi e colori come parte del suo effetto di copia.
 - Il Convertito di Lazotep copia esattamente ciò che è stampato sulla carta creatura originale, con le eccezioni indicate.
 - Eventuali abilità entra-in-campo della carta creatura copiata si innescheranno quando il Convertito di Lazotep 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 creatura scelta.
-

Invasione di Arcavios

{3}{U}{U}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Arcavios entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio, il tuo cimitero e/o tra le carte al di fuori della partita per una carta istantaneo o stregoneria che possiedi, rivelala e aggiungila alla tua mano. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescola.

7

////

Invocazione dei Fondatori

Incantesimo

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano, puoi copiare quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita proviene dal tuo sideboard. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.
 - Non devi dichiarare in anticipo cosa passerai in rassegna. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio, fare una pausa, sospirare, controllare il tuo cimitero, aggrottare le sopracciglia in modo eloquente verso il tuo avversario e infine prendere una carta stregoneria in grado di farti vincere la partita dal tuo sideboard. Forse è un pizzico troppo teatrale?
 - La copia di una magia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
 - Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
 - La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
 - Se la magia copiata è modale (cioè, se include una scelta tra un elenco puntato di effetti), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
 - Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
 - Se la magia 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 alternativo o addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
-

Invasione di Azgol

{B}{R}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Azgol entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio sacrifica una creatura o un planeswalker e perde 1 punto vita.

4

////

Mietitore Cinereo

Creatura — Elementale Zombie

2/1

Minacciare

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino +1/+1 sul Mietitore Cinereo se un permanente è stato messo in un cimitero dal campo di battaglia in questo turno.

- L'abilità del Mietitore Cinereo si innesca all'inizio di ciascuna delle tue sottofasi finali, anche se non è stato messo niente in alcun cimitero durante quel turno. L'abilità verifica mentre si risolve se mettere o meno un segnalino +1/+1 sul Mietitore Cinereo. Ciò significa che l'abilità considererà qualsiasi permanente che sia stato messo in un cimitero in risposta all'abilità.
- L'abilità considererà qualsiasi permanente che sia stato messo in un cimitero, inclusi i permanenti pedina.
- Se un permanente non pedina viene messo in un cimitero, non importa cosa succede alla carta permanente in seguito. L'abilità del Mietitore Cinereo ne terrà conto anche se la carta ha lasciato il cimitero prima che l'abilità si sia risolta.

Invasione di Eldraine

{3}{B}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Eldraine entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio scarta due carte.

4

////

Spiritelli Pungenti

Creatura — Spiritello

2/2

Volare

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, se quel giocatore ha due o meno carte in mano, gli Spiritelli Pungenti gli infliggono 2 danni.

- L'abilità degli Spiritelli Pungenti verificherà mentre inizia il mantenimento di ogni avversario se quel giocatore ha due o meno carte in mano. Se ne ha tre o più, l'abilità non si innesca. Se si innesca, verificherà

di nuovo la mano dell'avversario mentre tenta di risolversi. Se l'avversario ha tre o più carte in mano in quel momento, l'abilità non si risolve e gli Spiritelli Pungenti non gli infliggono danno.

Invasione di Fiora

{4} {B} {B}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Fiora entra nel campo di battaglia, scegli uno o entrambi —

- Distruggi tutte le creature leggendarie.
- Distruggi tutte le creature non leggendarie.

4

////

Marchesa, Monarca Risoluta

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

3/6

Minacciare, tocco letale

Ogniqualvolta Marchesa, Monarca Risoluta attacca, scegli fino a un permanente bersaglio. Rimuovi tutti i segnalini da esso.

All'inizio del tuo mantenimento, se non ti è stato inflitto danno da combattimento dal tuo ultimo turno, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Se scegli entrambi i modi per l'abilità entra-in-campo dell'Invasione di Fiora, i modi avvengono in ordine. Prima vengono distrutte tutte le creature leggendarie, poi tutte le creature non leggendarie.
-

Invasione di Gobakhan

{1} {W}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Gobakhan entra nel campo di battaglia, guarda la mano di un avversario bersaglio.

Puoi esiliare una carta non terra da quella mano. Fintanto che quella carta rimane esiliata, il suo proprietario può giocarla. Una magia lanciata in questo modo costa {2} in più per essere lanciata.

3

////

Formazione dei Lumiscudi

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che ha attaccato in questo turno. Sacrifica la Formazione dei Lumiscudi: Le creature che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

- Giocare la carta esiliata segue tutte le normali restrizioni temporali.
- Se la carta esiliata è una carta bifronte modale e il lato posteriore è una terra, il suo proprietario può giocarla come una terra. (Nota che se anche il lato frontale è una terra, non avresti potuto esiliarla in principio.)
- L'insieme di creature influenzate dall'ultima abilità della Formazione dei Lumiscudi viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non avranno anti-malocchio e indistruttibile.

Invasione di Ikorla

{X} {G} {G}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Ikorla entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta creatura non Umano con valore di mana pari o inferiore a X e mettila sul campo di battaglia. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescola.

6

////

Zilortha, Alfa di Ikorla

Creatura Leggendaria — Dinosaurio

8/8

Raggiungere

Per ogni creatura non Umano che controlli, puoi far assegnare a quella creatura il suo danno da combattimento come se non fosse bloccata.

- Decidi se assegnare il danno da combattimento di una creatura non Umano come se non fosse bloccata appena prima che essa assegni quel danno. Puoi effettuare una scelta differente per ogni creatura non Umano che controlli; ossia, puoi far assegnare danno da combattimento a nessuna, alcune o tutte quelle creature come se non fossero bloccate.
- Assegnare il danno di una creatura come se non fosse bloccata è un effetto da tutto o niente. Non puoi usarlo per assegnare parte del danno della creatura a una creatura bloccante e il resto al giocatore, al planeswalker o alla battaglia che sta attaccando.
- Anche se una creatura assegna il danno come se non fosse bloccata, subirà comunque danni dalle creature che la stanno bloccando.

Invasione di Kaladesh

{U} {R}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

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

4

////

Ala d'Etere, Ammiraglia Scaglia d'Oro

Artefatto Leggendario — Veicolo

*/4

Volare

La forza di Ala d'Etere, Ammiraglia Scaglia d'Oro è pari al numero di artefatti che controlli.

Manovrare 1 *(TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.)*

- Fintanto che Ala d'Etere è ancora un artefatto, la sua abilità considera la stessa Ala d'Etere.

Invasione di Kaldheim

{3} {R}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Kaldheim entra nel campo di battaglia, esilia tutte le carte dalla tua mano, poi pesca altrettante carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare le carte esiliate in questo modo.

4

////

Pira dell'Albero del Mondo

Incantesimo

Scarta una carta terra: La Pira dell'Albero del Mondo infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

Ogniqualevolta scarti una carta terra, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Sia l'Invasione di Kaldheim che la Pira dell'Albero del Mondo hanno un'abilità che ti permette di giocare carte dall'esilio. Puoi giocare quelle carte durante il periodo specificato anche se il permanente con l'abilità lascia il campo di battaglia o se ne perdi il controllo.
- Quando giochi le carte esiliate, segui le normali regole per giocare quelle carte. Devi pagare i loro costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte 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 solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.
- Le carte che non giochi rimarranno esiliate.
- L'ultima abilità della Pira dell'Albero del Mondo si innesca ogniqualvolta scarti una carta terra per qualsiasi motivo, non solo perché hai attivato la sua altra abilità.
- Se quell'abilità si innesca durante la sottofase di cancellazione perché hai scartato una carta terra per ridurre il numero di carte nella tua mano al tuo limite massimo, avrai la priorità dopo che l'abilità si sarà risolta, perciò avrai la possibilità di lanciare una carta istantanea o una carta con lampo che hai esiliato. Se lanci o meno la carta esiliata, ci sarà comunque un'altra sottofase di cancellazione prima della fine del turno.

Invasione di Kamigawa

{3} {U}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Kamigawa entra nel campo di battaglia, 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.)*

4

////

Sabotatori sui Tetti

Creatura — Ninja Lunantropo

2/3

Volare

Ogniqualvolta i Sabotatori sui Tetti infliggono danno da combattimento a un giocatore o a una battaglia, pesca una carta.

- L'abilità entra-in-campo dell'Invasione di Kamigawa può bersagliare un artefatto o una creatura già TAPpati.

Invasione di Kylem

{2} {R} {W}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Kylem entra nel campo di battaglia, fino a due creature bersaglio prendono +2/+0 e hanno cautela e rapidità fino alla fine del turno.

5

////

Duo di Frontiera del Valore

Stregoneria

Crea due pedine creatura Guerriero 3/2 rosse e bianche con "Ogniqualevolta questa creatura e almeno un'altra pedina creatura attaccano, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura".

- Il membro del Duo di Frontiera del Valore ~~migliore del mondo~~ e l'altra pedina creatura non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia perché l'abilità si inneschi.
- L'abilità innescata delle pedine funziona anche se una creatura non pedina in qualche modo la ottiene. Ad esempio, se una creatura non pedina diventa una copia della pedina e poi attacca assieme a una pedina creatura, l'abilità si innesca.

Invasione di Mercadia

{1} {R}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Mercadia entra nel campo di battaglia, puoi scartare una carta. Se lo fai, peschi due carte.

4

////

Forgiafiamma Kyren

Creatura — Mutamagia Goblin

3/3

{2} {R}, {T}, Scarta una carta: Crea due pedine creatura Elementale 1/1 blu e rosse. Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

- L'insieme di creature influenzate dall'abilità del Forgiafiamma Kyren viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le pedine Elementale riceveranno i bonus, ma le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non li riceveranno.
-

Invasione di Muraganda

{4} {G}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Muraganda entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi quella creatura lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli.

6

////

Plasma Primevo

Creatura — Melma

4/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, un'altra creatura bersaglio prende +2/+2 e perde tutte le abilità fino alla fine del turno.

- Puoi scegliere solo una creatura che controlli come bersaglio per l'abilità entra-in-campo dell'Invasione di Muraganda.
 - Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non metterai un segnalino +1/+1 su di essa. Se quella creatura è un bersaglio legale ma l'altra creatura non lo è, metterai comunque il segnalino +1/+1 sulla creatura che controlli, ma nessuna delle due creature infliggerà o subirà danno.
 - Una creatura che perde tutte le abilità a causa dell'abilità (slurp!) del Plasma Primevo può in seguito guadagnare abilità.
 - Se la creatura influenzata dall'abilità del Plasma Primevo (slurp!) aveva un'abilità che definiva la sua forza e/o costituzione, quei valori base diventeranno 0. In molte situazioni, avere una costituzione base di 0 sarebbe un problema, ma l'abilità del Plasma Primevo (slurp!) fornisce provvidenzialmente +2/+2, quindi la creatura dovrebbe sopravvivere.
-

Invasione di Nuova Capenna

{W}{B}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Nuova Capenna entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un artefatto o una creatura. Quando lo fai, esilia un artefatto o una creatura bersaglio controllati da un avversario.

4

////

Sacro Cannone Crepitante

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura e su ogni altra creatura che controlli e che condivide un tipo di creatura con essa.

Equipaggiare {1}

- L'abilità dell'Invasione di Nuova Capenna si innesca e viene messa in pila senza un bersaglio. Se sacrifici un artefatto o una creatura, si innesca la seconda abilità innescata "riflessiva". Scegli l'artefatto o la creatura bersaglio per quella seconda abilità in quel momento.
- Una creatura "condivide un tipo di creatura" con la creatura equipaggiata se hanno almeno un tipo di creatura in comune. Ogni creatura otterrà un solo segnalino +1/+1 in questo modo, anche se ha più tipi di creatura in comune con la creatura equipaggiata.

Invasione di Nuova Phyrexia

{X}{W}{U}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Nuova Phyrexia entra nel campo di battaglia, crea X pedine creatura Cavaliere 2/2 bianche e blu con cautela.

6

////

Teferi Akosa di Zhalfir

Planeswalker Legendario — Teferi

4

+1: Pesca due carte. Poi scarta due carte a meno che non scarti una carta creatura.

-2: Ottieni un emblema con "I Cavalieri che controlli prendono +1/+0 e hanno egida {1}".

-3: TAPpa un qualsiasi numero di creature STAPpate che controlli. Quando lo fai, rimescola un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario con valore di mana pari o inferiore a X nel grimorio del suo proprietario, dove X è il numero di creature TAPpate in questo modo.

- L'ultima abilità di Teferi Akosa ha ricevuto un aggiornamento al suo testo delle regole ufficiale per chiarirne il funzionamento. Il testo aggiornato è fornito qui sopra.
- Attivi l'ultima abilità di Teferi Akosa senza scegliere un bersaglio né TAPpare alcuna creatura. Mentre si risolve, scegli quali creature STAPpate che controlli vuoi TAPpare, se applicabile. Se non TAPpi alcuna creatura (compreso se non ne controlli alcuna), X è 0. Dopo che hai TAPPato (o meno) le creature, l'abilità innescata riflessiva si innesca. Scegli il bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila.

Invasione di Pyrulea

{G}{U}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Pyrulea entra nel campo di battaglia, profetizza 3, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra o bifronte, pesca una carta.

4

////

Lastracorno Mastodontico

Creatura — Bestia

4/4

Travolgere, egida {2}

Gli altri permanenti trasformati che controlli hanno travolgere ed egida {2}.

- Se riveli una terra o una carta bifronte per l'abilità dell'Invasione di Pyrulea, quella carta rivelata sarà quella che pescherai.
- Un "permanente trasformato" è un permanente bifronte con il lato posteriore a faccia in su. In particolare, i permanenti bifronte modali e i permanenti combinati non sono mai permanenti trasformati, indipendentemente da quali lati siano a faccia in su.

Invasione di Ravnica

{5}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Ravnica entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario che non ha esattamente due colori.

4

////

Esemplare del Patto delle Gilde

Creatura Artefatto — Costrutto

5/5

Ogniqualevolta lanci una magia che ha esattamente due colori, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta che ha esattamente due colori scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Un permanente non terra che non ha esattamente due colori può essere incolore, monocoloro o avere tre o più colori.

Invasione di Regatha

{2} {R}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Regatha entra nel campo di battaglia, infligge 4 danni a un'altra battaglia o avversario bersaglio e 1 danno a fino a una creatura bersaglio.

5

////

Discepoli dell'Inferno

Creatura — Monaco Umano

4/4

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

Se una fonte non creatura che controlli sta per infliggere danno a una creatura, battaglia o avversario, infligge invece altrettanti danni più 2.

- I Discepoli dell'Inferno modificano il danno che verrebbe inflitto a qualsiasi creatura, indipendentemente da chi la controlla, così come a qualsiasi battaglia, indipendentemente da chi la protegge. I tuoi compagni di squadra sono al sicuro. Per ora.
- I 2 danni addizionali vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto dai Discepoli dell'Inferno.

- Se un altro effetto modifica la quantità di danni che una fonte infliggerebbe, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto dei Discepoli dell'Inferno non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla, dividi l'ammontare originale prima di aggiungere 2. Ad esempio, se lanci una magia stregoneria che infligge 4 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di bersagli, potresti farle infliggere 3 danni a una creatura e 1 danno a una battaglia. Poi quelle quantità verrebbero modificate rispettivamente a 5 e 3 danni.

Invasione di Segovia

{2} {U}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Segovia entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Kraken 1/1 blu con travolgere.

4

////

Cactus, Tiranna Marina di Segovia

Creatura Leggendaria — Serpe

3/3

Le magie non creatura che lanci hanno convocazione.

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

All'inizio della tua sottofase finale, STAPpa fino a quattro creature bersaglio.

- Se sacrifici Cactus mentre lanci una magia non creatura (ad esempio, per attivare un'abilità di mana), la magia non avrà convocazione quando pagherai i suoi costi a meno che non abbia convocazione in qualche altro modo.

Invasione di Tarkir

{1} {R}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Tarkir entra nel campo di battaglia, rivela un qualsiasi numero di carte Drago dalla tua mano. Quando lo fai, l'Invasione di Tarkir infligge X più 2 danni a un qualsiasi altro bersaglio, dove X è il numero di carte rivelate in questo modo. *(X può essere 0.)*

5

////

Mascella Tonante Spavalda

Creatura — Drago

4/4

Volare, travolgere

Ogniqualvolta un Drago che controlli attacca, infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- L'abilità entra-in-campo dell'Invasione di Tarkir si innesca e viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre si risolve, rivelerai un qualsiasi numero di carte Drago dalla tua mano. Come indicato dalla carta, quel numero può essere zero. Poi si innesca la seconda abilità innescata "riflessiva". Scegli il bersaglio per quella seconda abilità in quel momento.
- Se non riveli alcuna carta Drago dalla tua mano, l'abilità innescata riflessiva fa sì che l'Invasione di Tarkir infligga 2 danni al bersaglio dell'abilità.

Invasione di Theros

{2} {W}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Theros entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Aura, Dio o Semidio, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

4

////

Efara, l'Eterna Protettrice

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

4/4

Efara, l'Eterna Protettrice ha legame vitale e indistruttibile fintanto che controlli almeno altri tre incantesimi.

Ogniqualvolta un altro incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta.

- Il danno inflitto a Efara viene considerato anche se Efara ha indistruttibile. Ad esempio, se le viene inflitto danno che di norma risulterebbe letale e più avanti Efara perde indistruttibile (ad esempio, perché perdi il

controllo di alcuni incantesimi), verrà distrutta la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato. Tuttavia, si controlla se una creatura a cui è stato inflitto danno da una fonte con tocco letale è stata distrutta solo la prima volta che vengono verificate le azioni di stato dopo l'evento che ha inflitto quel danno.

- Se Efara entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente ad altri incantesimi, la sua ultima abilità si innesca per ognuno di quegli altri incantesimi.

Invasione di Tolvada

{3}{W}{B}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Tolvada entra nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non battaglia bersaglio dal tuo cimitero.

5

////

Il Cielo Infranto

Incantesimo

Le pedine creatura che controlli prendono +1/+0 e hanno legame vitale.

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.

- La prima abilità di Il Cielo Infranto si applica a tutte le pedine creatura che controlli, non solo a quelle create dalla sua altra abilità.

Invasione di Ulgrotha

{4}{B}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Ulgrotha entra nel campo di battaglia, infligge 3 danni a un qualsiasi altro bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

5

////

Nonna Ravi Sengir

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Volare

Ogniqualevolta una creatura controllata da un avversario muore, metti un segnalino +1/+1 su Nonna Ravi Sengir e guadagni 1 punto vita.

- Se le creature controllate dagli avversari muoiono contemporaneamente a Nonna Ravi Sengir, l'ultima abilità di Nonna Ravi Sengir si innesca una volta per ciascuna di quelle creature. Non metterai segnalini +1/+1 su di essa, ma guadagnerai qualche punto vita. Non male, vero tesoro?

Invasione di Vryn

{3}{U}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Vryn entra nel campo di battaglia, pesca tre carte, poi scarta una carta.

4

////

Anello Magico Sovraccaricato

Artefatto

{1}, {T}, Sacrifica l'Anello Magico Sovraccaricato:

Copia una magia bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

- L'Anello Magico Sovraccaricato ha ricevuto un aggiornamento al suo testo delle regole ufficiale. La frase che ti permette di scegliere nuovi bersagli per la copia è stata inavvertitamente omessa.
- La copia di una magia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, se include una scelta tra un elenco puntato di effetti), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia 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 alternativo o addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Invasione di Zendikar

{3}{G}

Battaglia — Assedio

(Mentre un Assedio entra, scegli un avversario che lo protegga. Tu e gli altri giocatori potete attaccare l'Assedio. Quando viene sconfitto, esilialo, poi lancialo trasformato.)

Quando l'Invasione di Zendikar entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

3

////

Enclave Celeste Risvegliata

Creatura — Elementale

4/4

Cautela, rapidità

Fintanto che l'Enclave Celeste Risvegliata è sul campo di battaglia, è una terra in aggiunta ai suoi altri tipi.

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

- L'Enclave Celeste Risvegliata viene lanciata come una magia creatura. È possibile neutralizzarla e rispondere ad essa in altro modo. Sarà una terra in aggiunta ai suoi altri tipi solo dopo essere entrata nel campo di battaglia.
- Se l'Enclave Celeste Risvegliata entra nel campo di battaglia, le abilità che si innescano ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia si innescheranno.

Istruttore di Erbologia

{1}{G}

Creatura — Druido Silvantropo

1/3

Quando l'Istruttore di Erbologia entra nel campo di battaglia, guadagni 3 punti vita.

{6}{B/P}: Trasforma l'Istruttore di Erbologia. Attiva solo come una stregoneria. (*{B/P}* può essere pagato con *{B}* o con 2 punti vita.)

////

Evocatore della Malattia

Creatura — Silvantropo Phyrexiano

3/3

Quando questa creatura si trasforma nell'Evocatore della Malattia, una creatura bersaglio controllata da un avversario prende -0/-X fino alla fine del turno, dove X è la forza dell'Evocatore della Malattia.

- Usa la forza dell'Evocatore della Malattia mentre la sua abilità si risolve per determinare il valore di X. Se l'Evocatore della Malattia non è più sul campo di battaglia in quel momento, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Jin-Gitaxias

{3}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

5/5

Egida {2}

Ogniquale volta lanci una magia non creatura con valore di mana pari o superiore a 3, pesca una carta.

{3}{U}: Esilia Jin-Gitaxias, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria e solo se hai sette o più carte in mano.

////

La Grande Sintesi

Incantesimo — Saga

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

I — Pesca carte pari al numero di carte nella tua mano.

Non hai un limite massimo di carte in mano fintanto che controlli La Grande Sintesi.

II — Fai tornare tutte le creature non Phyrexiano in mano ai rispettivi proprietari.

III — Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie dalla tua mano senza pagare i loro costi di mana. Esilia La Grande Sintesi, poi rimettila sul campo di battaglia (*con il lato frontale a faccia in su*).

- Dopo che hai attivato l'ultima abilità di Jin-Gitaxias, è irrilevante cosa accada al numero di carte nella tua mano. L'abilità si risolverà anche se in quel momento hai sei o meno carte in mano.
 - Per il capitolo I di La Grande Sintesi, il numero di carte che peschi viene determinato mentre l'abilità si risolve. Se in quel momento non controlli più La Grande Sintesi, il tuo limite massimo di carte in mano rimane invariato.
 - Tutte le magie che lanci grazie al capitolo III vengono lanciate durante la risoluzione di quell'abilità. Puoi lanciarle in qualsiasi ordine e le restrizioni temporali basate sui tipi di carte vengono ignorate. Dopo che hai finito di lanciare magie, prima che possano risolversi, La Grande Sintesi verrà esiliata e tornerà come Jin-Gitaxias.
 - Una magia lanciata in questo modo può essere il bersaglio di una magia lanciata in un secondo momento in questo modo. Tuttavia, le magie permanente 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.
-

Kami delle Speranze Sussurre

{2}{G}

Creatura — Spirito

1/1

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su un permanente che controlli, metterne invece altrettanti più uno su quel permanente.

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è la forza del Kami delle Speranze Sussurre.

- Se un altro permanente che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entra invece con altrettanti segnalini più uno.
 - Tuttavia, se il Kami delle Speranze Sussurre in qualche modo entra nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1, la sua prima abilità non si applica a se stesso.
 - Se controlli due Kami delle Speranze Sussurre, il numero di segnalini +1/+1 messi su un permanente è due più il numero originale. Tre Kami delle Speranze Sussurre ne aggiungono tre e così via.
 - Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.
 - L'ultima abilità è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
-

Kavu Mascellare

{3}{G}

Creatura — Kavu

3/3

Rinforzo 1 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Se è un'altra creatura, ha la seguente abilità fino alla fine del turno.*)

Questa creatura non può essere bloccata da creature con forza pari o inferiore a 2.

- Dopo che il Kavu Mascellare è stato bloccato legalmente da una creatura, modificare la forza di quella creatura a 2 o meno non annullerà quel blocco.
-

Kogla e Yidaro

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

Creatura Leggendaria — Tartaruga Dinosaurio

Scimpanzé

7/7

Quando Kogla e Yidaro entrano nel campo di battaglia, scegli uno —

- Hanno travolgere e rapidità fino alla fine del turno.
- Lottano con una creatura bersaglio che non controlli.

{2}{R}{G}, Scarta Kogla e Yidaro: Distruggi fino a un artefatto o incantesimo bersaglio. Rimescola Kogla e Yidaro nel tuo grimorio dal tuo cimitero, poi pesca una carta.

- Non devi necessariamente scegliere un artefatto o incantesimo bersaglio per l'ultima abilità. Tuttavia, se lo fai e quel permanente è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non rimescolerai Kogla e Yidaro nel tuo grimorio e non pescherai una carta.
-

Kroxia e Kunoros

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

Creatura Leggendaria — Canide Gigante Antico

6/6

Cautela, minacciare, legame vitale

Ogniqualvolta Kroxia e Kunoros entrano nel campo di battaglia o attaccano, puoi esiliare cinque carte dal tuo cimitero. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'ultima abilità di Kroxia e Kunoros si innesca e viene messa in pila senza un bersaglio. Se esili cinque carte dal tuo cimitero, si innesca la seconda abilità innescata "riflessiva". Scegli la carta creatura bersaglio per quella seconda abilità in quel momento.
-

Lottatore Botanico

{G}{W}

Creatura — Guerriero Elementale

0/0

Travolgere

Il Lottatore Botanico entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

Ogniqualvolta uno o più segnalini +1/+1 vengono messi su un altro permanente che controlli, se è la prima volta che vengono messi segnalini +1/+1 su quel permanente in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sul Lottatore Botanico.

- Per ogni altro permanente che controlli, il Lottatore Botanico conterà i segnalini +1/+1 che sono stati messi su quel permanente in qualsiasi momento durante quel turno, anche se il Lottatore Botanico non era sul campo di battaglia in quel momento. Ad esempio, se viene messo un segnalino +1/+1 su una creatura che controlli, poi lanci il Lottatore Botanico, poi viene messo un altro segnalino +1/+1 su quella prima creatura, l'ultima abilità del Lottatore Botanico non si innesca.
 - Ogniqualvolta un altro permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo con uno o più segnalini +1/+1, si innesca l'ultima abilità del Lottatore Botanico.
-

Moloc Predasabbia
{1}{G}{G}
Creatura — Lucertola
4/2

Lampo

Quando il Moloc Predasabbia entra nel campo di battaglia, se un avversario ha lanciato una magia blu e/o nera in questo turno, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta permanente scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- È irrilevante se la magia blu e/o nera lanciata da un avversario in quel turno si sia risolta, non si sia risolta, sia stata neutralizzata o sia ancora in pila.

Momento della Verità

{1}{U}

Istantaneo

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano, metterne una nel tuo cimitero e una in fondo al tuo grimorio.

- Se ci sono meno di tre carte nel tuo grimorio, guarda tutte le carte nel tuo grimorio e segui le istruzioni in ordine. Ad esempio, se hai solo due carte nel tuo grimorio, le guardi entrambe, ne aggiungi una alla tua mano e metti l'altra nel cimitero.

Negoziatrice di Strada

{1}{G}

Creatura — Cittadino Felino

0/2

Rinforzo 1 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Se è un'altra creatura, ha la seguente abilità fino alla fine del turno.*)

Questa creatura assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza.

- L'abilità della Negoziatrice di Strada 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". In particolare, se la Negoziatrice di Strada (o la creatura che ottiene la sua abilità) lotta, usa la sua forza effettiva per determinare quanti danni infligge.
-

Nel Fuoco

{2} {R}

Stregoneria

Scegli uno —

- Nel Fuoco infligge 2 danni a ogni creatura, planeswalker e battaglia.
- Metti un qualsiasi numero di carte dalla tua mano in fondo al tuo grimorio, poi pesca altrettante carte più una.

- Se scegli il secondo modo, scegli quante carte mettere in fondo al tuo grimorio mentre Nel Fuoco si risolve. Puoi scegliere di non mettere carte in fondo al tuo grimorio e pescare soltanto una carta.
-

Nezumi Informatore

{1} {B}

Creatura — Farabutto Ratto

1/1

Quando il Nezumi Informatore entra nel campo di battaglia, ogni avversario scarta una carta.

- Per risolvere l'abilità del Nezumi Informatore in una partita multiplayer, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano e la mette da parte senza rivelarla. Poi ogni altro avversario in ordine di turno farà lo stesso. Infine, tutte le carte scelte vengono rivelate e scartate contemporaneamente.
-

Oleomante di Ruolo

{3} {B}

Creatura — Mago Phyrexiano

2/4

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

L'Oleomante di Ruolo prende +3/+0 fintanto che un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero.

Ogniqualevolta l'Oleomante di Ruolo attacca o blocca, ogni giocatore macina una carta.

- La seconda abilità dell'Oleomante di Ruolo si applicherà se un qualsiasi avversario, non necessariamente tutti, ha otto o più carte nel suo cimitero.
-

Ombra d'Icore

{2} {B}

Creatura — Ombra Phyrexiano

2/3

All'inizio della tua sottofase finale, se un artefatto o una creatura sono stati messi in un cimitero dal campo di battaglia in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sull'Ombra d'Icore.

- L'abilità dell'Ombra d'Icore verifica mentre inizia la tua sottofase finale se un artefatto o una creatura sono stati messi in un cimitero dal campo di battaglia in questo turno. Se non ne sono stati messi, l'abilità non si innesca.

- L'abilità considererà qualsiasi artefatto o creatura che sono stati messi in un cimitero, incluse le pedine.
- Se un artefatto o una creatura non pedina vengono messi in un cimitero, non importa cosa succede alla carta in seguito. L'abilità dell'Ombra d'Icore ne terrà conto anche se la carta ha lasciato il cimitero prima che l'abilità si sia risolta.

Omnath, l'Omnilocus
 {W}{U}{B/P}{R}{G}
 Creatura Leggendaria — Elementale Phyrexiano
 4/4

Se stai per perdere mana non speso, quel mana diventa invece nero.

All'inizio della tua fase principale pre-combattimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi rivelare quella carta se ha tre o più simboli di mana colorato nel suo costo di mana. Se lo fai, aggiungi tre mana in qualsiasi combinazione dei suoi colori e aggiungila alla tua mano. Se non la riveli, aggiungila alla tua mano.

- Fintanto che Omnath, l'Omnilocus rimane sotto il tuo controllo, manterrai il mana non speso alla fine di sottofasi e fasi, anche se quel mana diventerà nero. Questo significa che puoi aggiungere mana e spenderlo durante una sottofase, una fase o un turno in futuro. Una volta che Omnath smette di essere sotto il tuo controllo, hai tempo fino alla fine della sottofase o fase attuale per spendere il mana prima che vada perso.
- Se il tuo mana non speso ha restrizioni o condizioni associate a esso (per esempio, nel caso sia stato prodotto dal Venditore di Presagi), tali restrizioni o condizioni rimarranno associate a quel mana quando diventerà nero.
- L'ultima abilità di Omnath non è un'abilità di mana anche se può farti aggiungere mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- I simboli di mana nella carta che riveli possono essere in qualsiasi combinazione di colori. Ad esempio, potresti rivelare una carta con costo di mana {1}{R}{R}{R}, una con costo di mana {4}{U}{R}{W}, una con costo di mana {W}{U}{B}{R}{G} o una con costo di mana {r/g}{G}{g/w}.

Oplita dello Scudo Speculare
 {R}{W}
 Creatura — Soldato Umano
 2/2

Cautela

Ogniquale volta una creatura che controlli diventa bersaglio di un'abilità rinforzo, copia quell'abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- La fonte della copia è la stessa dell'abilità rinforzo originale. Se la creatura che diventa bersaglio della copia è quella creatura originale con rinforzo, otterrà un segnalino +1/+1, ma non guadagnerà alcuna abilità. Se è una creatura diversa da quella originale, otterrà un segnalino +1/+1 e guadagnerà le abilità.
- Se una creatura diversa dalla creatura con rinforzo diventa bersaglio sia dell'abilità rinforzo che della copia, otterrà due segnalini +1/+1 e guadagnerà le abilità diverse da rinforzo due volte. In alcuni casi, le abilità duplicate saranno ridondanti (due istanze di volare, per esempio). Tuttavia, se riceve due abilità innescate, ad esempio, quelle abilità si innescano indipendentemente.

Ozolito, il Pinnacolo Infranto

{1}{G}

Artefatto Leggendaro

Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su un artefatto o una creatura che controlli, metterne invece uno in più.

{1}{G}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 su un artefatto o su una creatura bersaglio che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

Ciclo {2} (*{2}*, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

- Se un altro artefatto o creatura che controlli sta per entrare nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, entrerà invece con altrettanti segnalini più uno.
- Tuttavia, se l'Ozolito, il Pinnacolo Infranto in qualche modo entra nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1, la sua prima abilità non si applicherà a se stesso.
- Se in qualche modo controlli due copie dell'Ozolito, il Pinnacolo Infranto, il numero di segnalini +1/+1 messi su un artefatto o creatura che controlli sarà due più il numero originale. Tre Ozoliti ne aggiungono tre e così via.
- Se due o più effetti tentano di modificare la quantità di segnalini che stanno per essere messi su un permanente che controlli, scegli tu l'ordine in cui applicare tali effetti, indipendentemente da chi controlla le fonti di tali effetti.

Pergamena Telecinetica

{2}{W}

Istantaneo

Esilia fino a un artefatto, creatura o incantesimo bersaglio che controlli, poi rimetti quel permanente sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

Pesca una carta.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per la Pergamena Telecinetica. Tuttavia, se lo fai e quel permanente è un bersaglio illegale nel momento in cui la Pergamena Telecinetica tenta di risolversi, la Pergamena Telecinetica non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Piromane Dispettoso

{1}{R}

Creatura — Diavolo

2/1

{3}{B/P}: Trasforma il Piromane Dispettoso. Attiva solo come una stregoneria. (*{B/P}* può essere pagato con *{B}* o con 2 punti vita.)

////

Sanguefondaio Scintillante

Creatura — Diavolo Phyrexiano

3/2

Quando il Sanguefondaio Scintillante muore, ogni avversario sacrifica un artefatto o una creatura.

- Se un avversario controlla solo artefatti e nessuna creatura, o viceversa, deve sacrificarne uno. Non può scegliere di sacrificare un artefatto e poi non farlo mentre controlla una creatura.
-

Plasmagia di Zhalfir

{1}{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio ha forza e costituzione base 4/3 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- La Plasmagia di Zhalfir sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che l'abilità si è risolta sostituirà questo effetto.
 - Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello della Crescita Titanica, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.
 - La Plasmagia di Zhalfir non influenza i tipi di carta, i tipi di creatura o le abilità della creatura.
-

Polikranos Rinato

{G}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Idra

4/5

Raggiungere

{6}{W/P}: Trasforma Polikranos Rinato. Attiva solo come una stregoneria. (*{W/P} può essere pagato con {W} o con 2 punti vita.*)

////

Polikranos, Macchina della Rovina

Creatura Leggendaria — Idra Phyrexiano

6/6

Raggiungere, legame vitale

Ogniquale volta Polikranos, Macchina della Rovina o un'altra Idra non pedina che controlli muore, crea una pedina creatura Idra Phyrexiana 3/3 verde e bianca con raggiungere e una pedina creatura Idra Phyrexiana 3/3 verde e bianca con legame vitale.

- Se Polikranos, Macchina della Rovina e altre Idre non pedina che controlli muoiono contemporaneamente, l'abilità innescata di Polikranos si innescherà una volta per Polikranos stesso e una volta per ognuna di quelle altre Idre.
-

Purificazione Temporale

{3} {U}

Stregoneria

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.*)

Il proprietario di un permanente non terra bersaglio lo mette nel suo grimorio come seconda carta o in fondo.

- Il proprietario del permanente sceglie dove va a finire la carta. Tutti i giocatori sapranno quale sarà la sua scelta.
- In alcuni rari casi, anche se diventano sempre meno rari, un permanente sarà composto da più carte, come un permanente combinato o una creatura mutata. In quei casi, il proprietario del permanente mette tutte quelle carte come seconde (cioè appena sotto la prima carta) o in fondo in qualsiasi ordine. Gli altri giocatori sapranno quale sarà la sua scelta, ma non conosceranno l'ordine relativo delle carte.

Quintorius, Sapiente dell'Accademia

{3} {R} {W}

Creatura Legendaria — Chierico Elefante

3/5

Cautela

All'inizio della tua sottofase finale, esilia una carta non creatura, non terra bersaglio dal tuo cimitero. Crea una pedina creatura Spirito 3/2 rossa e bianca.

{1} {R} {W}, {T}, Sacrifica uno Spirito: Scegli una carta bersaglio esiliata con Quintorius. Puoi lanciare quella carta in questo turno senza pagare il suo costo di mana.

Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, mettila invece in fondo al grimorio del suo proprietario.

- Se il bersaglio dell'abilità innescata di Quintorius è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Spirito.
 - Le ultime due abilità di Quintorius sono collegate. L'ultima abilità può bersagliare solo carte esiliate dall'abilità innescata. Se uno Spirito che hai sacrificato per attivare l'ultima abilità finisce per essere esiliato a causa di un effetto di sostituzione, quella carta non può essere bersagliata dall'ultima abilità.
 - Devi seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili per lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se la carta è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
 - 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 aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
 - Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

Rankle e Torbran

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

Creatura Legendaria — Nano Spiritello

3/4

Volare, attacco improvviso, rapidità

Ogniqualvolta Rankle e Torbran infliggono danno da combattimento a un giocatore o a una battaglia, scegli un qualsiasi numero —

- Ogni giocatore crea una pedina Tesoro.
- Ogni giocatore sacrifica una creatura.
- Se una fonte sta per infliggere danno a un giocatore o a una battaglia in questo turno, infligge invece altrettanti danni più 2.

- Puoi scegliere tutti i modi, alcuni di essi o anche nessuno. Gli eventuali modi scelti accadono in ordine.
 - Per risolvere il secondo modo, a partire da te (o, in rari casi, dal giocatore attivo se non sei tu) e procedendo in ordine di turno, ogni giocatore sceglie una creatura che controlla da sacrificare. Poi quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente.
 - I 2 danni addizionali vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno non viene inflitto da Rankle e Torbran a meno che Rankle e Torbran non siano la fonte del danno originale.
 - Se un altro effetto modifica la quantità di danni che una fonte infliggerebbe, incluso prevenirne una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti. Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto di Rankle e Torbran non si applica più.
-

Raptor Infuriato

{2} {R} {R}

Creatura — Dinosaurio

4/4

Travolgere, rapidità

{2} {R}: Il Raptor Infuriato prende +2/+0 fino alla fine del turno.

Ogniqualvolta il Raptor Infuriato infligge danno da combattimento a un avversario, infligge altrettanti danni a un planeswalker bersaglio controllato da quel giocatore o a una battaglia protetta da quel giocatore.

- A differenza di molte abilità simili, l'abilità innescata del Raptor Infuriato si innesca ogniqualvolta infligge danno da combattimento a un avversario, non a un giocatore. Se dovesse infliggere danno da combattimento a te (probabilmente a causa di un effetto di deviazione, il che sarebbe insolito), l'abilità non si innescherà.
-

Rendere Inerte

{2} {B}

Stregoneria

Rimuovi fino a cinque segnalini da un permanente bersaglio.

Pesca una carta.

- Sei tu a scegliere quali segnalini rimuovere dal permanente, indipendentemente da chi lo controlla. Puoi scegliere segnalini di diversi tipi.
- Puoi scegliere un permanente senza segnalini come bersaglio. Pescherai comunque una carta.

Ricondizionamento Spietato

{4} {B} {B}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Incuba 3. *(Crea una pedina Incubatrice con tre segnalini +1/+1 e "{2}": Trasforma questo artefatto". Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)*

- Se il bersaglio del Ricondizionamento Spietato è illegale mentre la magia tenta di risolversi, il Ricondizionamento Spietato non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non incuberai.

Rifiuto Artistico

{4} {U} {U}

Istantaneo

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

Scegli uno o entrambi —

- Neutralizza una magia bersaglio.
 - Pesca due carte, poi scarta una carta.
- Se scegli entrambi i modi e il bersaglio del primo modo è un bersaglio illegale nel momento in cui il Rifiuto Artistico tenta di risolversi (probabilmente perché quella magia è stata neutralizzata da qualcos'altro), il Rifiuto Artistico non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai né scarterai alcuna carta.

Risveglio di Phyrexia

{2} {W}

Incantesimo

Quando il Risveglio di Phyrexia entra nel campo di battaglia, incuba 4. *(Crea una pedina Incubatrice con quattro segnalini +1/+1 e "{2}": Trasforma questo artefatto". Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)*

I Phyrexiani che controlli hanno cautela.

- Dopo che un Phyrexiano che controlli ha attaccato legalmente, rimuovere il Risveglio di Phyrexia dal campo di battaglia per fargli perdere cautela non farà diventare TAPPato quel Phyrexiano.

Rona, Messaggera dell'Invasione

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/3

Ogniqualevolta lanci una magia leggendaria, STAPpa

Rona, Messaggera dell'Invasione.

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

{5}{B/P}: Trasforma Rona. Attiva solo come una stregoneria. (*{B/P} può essere pagato con {B} o con 2 punti vita.*)

////

Rona, Annientatrice di Tolaria

Creatura Leggendaria — Mago Phyrexiano

5/5

Travolgere

Ogniqualevolta una fonte infligge danno a Rona, Annientatrice di Tolaria, il controllore di quella fonte esilia una carta a caso dalla sua mano. Se è una carta terra, puoi metterla sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Altrimenti, puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana.

- La prima abilità di Rona, Messaggera dell'Invasione si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare.
- Giocare una terra leggendaria non farà innescare la prima abilità.
- La magia che lanci dall'esilio senza pagare il suo costo di mana viene lanciata durante la risoluzione dell'abilità innescata. Le restrizioni temporali di quella magia basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Se lanci una magia senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare eventuali costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- 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.

Scultrice della Tempesta Gioiosa

{3}{U}{R}

Creatura — Sciamano Umano

2/3

Quando la Scultrice della Tempesta Gioiosa entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Elementale 1/1 blu e rosse.

Ogniqualevolta lanci una magia che ha convocazione, la Scultrice della Tempesta Gioiosa infligge 1 danno a ogni avversario e a ogni battaglia che protegge.

- L'ultima abilità della Scultrice della Tempesta Gioiosa si innescherà indipendentemente dal fatto che tu abbia TAPpato o meno una o più creature per pagare la magia, fintanto che ha convocazione.
-

Serafina di Nuova Capenna

{2} {W}

Creatura — Soldato Angelo

2/2

Volare

{4} {B/P}: Trasforma la Serafina di Nuova Capenna.

Attiva solo come una stregoneria. (*{B/P}* può essere pagato con *{B}* o con 2 punti vita.)

////

Serafina di Nuova Phyrexia

Creatura — Angelo Phyrexiano

3/3

Volare

Ogniqualevolta la Serafina di Nuova Phyrexia attacca, puoi sacrificare un'altra creatura o artefatto. Se lo fai, la Serafina di Nuova Phyrexia prende +2/+1 fino alla fine del turno.

- Qualsiasi giocatore può rispondere all'abilità innescata della Serafina di Nuova Phyrexia, ma una volta che quell'abilità inizia a risolversi, nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui decidi di sacrificare un'altra creatura o artefatto e quello in cui la Serafina di Nuova Phyrexia prende +2/+1.

Sheoldred

{3} {B} {B}

Creatura Legendaria — Pretore Phyrexiano

4/5

Minacciare

Quando Sheoldred entra nel campo di battaglia, ogni avversario sacrifica una creatura o un planeswalker non pedina.

{4} {B}: Esilia Sheoldred, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria e solo se un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero.

////

Le Vere Scritture

Incantesimo — Saga

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

I — Per ogni avversario, distruggi fino a una creatura o planeswalker bersaglio controllati da quel giocatore.

II — Ogni avversario scarta tre carte, poi macina tre carte.

III — Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo tutte le carte creatura da tutti i cimiteri. Esilia Le Vere Scritture, poi rimettila sul campo di battaglia *(con il lato frontale a faccia in su)*.

- Per risolvere l'abilità entra-in-campo di Sheoldred in una partita multiplayer, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una creatura che controlla da sacrificare. Poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente.

- Puoi attivare l'ultima abilità di Sheoldred se un qualsiasi avversario, non necessariamente tutti, ha otto o più carte nel suo cimitero.
- Dopo che hai attivato l'ultima abilità di Sheoldred, è irrilevante cosa accada al numero di carte nei cimiteri degli avversari. L'abilità si risolverà anche se in quel momento nessun avversario ha otto o più carte nel suo cimitero.
- Per risolvere il capitolo II di Le Vere Scritture in una partita multiplayer, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie tre carte che ha in mano. Qualsiasi avversario che ha meno di tre carte in mano sceglie tutte le carte che ha in mano. Mette da parte le carte scelte senza rivelarle. Poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi tutte le carte scelte vengono rivelate e scartate contemporaneamente. Infine, ogni avversario macina tre carte.

Sigillare dall'Esistenza

{1}{W}{W}

Incantesimo

Egida {3} *(Ogniqualvolta questo incantesimo diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {3}.)*

Quando Sigillare dall'Esistenza entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché Sigillare dall'Esistenza non lascia il campo di battaglia.

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

Signore della Covata Accumulatore

{5}{B}{B}{B}

Creatura — Drago

7/6

Convocazione

Volare

Quando il Signore della Covata Accumulatore entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, esiliala a faccia in giù, poi rimescola. Fintanto che quella carta rimane esiliata, puoi giocarla.

Le magie che lanci dall'esilio hanno convocazione.

- Fintanto che quella carta rimane esiliata, puoi guardarla. Questo vale anche dopo che il Signore della Covata Accumulatore lascia il campo di battaglia.
 - Se un altro giocatore prende il controllo del Signore della Covata Accumulatore, sei comunque tu a poter guardare e giocare la carta esiliata. Quel giocatore non potrà guardare o giocare la carta esiliata.
-

Skaab Caricato a Nimbo

{4} {U}

Creatura — Zombie

4/4

Quando lo Skaab Caricato a Nimbo entra nel campo di battaglia, ogni giocatore macina due carte. Poi puoi mettere una carta istantaneo, stregoneria o battaglia dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio. *(Per macinare due carte, un giocatore mette nel suo cimitero le prime due carte del suo grimorio.)*

- La carta che metti in cima al tuo grimorio, se lo fai, può essere una di quelle che hai appena macinato o una che era già nel tuo cimitero.
-

Sonno Stregato

{3} {U}

Istantaneo

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

TAPpa fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino stordimento su una di esse. Poi metti un segnalino stordimento su una di esse. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Il Sonno Stregato può bersagliare creature già TAPpate.
 - I due segnalini stordimento possono finire sulla stessa creatura oppure ognuno su una diversa creatura bersaglio.
 - Se scegli due creature bersaglio, ma una di esse è un bersaglio illegale mentre il Sonno Stregato si risolve, il bersaglio illegale non sarà influenzato. Metterai entrambi i segnalini stordimento sul bersaglio legale rimanente. Se entrambi i bersagli diventano illegali, il Sonno Stregato non si risolverà.
-

Spada di Passato e Futuro

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha protezione dal blu e dal nero.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, sorveglianza 2. Poi puoi lanciare una magia istantanea o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esilia.

Equipaggiare {2}

- Decidi se lanciare o meno la carta istantanea o stregoneria mentre l'abilità innescata 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.
- La carta che lanci può essere una che hai appena messo nel cimitero con sorvegliare o una che era già nel cimitero.
- 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.

Spregio Vulcanico

{1}{R}

Istantaneo

Lo Spregio Vulcanico infligge 3 danni a una creatura, planeswalker o battaglia bersaglio. Puoi mettere una carta dalla tua mano in fondo al tuo grimorio. Se lo fai, peschi una carta.

- Se la creatura, planeswalker o battaglia bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui lo Spregio Vulcanico tenta di risolversi, lo Spregio Vulcanico non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non avrai la possibilità di mettere una carta dalla tua mano in fondo al tuo grimorio e non pescherai una carta.

Squalo Baccello dell'Armata di Cromo

{2}{U}

Creatura — Squalo Phyrexiano

2/4

Volare

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, incuba X, dove X è il valore di mana di quella magia. *(Crea una pedina Incubatrice con X segnalini +1/+1 e "{2}": Trasforma questo artefatto". Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)*

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

Storico da Guerra

{2}{G}

Creatura — Monaco Umano

3/3

Raggiungere

Lo Storico da Guerra ha indistruttibile se ha attaccato una battaglia in questo turno.

- L'ultima abilità dello Storico da Guerra inizia ad applicarsi non appena viene dichiarato come creatura attaccante che sta attaccando una battaglia e si applica per l'intero turno. Non ha importanza cosa succede alla battaglia dopo quel momento.
-

Tagliare Corto

{2}{W}

Istantaneo

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

Distruggi un planeswalker che è stato attivato in questo turno o una creatura TAPpata bersaglio.

- Un planeswalker è stato “attivato” durante un turno se una delle sue abilità è stata attivata in quel turno. Ciò include le sue abilità di fedeltà e qualsiasi altra abilità attivata che possa avere. Quell'abilità potrebbe essere ancora in pila oppure potrebbe essersi risolta, non essersi risolta, essere stata neutralizzata o essere stata rimossa dalla pila in qualche altro modo.
 - Dopo che viene attivata un'abilità di un planeswalker, non importa se il planeswalker perde quell'abilità. Quel planeswalker è stato comunque “attivato” in quel turno.
 - Gli emblemi sono separati dai planeswalker da cui li hai ottenuti. Attivare un'abilità di un emblema non fa diventare “attivato” un planeswalker.
-

Terra Vendicativa

{1}{G}

Istantaneo

Una creatura o una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 4/4 con rapidità in aggiunta ai suoi altri tipi fino alla fine del turno. Deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

- Se la Terra Vendicativa bersaglia una creatura che controlli, sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura bersaglio si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- La creatura o terra bersaglio manterrà le abilità che aveva in precedenza.

- Se la creatura risultante attacca, il giocatore in difesa deve assegnarle almeno una creatura bloccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti se quel giocatore controlla una creatura che potrebbe bloccarla.
- Puoi bersagliare una terra che è già una creatura. Ad esempio, se bersagli una terra che è anche una creatura 0/0 con tre segnalini +1/+1, la creatura terra risultante sarà 7/7.

Thalia e Il Mostro di Gitrog

{1}{W}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Orrore Rana Umano

4/4

Attacco improvviso, tocco letale

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

Le creature e le terre non base controllate dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPPate.

Ogniqualevolta Thalia e Il Mostro di Gitrog attaccano, sacrifica una creatura o una terra, poi pesca una carta.

- L'effetto dell'abilità di Thalia e Il Mostro di Gitrog che ti permette di giocare una terra addizionale è cumulativo con effetti simili. Ad esempio, se controlli Thalia e Il Mostro di Gitrog e un altro permanente con quell'abilità, potrai giocare tre terre durante ognuno dei tuoi turni.
- Mentre l'ultima abilità si risolve, sacrificare una creatura o una terra non è facoltativo. Se controlli una creatura o una terra (e se controlli Thalia e Il Mostro di Gitrog, probabilmente è così), devi sacrificarne una.

Urabrask

{2}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

4/4

Attacco improvviso

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, Urabrask infligge 1 danno a un avversario bersaglio.

Aggiungi {R}.

{R}: Esilia Urabrask, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria e solo se hai lanciato tre o più magie istantaneo e/o stregoneria in questo turno.

////

La Grande Opera

Incantesimo — Saga

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

I — La Grande Opera infligge 3 danni a un avversario bersaglio e a ogni creatura che controlla.

II — Crea tre pedine Tesoro.

III — Fino alla fine del turno, puoi lanciare magie istantaneo e stregoneria da un qualsiasi cimitero. Se una magia lanciata in questo modo sta per essere messa in un cimitero, invece esiliala. Esilia La Grande Opera, poi rimettila sul campo di battaglia *(con il lato frontale a faccia in su)*.

- La seconda abilità di Urabrask non è un'abilità di mana anche se ti fa aggiungere mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
- Urabrask considererà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria che hai lanciato durante il turno, indipendentemente dal fatto che quelle magie si siano risolte, non si siano risolte, siano state neutralizzate o abbiano lasciato la pila in qualche altro modo. Urabrask non considererà le copie delle magie istantaneo e stregoneria che sono state create in pila e non lanciate.
- Dopo che il capitolo III di La Grande Opera si è risolto, quando lanci magie dai cimiteri, segui le normali regole per lanciare quelle carte. Devi pagare i loro costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, puoi lanciare una magia stregoneria da un cimitero pagando il suo costo di mana solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se a più giocatori è consentito lanciare la stessa carta, il giocatore con la priorità in un dato momento determina chi può lanciarla. Il giocatore di turno ha la priorità all'inizio di ogni fase e sottofase e riceve la priorità dopo che ogni magia e abilità si è risolta. Ciò significa che subito dopo che il capitolo III si è risolto avrai la priorità per lanciare magie prima di qualsiasi altro giocatore.

Vederci Doppio

{2}{U}{U}

Istantaneo

Questa magia non può essere copiata.

Scegli uno. Se un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, puoi scegliere entrambi.

- Copia una magia bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. (*Una copia di una magia permanente diventa una pedina.*)
- Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio.

- Puoi scegliere entrambi i modi se un qualsiasi avversario, non necessariamente tutti, ha otto o più carte nel suo cimitero.
- Dopo che hai lanciato Vederci Doppio e hai scelto legalmente entrambi i modi, è irrilevante cosa accada al numero di carte nei cimiteri degli avversari.
- La copia di una magia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, se include una scelta tra un elenco puntato di effetti), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia 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 alternativo o addizionale per la copia della magia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, 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 la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura 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 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 copiata.

Vedetta della Spedizione

{1} {U}

Creatura — Farabutto Tritone

2/3

Difensore

Fintanto che un avversario ha otto o più carte nel suo cimitero, la Vedetta della Spedizione può attaccare come se non avesse difensore e non può essere bloccata.

- L'ultima abilità della Vedetta della Spedizione si applicherà se un qualsiasi avversario, non necessariamente tutti e nemmeno quello che la Vedetta della Spedizione sta attaccando, ha otto o più carte nel suo cimitero.
- Dopo che la Vedetta della Spedizione ha attaccato legalmente, rimuovere carte dai cimiteri per impedire che si applichi la sua ultima abilità non la fa smettere di attaccare. Tuttavia, se lo fai prima che vengano dichiarate le creature bloccanti (e se sta attaccando nella tua direzione), sarai in grado di bloccarla.

Ventaglio da Guerra Affilato

{1} {B}

Artefatto — Equipaggiamento

Lampo

Quando il Ventaglio da Guerra Affilato entra nel campo di battaglia, assegno a una creatura bersaglio che controlli. Quella creatura ha indistruttibile fino alla fine del turno.

La creatura equipaggiata prende +1/+0.

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

- La creatura che guadagna indistruttibile grazie all'abilità innescata del Ventaglio da Guerra Affilato mantiene indistruttibile per la durata del turno, anche se il Ventaglio da Guerra Affilato in seguito diventa non assegnato.
-

Voldaren Spericolata

{2} {R}

Creatura — Guerriero Vampiro

1/1

Rinforzo 2 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio. Se è un'altra creatura, ha la seguente abilità fino alla fine del turno.*)

{1}, Sacrifica questa creatura: Infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- Usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge al bersaglio.
-

Voracità Cosmica

{1} {G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a un'altra creatura, planeswalker o battaglia bersaglio.

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Voracità Cosmica tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno.
-

Vorinclex

{3}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

6/6

Travolgere, raggiungere

Quando Vorinclex entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte

Foresta, rivelale e aggiungile alla tua mano, poi rimescola.

{6}{G}{G}: Esilia Vorinclex, poi rimettilo sul campo di battaglia trasformato sotto il controllo del suo proprietario. Attiva solo come una stregoneria.

////

La Grande Evoluzione

Incantesimo — Saga

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

I — Macina dieci carte. Metti sul campo di battaglia fino a due carte creatura scelte tra le carte macinate.

II — Distribuisci sette segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli.

III — Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno “{1}: Questa creatura lotta con una creatura bersaglio che non controlli”. Esilia La Grande

Evoluzione, poi rimettila sul campo di battaglia *(con il lato frontale a faccia in su)*.

- Le carte Foresta che trovi possono essere qualsiasi carta terra con il tipo di terra Foresta, non solo quelle chiamate Foresta.
- Scegli il numero di bersagli dell’abilità capitolo II di La Grande Evoluzione e come vengono distribuiti i segnalini mentre metti in pila l’abilità. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l’abilità capitolo II 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.
- L’insieme di creature che ottengono l’abilità attivata che permette loro di lottare viene determinato mentre l’abilità capitolo III si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non otterranno quell’abilità. In particolare, Vorinclex non sarà ancora tornato sul campo di battaglia, quindi nemmeno lui otterrà l’abilità.

Wrenn e il Frangireami

{1}{G}{G}

Planeswalker Leggendaria — Wrenn

4

Le terre che controlli hanno “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

+1: Fino a una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 3/3 con cautela, anti-malocchio e rapidità fino al tuo prossimo turno. È ancora una terra.

-2: Macina tre carte. Puoi aggiungere alla tua mano una carta permanente scelta tra le carte macinate.

-7: Ottieni un emblema con “Puoi giocare terre e lanciare magie permanente dal tuo cimitero”.

- Le terre che giochi e le magie che lanci dal tuo cimitero seguono le consuete restrizioni temporali e devi pagare qualsiasi costo per le magie che lanci.
-

Yargle e Multani
{3}{B}{B}{G}
Creatura Leggendaria — Elementale Spirito Rana
18/6

- Cra cra.
-

Zimone e Dina
{B}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Driade Umano
3/4
Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, un avversario bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.
{T}, Sacrifica un'altra creatura: Pesca una carta. Puoi mettere sul campo di battaglia TAPpata una carta terra dalla tua mano. Se controlli otto o più terre, ripeti questo procedimento una volta.

- Zimone e Dina non devono necessariamente essere state sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la loro abilità si inneschi. Fintanto che le controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.
 - Per l'abilità attivata, ripetere il procedimento significa ripetere l'intero effetto, ma non il costo. Non devi (e, di fatto, non puoi) sacrificare un'altra creatura. Peschi un'altra carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia TAPpata un'altra carta terra dalla tua mano. Poiché questa è la tua seconda volta nel procedimento, l'abilità finirà di risolversi.
-

Zurgo e Ojutai
{2}{U}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Drago Orco
4/4
Volare, rapidità
Zurgo e Ojutai hanno anti-malocchio se sono entrati nel campo di battaglia in questo turno.
Ogniqualvolta uno o più Draghi che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore o a una battaglia, guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine. Puoi far tornare uno di quei Draghi in mano al suo proprietario.

- L'abilità innescata si innescherà una volta per ogni giocatore o battaglia a cui è stato inflitto danno da combattimento dai Draghi che controlli, indipendentemente dal numero di Draghi coinvolti. Ad esempio, se attacchi un giocatore con tre Draghi e una battaglia che quel giocatore protegge con due Draghi, e tutti i Draghi vanno a segno, l'abilità si innescherà due volte.

- Poiché le creature con attacco improvviso infliggono danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso, è anche possibile che l'abilità si inneschi due volte nello stesso combattimento se i tuoi Draghi infliggono danno da combattimento a un giocatore in momenti diversi. Questo può accadere anche se un Drago attaccante che controlli ha doppio attacco.
- Scegli se far tornare in mano uno dei Draghi che hanno inflitto danno da combattimento al giocatore o alla battaglia mentre l'abilità innescata si risolve. Questo non bersaglia alcuno di quei Draghi.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI JUMPSTART DI L'AVANZATA DELLE MACCHINE:

Banda di Arbitri

{2} {U}

Creatura — Omuncolo

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.*)

Cautela

Quando la Banda di Arbitri entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa.

(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAppato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)

- L'abilità entra-in-campo della Banda di Arbitri può bersagliare una creatura già TAPpata.

Orthion, Eroe di Lavariva

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

{1} {R}, {T}: Crea una pedina che è una copia di un'altra creatura bersaglio che controlli. Ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.

{6} {R} {R}, {T}: Crea cinque pedine che sono copie di un'altra creatura bersaglio che controlli. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.

- Ognuna delle pedine copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAppata, se ha dei segnalini, 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 la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura 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 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 copiata.

Terrore di Towashi

{2} {B} {B}

Creatura — Ogre Phyrexiano

4/3

Tocco letale

Ogniqualvolta il Terrore di Towashi attacca, puoi pagare

{3} {B}. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una

carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. È un

Phyrexiano in aggiunta ai suoi altri tipi.

- L'abilità innescata del Terrore di Towashi si innesca e viene messa in pila senza un bersaglio. Se paghi {3} {B}, si innesca la seconda abilità innescata “riflessiva”. Scegli la carta creatura bersaglio per quella seconda abilità in quel momento.
- L'effetto che fa diventare la creatura un Phyrexiano non ha una durata. Dura finché la creatura non lascia il campo di battaglia.
- Se la creatura smette di essere una creatura dopo che l'abilità si è risolta, smetterà anche di essere un Phyrexiano finché non diventerà di nuovo una creatura, se applicabile.

Trombettiere della Fiera

{2} {G}

Creatura — Elefante

2/2

All'inizio di ogni sottofase finale, se un permanente sotto

il tuo controllo ha ricevuto un segnalino +1/+1 in questo

turno, metti un segnalino +1/+1 sul Trombettiere della

Fiera.

- L'abilità del Trombettiere della Fiera si innesca se, in qualsiasi momento durante questo turno, un segnalino +1/+1 è stato messo su un permanente che controllavi mentre il segnalino veniva collocato. Non importa se il permanente è ancora sotto il tuo controllo o se ha ancora un segnalino.
- Se un segnalino +1/+1 non è stato ancora messo nel momento in cui inizia una sottofase finale, l'abilità del Trombettiere della Fiera non si innesca. Se un'altra abilità si innesca durante la sottofase finale e mette un segnalino +1/+1 su un permanente che controlli, non metterai un segnalino +1/+1 addizionale sul Trombettiere della Fiera.

NOTE DI COMMANDER DI *L'AVANZATA DELLE MACCHINE*:

Nuova parola per definire un'abilità: volontà dei planeswalker

Tra le nuove carte Commander c'è un ciclo di stregonerie pensate per le partite di Planechase in cui i giocatori

mettono ai voti quel che accade dopo. Un cammino conduce al mondo successivo. Un cammino conduce al caos. Quale dei due seguirà la tua partita?

Cammino dell'Animista

{3}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

Volontà dei planeswalker — A partire da te, ogni giocatore vota per viaggiare tra i piani o per il caos. Se viaggiare tra i piani ottiene più voti, viaggi tra i piani. Se il caos ottiene più voti o il voto è un pareggio, si diffonde il caos.

- 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. Qualsiasi risposta 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 finisca di risolversi.
- Se in qualche modo lanci una di queste carte mentre non sei il controllore del piano (cioè, mentre non è il tuo turno) e viaggiare tra i piani ottiene più voti, è il controllore del piano che viaggia tra i piani, non tu.

Bacchetta dell'Anima del Mondo

{2}{W}

Artefatto

La Bacchetta dell'Anima del Mondo entra nel campo di battaglia TAPpata.

{T}: Aggiungi {W}.

{T}: La prossima magia che lanci in questo turno ha convocazione.

- Se la prossima magia che lanci dopo che l'abilità della Bacchetta dell'Anima del Mondo si è risolta ha già convocazione, fornirle di nuovo convocazione non ha alcun vero beneficio. TAPpare una creatura che controlli corrisponde comunque solo al pagamento di {1} o di un mana del colore di quella creatura.
-

Bolide di Lusso

{4}{U}

Artefatto — Veicolo

4/3

Il Bolide di Lusso non può essere bloccato tranne che da Veicoli.

Ogniqualevolta il Bolide di Lusso infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal cimitero di quel giocatore senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa in un cimitero, invece esiliata.

Manovrare 2

- Se lanci la carta istantaneo o stregoneria, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata. Non puoi aspettare di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di una 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 una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Brimaz, Piaga di Oreskos

{2}{W}{B}

Creatura Legendaria — Felino Phyrexiano

3/4

Ogniqualevolta lanci una magia creatura Phyrexiano o una magia creatura artefatto, incuba X, dove X è il valore di mana di quella magia. *(Crea una pedina Incubatrice con X segnalini +1/+1 e "{2}: Trasforma questo artefatto".*

Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)

All'inizio di ogni sottofase finale, se un Phyrexiano è morto sotto il tuo controllo in questo turno, prolifera.

- Se lanci una magia creatura artefatto Phyrexiano, la prima abilità di Brimaz si innescherà solo una volta.
- L'ultima abilità di Brimaz verificherà mentre inizia la sottofase finale se un Phyrexiano è morto sotto il tuo controllo in questo turno. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà.

Cammino del Cospiratore

{4}{B}

Stregoneria

Ogni giocatore macina due carte. Poi metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura da un cimitero. È un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi.

Volontà dei planeswalker — A partire da te, ogni giocatore vota per viaggiare tra i piani o per il caos. Se viaggiare tra i piani ottiene più voti, viaggi tra i piani. Se il caos ottiene più voti o il voto è un pareggio, si diffonde il caos.

- La carta creatura che metti sul campo di battaglia può essere una appena macinata o una che si trovava già in un cimitero.
-

Cammino della Piromante

{4} {R}

Stregoneria

Scarta tutte le carte nella tua mano. Aggiungi {R} per ogni carta scartata in questo modo, poi pesca altrettante carte più una.

Volontà dei planeswalker — A partire da te, ogni giocatore vota per viaggiare tra i piani o per il caos. Se viaggiare tra i piani ottiene più voti, viaggi tra i piani. Se il caos ottiene più voti o il voto è un pareggio, si diffonde il caos.

- Se la tua mano è vuota mentre il Cammino della Piromante si risolve, non aggiungerai alcun mana, ma pescherai una carta.
-

Capitano di Mazza del Conclave

{5} {G}

Creatura — Soldato Elefante

4/4

Rinforzo 1, rinforzo 1, rinforzo 1 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Se è un'altra creatura, ha le seguenti abilità fino alla fine del turno. Ogni abilità rinforzo si innesca separatamente.*)

Travolgere

Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, metti altrettanti segnalini +1/+1 su di essa.

- Se la stessa creatura è il bersaglio di più di una delle abilità rinforzo del Capitano di Mazza del Conclave, otterrà più di una istanza della sua abilità innescata. Ognuna di quelle abilità innescate si innesca separatamente. Se la creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, riceverà altrettanti segnalini +1/+1 più di una volta (guadagnerà anche travolgere più di una volta, ma questa evenienza è molto meno interessante).
-

Cavaliere Marina di Vodalia

{2} {W} {U}

Creatura — Cavaliere Tritone

3/3

Ogniqualevolta peschi una carta, metti un segnalino +1/+1 su ogni altro Tritone e/o Cavaliere che controlli.

- Se una creatura che controlli è sia un Tritone che un Cavaliere, ottiene un segnalino +1/+1.
-

Colombaquila in Cova

{3}{W}

Creatura — Uccello

2/2

Volare

All'inizio del combattimento nel tuo turno, popola. (*Crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.*)

Ogniqualevolta una pedina creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 sulla Colomabaquila in Cova.

- 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.
-

Commando Chioma di Fuoco

{3}{W}

Creatura — Soldato Angelo

4/3

Volare

Ogniqualevolta attacchi con due o più creature, pesca una carta.

Ogniqualevolta un altro giocatore attacca con due o più creature, quel giocatore pesca una carta se nessuna di quelle creature ti ha attaccato.

- Per entrambe le abilità innescate, dopo che l'abilità si è innescata, è irrilevante cosa accada alle creature attaccanti in risposta.
 - L'ultima abilità innescata verifica solo che nessuna delle creature attaccanti ti abbia attaccato. L'altro giocatore pesca una carta se ha attaccato un planeswalker che controlli o una battaglia che proteggi con due o più creature, per esempio.
 - Indipendentemente dal numero di creature con cui un altro giocatore attacca, l'ultima abilità del Commando Chioma di Fuoco le verifica tutte per assicurarsi che nessuna di esse ti abbia attaccato. Se una di esse ti ha attaccato, il giocatore non pesca una carta.
-

Danzare con la Calamità

{7} {R}

Stregoneria

Rimescola il tuo grimorio. Puoi esiliare la prima carta del tuo grimorio quante volte vuoi. Se il valore di mana totale delle carte esiliate in questo modo è pari o inferiore a 13, puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra quelle carte senza pagare il loro costo di mana.

- Puoi guardare ogni carta che esili prima di decidere se sfidare la sorte o fermarti.
- Se hai danzato con la calamità un po' troppo da vicino e il valore di mana totale delle carte esiliate è maggiore di 13, le carte che hai esiliato rimarranno in esilio e non potrai lanciarne nessuna.
- Se lanci una qualsiasi delle carte esiliate, lo fai come parte della risoluzione della magia. Non puoi aspettare di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo di una 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 una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci più carte esiliate, scegli l'ordine in cui lanciarle. 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.
- Le carte che non lanci, incluse le carte terra, rimarranno in esilio. Non possono essere lanciate nei turni successivi.

Detonatore di Edri

{2} {R}

Creatura — Artefice Goblin

2/3

Ogniquale volta un artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Detonatore di Edri infligge 1 danno a un avversario bersaglio.

{T}, Sacrifica due artefatti: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Puoi giocare la carta esiliata con il Detonatore di Edri anche se il Detonatore di Edri lascia il campo di battaglia o se ne perdi il controllo.
- Quando giochi la carta esiliata con il Detonatore di Edri, segui le normali regole per giocare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre addizionali in quel turno, puoi giocare una carta terra esiliata con il Detonatore di Edri solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno.

- Se non giochi la carta, rimarrà esiliata.
-

Elargitore di Dolore

{2} {R}

Creatura — Cittadino Diavolo

2/3

Minacciare

Ogniqualevolta un giocatore lancia la sua prima magia in ogni turno, quel giocatore crea una pedina Tesoro.

Ogniqualevolta un artefatto controllato da un avversario viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, l'Elargitore di Dolore infligge 1 danno a quel giocatore.

- La seconda abilità dell'Elargitore di Dolore si innesca ogniqualevolta un giocatore lancia la sua prima magia in ogni turno, non solo nel suo turno.
 - L'Elargitore di Dolore deve essere sul campo di battaglia nel momento in cui lancia la sua prima magia. In particolare, la prima abilità dell'Elargitore di Dolore non si innescherà per te nel turno in cui lo hai lanciato, anche se può innescarsi se un altro giocatore lancia la sua prima magia in quel turno dopo che l'Elargitore di Dolore è sul campo di battaglia. Se una magia fa sì che l'Elargitore di Dolore lasci il campo di battaglia come costo addizionale per essere lanciata, l'abilità non si innescherà.
 - L'abilità dell'Elargitore di Dolore si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma non prima che tu abbia pagato la magia originale. Non potrai utilizzare la pedina Tesoro che crei per pagarla.
-

Elenda e Azor

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

Creatura Leggendaria — Sfinge Cavaliere Vampiro

6/6

Volare, egida {2}

Ogniqualevolta Elenda e Azor attaccano, puoi pagare {X} {W} {U} {B}. Se lo fai, pesca X carte.

All'inizio di ogni sottofase finale, puoi pagare 4 punti vita. Se lo fai, crea un numero di pedine creatura Cavaliere Vampiro 1/1 nere con legame vitale pari al numero di carte che hai pescato in questo turno.

- Scegli il valore di X mentre si risolve la prima abilità innescata.
 - Mentre l'ultima abilità si risolve, scegli se pagare 4 punti vita. Non puoi pagare più volte per creare pedine Cavaliere Vampiro addizionali.
-

Fantasma Seguistormi

{4}{W}{U}

Creatura — Spirito

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, cautela

Ogniqualevolta il Fantasma Seguistormi attacca, la prossima magia che lanci in questo turno ha convocazione.

- Se la prossima magia che lanci dopo che l'abilità del Fantasma Seguistormi si è risolta ha già convocazione, fornirle di nuovo convocazione non ha alcun vero beneficio. TAPpare una creatura che controlli corrisponde comunque solo al pagamento di {1} o di un mana del colore di quella creatura.
-

Gimbal, Gremlin Prodigio

{2}{G}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Artefice Gremlin

4/4

Le creature artefatto che controlli hanno travolgere.

All'inizio della tua sottofase finale, crea una pedina creatura artefatto Gremlin 0/0 rossa. Metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è il numero di pedine artefatto con nome diverso che controlli.

- Per determinare il numero di pedine artefatto con nomi diversi che controlli, conta ogni pedina artefatto che controlli una volta, ma solo se il suo nome in inglese non è esattamente identico a quello di un'altra pedina artefatto che hai già contato in questo modo.
 - Il nome di una pedina è dato dai suoi sottotipi più la parola "pedina" a meno che non stia copiando un altro oggetto o non le sia stato dato un nome specifico dall'effetto che l'ha creata. Ad esempio, le pedine create dall'ultima abilità di Gimbal sono chiamate "pedina Gremlin". Queste pedine hanno lo stesso nome delle pedine creatura Gremlin 2/2 rosse create da Liberare i Gremlin.
-

Giuntatore di Darksteel

{6}{W}

Creatura — Artefice Phyrexiano

1/1

Ogniqualevolta il Giuntatore di Darksteel o un altro Phyrexiano non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea X pedine creatura artefatto Golem Phyrexiano 3/3 incolori, dove X è il numero di avversari che hai.

I Golem che controlli hanno indistruttibile.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Golem che controlli può diventare letale se il Giuntatore di Darksteel lascia il campo di battaglia durante quel turno.
-

Goro-Goro e Satoru (promo del Prerelease)

{U} {B} {R}

Creatura Legendaria — Umano Goblin

3/4

Ogniquale volta una o più creature che controlli e che sono entrate nel campo di battaglia in questo turno infliggono danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina creatura Spirito Drago 5/5 rossa con volare.

{1} {R}: Le creature che controlli hanno rapidità fino alla fine del turno.

- L'insieme di creature influenzate dall'ultima abilità viene determinato mentre quell'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti che diventano creature più avanti nel turno non avranno rapidità. Fintanto che Goro-Goro e Satoru sono ancora sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, hanno rapidità.
-

Inquietudine Incivile

{4} {R}

Incantesimo

Le creature non pedina che controlli hanno tumulto.

(Entrano nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.)

Se una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno.

- Tumulto è un effetto di sostituzione. I giocatori non possono rispondere alla tua scelta del segnalino +1/+1 o di rapidità e non possono compiere azioni mentre la creatura è sul campo di battaglia ma non ha ancora ricevuto uno dei due bonus.
 - Se scegli di fornire rapidità alla creatura, manterrà tale abilità a tempo indeterminato. Non la perderà alla fine del turno o se un altro giocatore ne prende il controllo.
 - I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto dall'Inquietudine Incivile a meno che l'Inquietudine Incivile non sia in qualche modo la fonte del danno originale.
 - Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danni che la tua creatura con un segnalino +1/+1 sta per infliggere, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello dell'Inquietudine Incivile). Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto dell'Inquietudine Incivile non si applica più.
 - Se il danno inflitto da una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Per esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e questa viene bloccata da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.
-

Kasla, l'Aureola Infranta
{3}{U}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Alleato Angelo
5/4

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, cautela, rapidità

Ogniqualevolta lanci un'altra magia che ha convocazione, profetizza 2, poi pesca una carta.

- L'ultima abilità di Kasla si innescherà indipendentemente dal fatto che tu abbia TAPpato o meno una creatura per pagare la magia, fintanto che ha convocazione.

Katilda e Lier (promo del Prerelease)

{G}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Umano
3/3

Ogniqualevolta lanci una magia Umano, una carta istantaneo o stregoneria bersaglio nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana. (*Puoi lanciare quella carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- “Flashback [costo]” significa “Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando [costo] invece del suo costo di mana” e “Se è stato pagato il costo di flashback, esilia questa carta invece di metterla in qualsiasi altra zona in qualsiasi momento in cui sta per lasciare la pila”.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando flashback solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di flashback), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia lanciata usando flashback sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una magia usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.
- Se lanci un istantaneo o una stregoneria con {X} nel suo costo di mana in questo modo, scegli comunque il valore di X come parte del lancio della magia e paghi quel costo.
- Se lanci una magia con flashback, non puoi pagare alcun costo alternativo, come i costi di sovraccarico. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciare la magia con flashback.
- Se una carta ha più istanze di flashback, puoi scegliere di pagare uno qualsiasi dei suoi costi di flashback.

- Se una carta senza costo di mana guadagna flashback, non ha alcun costo di flashback. Non può essere lanciata in questo modo.
-

Ladro di Schemi

{3} {U}

Creatura — Artefice Farabutto Vedalken

3/3

Volare

Ogniqualevolta il Ladro di Schemi infligge danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina che è una copia di un artefatto bersaglio controllato da quel giocatore.

- Ognuna delle pedine copia esattamente ciò che è stampato sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quell'artefatto non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'artefatto 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 l'artefatto copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se l'artefatto copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
 - Se l'artefatto copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che l'artefatto ha copiato.
 - Eventuali abilità entra-in-campo dell'artefatto copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo artefatto] entra nel campo di battaglia" o "[questo artefatto] entra nel campo di battaglia con" dell'artefatto copiato.
-

Lanciera di Loctevenna

{4} {B}

Creatura — Cavaliere Umano

5/5

Minacciare

Ogniqualevolta un Cavaliere non pedina che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu peschi una carta.

- Se la Lanciera di Loctevenna muore contemporaneamente ad altri Cavalieri non pedina che controlli, la sua abilità si innescherà una volta per se stessa (supponendo che non sia una pedina) e una volta per ciascuno di quegli altri Cavalieri.
-

Maestra dello Stile Speculare

{4} {R} {R}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Rinforzo 1 (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Se è un'altra creatura, ha la seguente abilità fino alla fine del turno.*)

Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni creatura modificata attaccante che controlli, crea una pedina

TAPpata e attaccante che è una copia di quella creatura.

Esilia quelle pedine alla fine del combattimento.

(*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

- Tutte le pedine entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Sebbene le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti (ai fini di abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- Ognuna delle pedine copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, 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. (In pratica, non copia nulla di ciò che l'ha resa modificata in primo luogo. C'est la vie.)
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura 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 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 copiata.

Manto dell'Evocatore

{1} {W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha cautela.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta scelta tra esse che condivide un tipo di creatura con quella creatura e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Equipaggiare {1}

- Una creatura “condivide un tipo di creatura” con la creatura equipaggiata se hanno almeno un tipo di creatura in comune.
- Se la creatura equipaggiata non è più sul campo di battaglia mentre l'abilità innescata si risolve, considera i suoi tipi di creatura quando ha lasciato il campo di battaglia.

Negoziatrice Tagliagole

{2}{U}{R}

Creatura — Pirata Orco

4/3

Negoziato — Ogniqualvolta la Negoziatrice Tagliagole attacca, ogni giocatore rivela la prima carta del proprio grimorio. Per ogni carta non terra rivelata in questo modo, crei una pedina Tesoro TAPPata. Poi ogni giocatore pesca una carta.

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

Piedemoccio e Squee (promo del Prerelease)

{B}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Goblin Fungus

3/3

Ogniqualvolta Piedemoccio e Squee entrano nel campo di battaglia o attaccano, crea una pedina creatura

Saprolingio 1/1 verde.

{1}{B}{R}{G}, Sacrifica un Saprolingio: Rimetti sul campo di battaglia Piedemoccio e Squee e fino a un'altra carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- Puoi non scegliere alcun bersaglio per attivare l'ultima abilità. Tuttavia, se lo fai e quel bersaglio è illegale nel momento in cui l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Piedemoccio e Squee non ritorneranno sul campo di battaglia.

Raccoglitore Volpino

{3}{W}

Creatura — Volpe Phyrexiano

3/3

Ogniqualvolta uno o più Phyrexiani che controlla attaccano, rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero se il suo valore di mana è pari o inferiore alla loro forza totale.

- Puoi scegliere una qualsiasi carta artefatto nel tuo cimitero come bersaglio dell'abilità innescata del Raccoglitore Volpino. La forza totale dei Phyrexiani attaccanti viene verificata mentre l'abilità si risolve per determinare se quella carta viene rimessa o meno sul campo di battaglia. Usa la forza di ognuna di quelle creature in quel momento, anche se la creatura non sta più attaccando o non è più un Phyrexiano. Se la creatura non è sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia. Se il valore di mana della carta artefatto è maggiore della loro forza totale, rimane nel tuo cimitero.
-

Rashmi e Ragavan

{1}{G}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Scimmia Elfo

2/4

Ogniquale volta lanci la tua prima magia durante ognuno dei tuoi turni, esilia la prima carta del grimorio di un avversario bersaglio e crea una pedina Tesoro. Poi puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana se è una magia con valore di mana inferiore al numero di artefatti che controlli. Se non la lanci in questo modo, puoi lanciarla in questo turno.

- Rashmi e Ragavan devono essere sul campo di battaglia nel momento in cui lanci la tua prima magia. In particolare, nel turno in cui lanci Rashmi e Ragavan, l'abilità non si innescherà per te in quel turno. Se una magia fa sì che Rashmi e Ragavan lascino il campo di battaglia come costo addizionale per essere lanciata, l'abilità non si innescherà.
- L'abilità di Rashmi e Ragavan si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma non prima che tu abbia pagato la magia originale. Non potrai utilizzare la pedina Tesoro che crei per pagarla.
- Verifica il numero di artefatti che controlli mentre l'abilità si risolve, inclusa la pedina Tesoro che hai appena creato, per determinare se puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci la magia senza pagare il suo costo di mana, lo fai durante la risoluzione dell'abilità innescata. Le restrizioni temporali di quella magia basate sul tipo di 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 scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare eventuali costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- 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.
- Se non la lanci senza pagare il suo costo di mana, ma invece la lanci più avanti nel turno, devi pagare i suoi costi e devi seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se la carta è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se non lanci la carta, rimarrà esiliata.

Razziatori delle Steppe Sabbiose

{3}{G}

Creatura — Guerriero Umano

4/4

Travolgere

All'inizio del combattimento nel tuo turno, sostieni X, dove X è il numero di pedine artefatto con nomi diversi che controlli. *(Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti X segnalini +1/+1 su di essa.)*

- Per determinare il numero di pedine artefatto con nomi diversi che controlli, conta ogni pedina artefatto che controlli una volta, ma solo se il suo nome in inglese non è esattamente identico a quello di un'altra pedina artefatto che hai già contato in questo modo.

- Il nome di una pedina è dato dai suoi sottotipi più la parola “pedina” a meno che non stia copiando un altro oggetto o non le sia stato dato un nome specifico dall’effetto che l’ha creata. Ad esempio, le pedine Myr si chiamano “pedina Myr” e hanno un nome diverso dalle pedine Myr Phyrexiano, che si chiamano “pedina Myr Phyrexiano”.

Recidere l’Imperfetto

{1}{W}{W}

Istantaneo

Esilia un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore incuba X, dove X è il suo valore di mana.
(Crea una pedina Incubatrice con X segnalini +1/+1 e “{2}: Trasforma questo artefatto”. Si trasforma in una creatura artefatto Phyrexiano 0/0.)

- Se il permanente non terra è un bersaglio illegale nel momento in cui Recidere l’Imperfetto tenta di risolversi, Recidere l’Imperfetto non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il suo controllore non incuberà.

San Traft e Rem Karolus

{U}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Umano Spirito

3/4

Ogniquale volta San Traft e Rem Karolus vengono TAPpati, crea una pedina creatura Umano 1/1 rossa se è la prima volta che quest’abilità si è risolta in questo turno. Se è la seconda volta, crea una pedina creatura Spirito 1/1 blu con volare. Se è la terza volta, crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare. Ogniquale volta lanci una magia che ha convocazione, STAPpa San Traft e Rem Karolus.

- Se è la quarta o successiva volta che la prima abilità si è risolta in un turno, non succede nulla.
- L’ultima abilità di San Traft e Rem Karolus si innescherà indipendentemente dal fatto che tu abbia TAPpato o meno una creatura per pagare la magia, fintanto che ha convocazione.

Sidar Jabari di Zhalfir

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

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/3

Premienza — Ogniquale volta attacchi con uno o più Cavalieri, se Sidar Jabari di Zhalfir è nella zona di comando o sul campo di battaglia, pesca una carta, poi scarta una carta.

Volare, attacco improvviso

Ogniquale volta Sidar Jabari infligge danno da combattimento a un giocatore, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura Cavaliere bersaglio dal tuo cimitero.

- Sidar Jabari deve essere sul campo di battaglia o nella zona di comando nel momento in cui attacchi con uno o più Cavalieri e anche mentre l'abilità innescata tenta di risolversi. In particolare, se Sidar Jabari si trova sul campo di battaglia e la sua abilità preminenza si innesca, ma viene messo nella zona di comando prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità non avrà alcun effetto mentre si risolve. Questo perché un oggetto che cambia zona viene considerato un nuovo oggetto.

Talento di Elspeth

{2}{W}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta planeswalker

Il planeswalker incantato ha “[+1]: Crea tre pedine creatura Soldato 1/1 bianche”.

Ogniqualvolta attivi un'abilità di fedeltà del planeswalker incantato, le creature che controlli prendono +2/+2 e hanno cautela fino alla fine del turno.

- Puoi attivare un'abilità di fedeltà di ogni planeswalker che controlli durante ciascuno dei tuoi turni, indipendentemente dal fatto che sia un'abilità che ha già o quella che ottiene grazie al Talento di Elspeth.
- L'insieme di creature influenzate dall'ultima abilità del Talento di Elspeth viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non creatura che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno +2/+2 né avranno cautela.
- L'ultima abilità si risolverà prima dell'abilità di fedeltà che l'ha fatta innescare. In particolare, se quell'abilità di fedeltà crea pedine creatura, quelle creature non saranno ancora sul campo di battaglia per prendere +2/+2 e avere cautela.

Talento di Liliana

{B}{B}

Incantesimo — Aura

Incanta planeswalker

Il planeswalker incantato ha “[−8]: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo tutte le carte creatura da tutti i cimiteri”.

Ogniqualvolta una creatura infligge danno al planeswalker incantato, distruggi quella creatura.

- Puoi attivare un'abilità di fedeltà di ogni planeswalker che controlli durante ciascuno dei tuoi turni, indipendentemente dal fatto che sia un'abilità che ha già o quella che ottiene grazie al Talento di Liliana.
 - L'ultima abilità del Talento di Liliana si innescherà ogniqualvolta una creatura infligge un qualsiasi danno al planeswalker incantato, non solo danno da combattimento.
-

Talento di Rowan

{2}{R}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta planeswalker

Il planeswalker incantato “[+1]: Fino a una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha attacco improvviso e travolgere fino alla fine del turno”.

Ogniqualvolta attivi un’abilità di fedeltà del planeswalker incantato, copia quell’abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Puoi attivare un’abilità di fedeltà di ogni planeswalker che controlli durante ciascuno dei tuoi turni, indipendentemente dal fatto che sia un’abilità che ha già o quella che ottiene grazie al Talento di Rowan.
 - Copiare un’abilità di fedeltà non aggiunge o rimuove alcun segnalino fedeltà dal planeswalker incantato.
-

Talento di Teferi

{3}{U}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta planeswalker

Il planeswalker incantato ha “[−12]: Ottieni un emblema con ‘Puoi attivare le abilità di fedeltà dei planeswalker che controlli durante il turno di qualsiasi giocatore in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo’”.

Ogniqualvolta peschi una carta, metti un segnalino fedeltà sul planeswalker incantato.

- Puoi attivare un’abilità di fedeltà di ogni planeswalker che controlli durante ciascuno dei tuoi turni, indipendentemente dal fatto che sia un’abilità che ha già o quella che ottiene grazie al Talento di Teferi.
-

Talento di Vivien

{1}{G}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta planeswalker

Il planeswalker incantato ha “[+1]: Guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura o terra scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale”.

Ogniqualvolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino fedeltà sul planeswalker incantato.

- Puoi attivare un’abilità di fedeltà di ogni planeswalker che controlli durante ciascuno dei tuoi turni, indipendentemente dal fatto che sia un’abilità che ha già o quella che ottiene grazie al Talento di Vivien.
-

Vettore di Filigrana

{3}{W}

Creatura Artefatto — Costrutto Phyrexiano

1/1

Quando il Vettore di Filigrana entra nel campo di battaglia, scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio e un qualsiasi numero di artefatti bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ognuna di quelle creature e un segnalino carica su ognuno di quegli artefatti.

{1}, {T}, Sacrifica un altro artefatto: Prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Puoi scegliere una creatura artefatto come bersaglio per entrambe le parti dell'abilità innescata. Otterrà un segnalino +1/+1 e un segnalino carica.

Wurm della Foresta Emergente

{6}{G}

Creatura — Wurm

4/4

Rinforzo 3 *(Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, metti tre segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio. Se è un'altra creatura, ha la seguente abilità fino alla fine del turno.)*

Ogniqualevolta questa creatura attacca, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è la sua forza. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente con valore di mana pari o inferiore a X scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Usa la forza della creatura mentre l'abilità innescata si risolve per determinare il valore di X. Se la creatura non è più sul campo di battaglia in quel momento, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI PLANECHASE DI L'AVANZATA DELLE MACCHINE:

Esper

Piano — Alara

Le magie artefatto costano {1} in meno per essere lanciate.

Ogniqualevolta si diffonde il caos, le creature che controlla e che sono bianche, blu e/o nere diventano artefatti in aggiunta ai loro altri tipi fino alla fine del turno. Poi ogni creatura artefatto che controlla ha cautela, minacciare e legame vitale fino alla fine del turno.

- La prima abilità di Esper non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia artefatto. Cambia solo il costo totale che pagano i giocatori.

- Quell'abilità non può ridurre l'ammontare di mana colorato che i giocatori pagano per una magia. Riduce solo la componente generica di quel costo.
- Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia artefatto o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto (ad esempio, quello creato dall'abilità di Thalia, Protettrice di Thraben), applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.
- La riduzione di costo si può applicare a costi alternativi come i costi di prototipo.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se il costo di mana di una magia artefatto è {X}{X}, puoi scegliere 2 come valore di X e pagare {3} per lanciare la magia.
- L'insieme di creature artefatto influenzate dall'abilità caos viene determinato mentre quell'abilità si risolve. Le creature artefatto che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti che diventano creature artefatto più avanti nel turno non otterranno i bonus.

Germessenza di Norn

Piano — Nuova Phyrexia

Quando viaggi tra i piani fino alla Germessenza di Norn, si diffonde il caos.

Ogniqualevolta si diffonde il caos, rivela carte dalla cima del tuo mazzo planare finché non riveli una carta piano.

Viaggia tra i piani fino a esso, senza viaggiare da un qualsiasi piano. Metti le altre carte rivelate in fondo al tuo mazzo planare in qualsiasi ordine.

- Fino a quando un giocatore non viaggia tra i piani, la partita continuerà su più piani. Le abilità di tutte le carte piano a faccia in su possono influenzare la partita.
- Se un giocatore ottiene {CHAOS}, si diffonde il caos e si innescheranno tutte le abilità caos. Il giocatore può mettere in pila tali abilità in qualsiasi ordine.
- La prossima volta che un giocatore viaggia tra i piani, lo fa da tutti i piani a faccia in su. I loro proprietari li mettono in fondo al loro mazzo planare nell'ordine che preferiscono. Quest'ordine non viene rivelato agli altri giocatori.

Ghirapur

Piano — Kaladesh

All'inizio del combattimento nel tuo turno, fino alla fine del turno, ogni artefatto non creatura, non Veicolo che controlli diventa un Veicolo 5/3 in aggiunta ai suoi altri tipi e ha travolgere, rapidità e manovrare 2.

Ogniqualevolta si diffonde il caos, riprendi in mano una carta artefatto non creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'insieme di artefatti influenzati dalla prima abilità di Ghirapur viene determinato mentre l'abilità si risolve. Gli artefatti che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno e i permanenti non artefatto che diventano artefatti più avanti nel turno non diventeranno Veicoli.
- Gli artefatti influenzati mantengono qualsiasi altro tipo di carta, sottotipo e abilità che avevano.

Il Grande Nido

Piano — Tarkir

Quando viaggi tra i piani fino a Il Grande Nido e all'inizio del tuo mantenimento, sostieni 3. *(Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti tre segnalini +1/+1 su di essa.)*

Ogniqualevolta si diffonde il caos, scegli fino a una creatura bersaglio che controlli e fino a una creatura bersaglio controllata da un avversario. Ognuna di quelle creature infligge all'altra danno pari alla propria costituzione.

- Sostenere non bersaglia alcuna creatura, anche se alcune magie e abilità che sostengono possono avere altri effetti che bersagliano creature.
 - Determini su quale creatura mettere segnalini mentre si risolve la magia o abilità che ti richiede di sostenere. Questa potrebbe essere la stessa creatura con l'abilità sostenere, se è ancora sotto il tuo controllo e ha la costituzione minore. Se c'è un pareggio, scegli quale creatura ottiene i segnalini.
 - Se scegli due creature bersaglio per l'abilità caos e uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti. Nessuna delle due creature infligge o subisce danno.
-

Isola della Marea

Piano — Dominaria

Quando viaggi tra i piani fino all'Isola della Marea e all'inizio del tuo mantenimento, crea due pedine creatura Tramutante 1/1 incolori.

Ogniqualevolta si diffonde il caos, i Tramutanti che controlli hanno rapidità e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di Tramutanti che controlli.

- Per determinare il valore di X, calcola il numero di Tramutanti che controlli mentre l'abilità caos si risolve.
-

Ketria

Piano — Ikorja

Quando viaggi tra i piani fino a Ketria e all'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino cautela, minacciare o travolgere a tua scelta su una creatura bersaglio che controlli.

Ogniqualevolta si diffonde il caos, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta permanente non terra. Metti quella carta sul campo di battaglia o aggiungila alla tua mano.

- Scegli quale segnalino mettere sulla creatura bersaglio mentre la prima abilità di Ketria si risolve.
 - Mentre risolvi l'abilità caos, le carte che esili prima di esiliare una carta permanente non terra rimangono esiliate.
-

La Caldaia

Piano — Capenna

Le magie creatura che lanci dalla tua mano hanno blitz {3}. *(Se lanci una magia per il suo costo di blitz, ha rapidità e “Quando questa creatura muore, pesca una carta”. Sacrificala all’inizio della prossima sottofase finale.)*

Ogniqualevolta si diffonde il caos, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Se scegli di pagare il costo di blitz invece del costo di mana, stai comunque lanciando la magia. Usa la pila, ad essa è possibile rispondere e può essere neutralizzata. Puoi lanciare una magia creatura per il suo costo di blitz solo quando potresti lanciare quella magia creatura e cioè, di solito, durante la tua fase principale quando la pila è vuota.
- Se paghi il costo di blitz per lanciare una magia creatura, quel permanente verrà sacrificato solo se è ancora sul campo di battaglia quando quella abilità innescata si risolve. Se muore o viene messo in un'altra zona prima di quel momento, rimarrà dov'è.
- Non sei obbligato ad attaccare con la creatura con blitz a meno che un'altra abilità non ti imponga di farlo.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia come una copia o diventa una copia di una creatura per la quale è stato pagato il costo di blitz, la copia non avrà rapidità, non verrà sacrificata e il suo controllore non pescherà una carta quando muore.
- L'abilità innescata che permette al controllore della creatura di pescare una carta si innesca quando la creatura muore per qualsiasi motivo, non solo quando la sacrifichi durante la sottofase finale.

La Città Dorata di Orazca

Piano — Ixalan

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

Ogniqualevolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, crei una pedina Tesoro. Poi peschi una carta se hai la benedizione della città.

Ogniqualevolta si diffonde il caos, puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata una carta permanente dalla tua mano.

- 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 magie, i piani e gli emblemi non sono permanenti.
- Se controlli dieci permanenti ma non hai ancora trovato La Città Dorata di Orazca (e non controlli un permanente né una magia che si sta risolvendo con ascesa), non ottieni la benedizione della città. Ad esempio, se controlli dieci permanenti, perdi il controllo di uno di loro, poi viaggi tra i piani fino alla Città Dorata di Orazca, 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 piano o su un permanente non è un'abilità innescata e non usa la pila. I giocatori possono rispondere a una magia che ti conferisce il tuo decimo permanente, ma non possono rispondere all'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.
-

La Fossa

Piano — L'Abisso

Quando viaggi tra i piani fino a La Fossa, ogni giocatore crea a propria scelta una pedina creatura Angelo 3/3 bianca con volare o una pedina creatura Demone 6/6 nera con volare, travolgere e "All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica un'altra creatura. Se non puoi farlo, questa creatura ti infligge 6 danni". Ogniqualvolta si diffonde il caos, ogni giocatore sacrifica una creatura non artefatto.

- Per risolvere la prima abilità, ogni giocatore sceglie quale pedina creatura creare cominciando da te e proseguendo in ordine di turno. Poi tutte le pedine creatura vengono create ed entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
-

La Nube Occidentale

Piano — Gobakhan

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto alle creature e ai planeswalker che controlli. Ogniqualvolta si diffonde il caos, crea tre pedine Tesoro TAPPate. Ognuna di quelle pedine infligge 1 danno a ogni creatura e a ogni planeswalker.

- Le pedine Tesoro infliggono il danno, non La Nube Occidentale.
-

Le Terre Fertili di Saulvinia

Piano — Antausia

Ogniqualvolta un giocatore TAPpa una terra per attingere mana, quel giocatore aggiunge un mana di un qualsiasi tipo prodotto da quella terra. Ogniqualvolta si diffonde il caos, rivela carte dalla cima del tuo mazzo planare finché non riveli una carta piano. Si diffonde il caos su quel piano. Poi metti tutte le carte rivelate in questo modo in fondo al tuo mazzo planare in qualsiasi ordine.

- "Si diffonde il caos su quel piano" significa che l'abilità caos di quella carta piano si innesca. L'abilità caos del piano attuale (nello specifico, Le Terre Fertili di Saulvinia) non si innesca.
-

Littjara

Piano — Kaldheim

Quando viaggi tra i piani fino a Littjara e all'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina creatura Polimorfo 2/2 blu con cangiante. *(Ha tutti i tipi di creatura.)*

Ogniqualevolta si diffonde il caos, scegli un tipo di creatura. Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura di quel tipo che controlli.

- Se un effetto fa sì che una creatura con cangiante perda tutte le abilità, avrà comunque tutti i tipi di creatura, anche se non avrà più cangiante. Questo perché cangiante si applica prima dell'effetto che lo rimuove.
-

Naktamun

Piano — Amonkhet

Ogni carta creatura nel tuo cimitero ha imbalsamare. Il suo costo di imbalsamare è pari al suo costo di mana. *(Esilia una carta creatura dal tuo cimitero e paga il suo costo di imbalsamare: Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Zombie bianco in aggiunta ai suoi altri tipi senza costo di mana. Imbalsama solo come una stregoneria.)*

Ogniqualevolta si diffonde il caos, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

- Se una magia o abilità si risolve durante la tua fase principale facendo sì che una carta creatura venga messa nel tuo cimitero, avrai la priorità subito dopo. Puoi attivare l'abilità imbalsamare della carta creatura (se puoi farlo legalmente) prima che qualsiasi giocatore possa esiliarla.
 - Una volta attivata un'abilità imbalsamare, la carta viene immediatamente esiliata. Gli avversari non possono cercare di fermare l'abilità esiliando la carta o squagliandosela in fretta e furia da Naktamun.
-

Nuova Argivia

Piano — Dominaria

Ogniqualevolta una creatura storica che controlli attacca, prende +2/+2 fino alla fine del turno. *(Artefatti, carte leggendarie e Saghe sono carte storiche.)*

Ogniqualevolta si diffonde il caos, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta storica.

Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Dopo che una creatura storica che controlli attacca, manterrà il +2/+2 per l'intero turno, anche se smetterà di essere storica più avanti nel turno.
 - Non è facile attaccare con le Saghe, ma farlo produce sempre storie interessanti.
-

Nyx

Piano — Theros

Le creature non pedina sono incantesimi in aggiunta ai loro altri tipi.

Costellazione — Ogniqualvolta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.

Ogniqualvolta si diffonde il caos, scegli un colore.

Aggiungi un ammontare di mana di quel colore pari alla tua devozione a quel colore.

- La devozione a un colore di un giocatore è pari al numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti controllati da quel giocatore.
 - La prima abilità di Nyx si applicherà alle creature non pedina dal momento in cui entrano nel campo di battaglia. In particolare, una creatura non pedina che entra nel campo di battaglia farà innescare l'abilità costellazione.
 - L'abilità caos non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere. Scegli il colore mentre si risolve l'abilità. Una volta che l'abilità inizia a risolversi e hai scelto un colore, nessun giocatore potrà più rispondere e cambiare la tua devozione a un qualsiasi colore.
-

Strixhaven

Piano — Arcavios

Le magie istantaneo e stregoneria che i giocatori lanciano hanno dimostrare. (*Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria, può copiarla. Se lo fa, sceglie un avversario che la copia a sua volta. I giocatori possono scegliere nuovi bersagli per le loro copie.*)

Ogniqualvolta si diffonde il caos, fai tornare fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio da un cimitero in mano al suo proprietario.

- Decidi se creare una copia mentre l'abilità dimostrare si risolve. Questo accade prima che si risolva la magia originale. La tua copia viene messa in pila sopra la magia originale.
 - Se la magia richiede dei bersagli, scegli il bersaglio della magia originale mentre la lanci. Se crei una copia della magia, puoi scegliere nuovi bersagli per la copia mentre la crei. Analogamente, l'avversario che hai scelto per creare una copia può scegliere nuovi bersagli per quella copia mentre viene creata. In altre parole, il tuo avversario saprà quali sono i bersagli della tua magia originale e della tua copia se vorrà scegliere nuovi eventuali bersagli per la sua copia.
 - Ciò significa che se lanci una magia con dimostrare e sia tu che un avversario la copiate, la copia dell'avversario si risolverà per prima, poi si risolverà la tua copia e infine si risolverà la magia originale.
 - Se lanci la magia e scegli di non copiarla, nessun avversario potrà copiarla.
-

Towashi

Piano — Kamigawa

Le creature modificate che controlli hanno travolgere e “Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore o a un planeswalker, peschi una carta”. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

Ogniqualevolta si diffonde il caos, distribuisce tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature bersaglio che controlli.

- Scegli il numero di bersagli dell’abilità caos e come vengono distribuiti i segnalini mentre metti in pila l’abilità. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l’abilità caos 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.

Unyaro

Piano — Zhalfir

All’inizio della tua sottofase finale, se hai viaggiato tra i piani fino a Unyaro in questo turno, STAPpa tutte le creature. Scompaiono finché un giocatore non viaggia tra i piani. (*Tratta quelle creature e qualsiasi permanente ad esse assegnato come se non esistessero.*)

Ogniqualevolta si diffonde il caos, crea due pedine creatura Cavaliere 2/2 bianche e blu con cautela.

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

**NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE LEGGENDE DEL MULTIVERSO DI
L’AVANZATA DELLE MACCHINE:**

Riproposizione di una parola chiave: compagno

I dieci compagni fanno il loro ritorno per schierarsi al tuo fianco nelle tue nuove avventure. Beh, in realtà se ne staranno in attesa al di fuori della partita finché non paghi per aggiungerli alla tua mano.

Gyruda, Rovina degli Abissi

{4} {U/B} {U/B}

Creatura Leggendaria — Kraken Demone

6/6

Compagno — Il tuo mazzo iniziale contiene solo carte con valori di mana pari. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi aggiungerla alla tua mano dal di fuori della partita come una stregoneria, pagando {3}.)*

Quando Gyruda entra nel campo di battaglia, ogni giocatore macina quattro carte. Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura con valore di mana pari scelta tra le carte macinate.

- Il tuo compagno inizia la partita al di fuori della partita. Nei tornei, significa che inizia nel sideboard. Nelle partite amatoriali, è semplicemente una carta che possiedi e che non fa parte del tuo mazzo iniziale.
 - Prima di rimescolare il tuo mazzo e farlo diventare il tuo grimorio, puoi rivelare una carta che si trova al di fuori della partita; quella carta sarà il tuo compagno se il tuo mazzo iniziale soddisfa i requisiti dell'abilità compagno. Non puoi rivelarne più di una. All'inizio della partita, resta rivelata al di fuori della partita.
 - I requisiti dell'abilità compagno si applicano solo al tuo mazzo iniziale. Non si applicano al tuo sideboard.
 - Se più di un giocatore desidera rivelare una carta compagno, sarà il giocatore iniziale a farlo per primo, dopodiché seguiranno gli altri in ordine di turno. Quando un giocatore sceglie di non rivelare un compagno, quel giocatore non può cambiare idea.
 - Se riveli un compagno al di fuori della partita, fintanto che rimane lì, puoi pagare {3} ogni volta che potresti lanciare una stregoneria (cioè hai la priorità durante la tua fase principale e la pila è vuota). Dopo aver pagato, lo aggiungi alla tua mano e si comporta come qualsiasi altra carta che partecipa alla partita. Ad esempio, se viene scartato, neutralizzato o distrutto, viene messo nel tuo cimitero, rimanendo nella partita. Questa è una variazione al precedente regolamento.
 - Pagare {3} per aggiungere il tuo compagno alla tua mano è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Dopo che hai compiuto quest'azione, puoi lanciare quella carta se è legale farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere qualunque azione.
 - Le altre abilità del compagno si applicano solo se la creatura è sul campo di battaglia. Non hanno effetto mentre il compagno si trova al di fuori della partita.
 - L'abilità compagno non ha effetto se la carta si trova nel tuo mazzo iniziale e non crea alcuna restrizione sulla possibilità di mettere una carta con un'abilità compagno nel tuo mazzo iniziale. Ad esempio, Zirda potrebbe trovarsi nel tuo mazzo iniziale anche se non tutte le tue altre carte permanente hanno abilità attivate.
 - Puoi avere un compagno nella variante Commander. Il tuo mazzo, incluso il tuo comandante, deve soddisfare il requisito del suo compagno. Il tuo compagno non è una delle tue cento carte.
-

Aegar, la Fiamma Congelante
{1}{U}{R}
Creatura Leggendaria — Mago Gigante
3/3

Ogniqualevolta viene inflitto danno in eccesso a una creatura o a un planeswalker controllati da un avversario, se un Gigante, un Mago o una magia da te controllati hanno inflitto danno a quel permanente in questo turno, pesca una carta.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se una o più fonti le infliggono un numero di danni superiore all'ammontare minimo richiesto per essere considerato danno letale. Nella maggior parte dei casi, ciò equivale a un danno superiore alla sua costituzione, ma considera il danno che le è già stato inflitto in quel turno.
- A un planeswalker viene inflitto danno in eccesso se gli viene inflitto un numero di danni superiore alla sua fedeltà attuale.
- L'abilità di Aegar non si innescherà quando viene inflitto danno in eccesso a una battaglia. Non è colpa sua. Non esistevano ancora.
- Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi numero di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura. Da notare che una fonte di danno con tocco letale non ha effetti sul danno inflitto ai planeswalker.
- Non importa se un Gigante, un Mago o una magia che controlli infligga il danno in eccesso, ma solo che quel danno in eccesso sia stato inflitto e che una fonte di uno di quei tre tipi abbia inflitto danno alla creatura o al planeswalker in qualsiasi momento durante il turno. Ad esempio, se a una creatura 4/4 controllata da un avversario vengono inflitti 2 danni da una magia che controlli e più avanti nel turno le vengono inflitti 3 danni da una magia controllata da un altro giocatore, l'abilità di Aegar si innescherà.
- Se un permanente è sia una creatura che un planeswalker, viene usato l'ammontare minimo di danni richiesto per essere considerato danno letale per determinare se è stato inflitto danno in eccesso. Ad esempio, se vengono inflitti 4 danni a una creatura 5/5 che è anche un planeswalker con tre segnalini fedeltà, le viene inflitto 1 danno in eccesso e l'abilità di Aegar può innescarsi.

Anafenza, Spirito dell'Albero Atavico
{W}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Spirito
2/2

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, sostieni 1.
(Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti un segnalino +1/+1 su di essa.)

- Sostenere non bersaglia alcuna creatura, anche se alcune magie e abilità che sostengono possono avere altri effetti che bersagliano creature.
 - Determini su quale creatura mettere segnalini mentre si risolve la magia o abilità che ti richiede di sostenere. Questa potrebbe essere la stessa creatura con l'abilità sostenere, se è ancora sotto il tuo controllo e ha la costituzione minore. Se c'è un pareggio, scegli quale creatura ottiene i segnalini.
-

Arixmetes, Isola Sopita

{2}{G}{U}

Creatura Legendaria — Kraken

12/12

Arixmetes, Isola Sopita entra nel campo di battaglia

TAPpato con cinque segnalini sopore.

Fintanto che Arixmetes ha un segnalino sopore, è una terra. *(Non è una creatura.)*

Ogniqualvolta lanci una magia, puoi rimuovere un segnalino sopore da Arixmetes.

{T}: Aggiungi {G}{U}.

- Arixmetes non può essere giocato come una terra.
- Arixmetes non è una terra fino a dopo il suo ingresso nel campo di battaglia. Gli effetti come quello della Luna Insanguinata non influiscono sulla sua abilità entra-in-campo. Allo stesso modo, gli effetti di sostituzione che modificano le modalità di entrata in campo delle creature che controlli considereranno Arixmetes come una creatura e non una terra al suo ingresso in campo. Tuttavia, le abilità innescate (come le abilità terraferma) vedranno l'ingresso nel campo di battaglia di una terra, non di una creatura.
- Arixmetes può attingere mana nel turno in cui entra nel campo di battaglia fintanto che ha segnalini sopore su di sé, a patto che tu riesca a trovare un modo per STAPparlo.
- Mentre Arixmetes è una terra, è ancora verde e blu, è ancora legendaria e il suo valore di mana è ancora 4.
- L'effetto di Arixmetes che lo fa essere una terra sostituisce qualsiasi effetto precedente che gli abbia fornito tipi aggiuntivi. Ad esempio, una Metamorfosi Phyrexiana che copia Arixmetes sarà una terra, non una terra artefatto, finché non vengono rimossi i suoi segnalini sopore.
- L'abilità innescata di Arixmetes si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Una volta che Arixmetes è di nuovo una creatura, può attaccare nello stesso turno se lo controlli dall'inizio del tuo turno più recente.

Atris, Oracolo delle Mezze Verità

{2}{U}{B}

Creatura Legendaria — Consigliere Umano

3/2

Minacciare

Quando Atris, Oracolo delle Mezze Verità entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio guarda le prime tre carte del tuo grimorio e le separa in una pila a faccia in giù e una pila a faccia in su. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Scegli un solo avversario bersaglio che guarda le prime tre carte del tuo grimorio e le separa in pile. Gli altri giocatori non possono guardare, ma possono tentare di offrire consigli senza sapere di quali carte si tratta. Il giocatore che guarda può anche rivelare agli altri giocatori informazioni veritiere, mezze verità o assolute bugie su quelle carte.
- Non devi rivelare le carte nella pila a faccia in giù se è quella che aggiungi alla tua mano.
- L'avversario può separare le carte in una pila di tre carte e una pila di zero carte. La pila di tre carte potrebbe essere la pila a faccia in su o quella a faccia in giù. A volte gli avversari sembrano amichevoli, ma non dimenticare a quale Dio è fedele Atris.

Aurelia, la Condottiera
{2} {R} {R} {W} {W}
Creatura Leggendaria — Angelo
3/4

Volare, cautela, rapidità
Ogniqualevolta Aurelia, la Condottiera attacca per la prima volta in ogni turno, STAPpa tutte le creature che controlli. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

- STAPpi tutte le creature che controlli, incluse quelle che non stanno attaccando.
- Non è necessario che attacchi con alcuna creatura durante la fase di combattimento addizionale.

Baral, Commissario della Conformità
{1} {U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
1/3

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.
Ogniqualevolta una magia o abilità che controlli neutralizza una magia, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo delle magie istantaneo e stregoneria che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Baral). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Una magia o un'abilità neutralizza una magia solo se dice "neutralizza" nel suo testo. Se una magia o abilità che controlli rende illegali tutti i bersagli di una magia, quella magia non si risolve ma non viene neutralizzata.

Brudiclad, Ingegnere Telchor
{4} {U} {R}
Creatura Artefatto Leggendaria — Artefice Phyrexiano
4/4

Le pedine creatura che controlli hanno rapidità.
All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina creatura artefatto Myr Phyrexiano 2/1 blu. Poi puoi scegliere una pedina che controlli. Se lo fai, ogni altra pedina che controlli diventa una copia di quella pedina.

- Dopo che una pedina creatura entrata sotto il tuo controllo durante questo turno ha attaccato legalmente, rimuovere Brudiclad dal campo di battaglia per far perdere rapidità alla pedina non la farà smettere di attaccare.
- L'ultimo effetto dell'abilità innescata di Brudiclad influenza tutte le pedine che controlli diverse dalla pedina scelta, inclusa la pedina appena creata, a meno che quest'ultima non sia la pedina scelta.
- Tutte le altre pedine che controlli diventano una copia della pedina scelta, anche quelle che non sono dello stesso tipo. Ad esempio, se controlli una pedina artefatto Tesoro e scegli la pedina Myr appena creata da Brudiclad, il tuo Tesoro diventerà una copia del Myr.
- L'effetto dell'abilità innescata di Brudiclad dura a tempo indeterminato. Continua ad applicarsi anche dopo che Brudiclad ha lasciato il campo di battaglia.
- Brudiclad copia solo i valori definiti mentre la pedina originale veniva creata (a meno che quella pedina non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella pedina 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, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la pedina scelta sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se è stata precedentemente influenzata dall'abilità innescata di Brudiclad), le tue pedine diventano copie di ciò che la pedina scelta ha copiato.

Canto di Fuoco e Oratrice del Sole

{4} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Chierico Minotauro

4/6

Le magie istantaneo e stregoneria rosse che controlli hanno legame vitale.

Ogniqualvolta una magia istantaneo o stregoneria bianca ti fa guadagnare punti vita, Canto di Fuoco e Oratrice del Sole infliggono 3 danni a una creatura o a un giocatore bersaglio.

- Se una fonte con legame vitale che controlli ti infligge danno, guadagni e perdi altrettanti punti vita contemporaneamente. Il totale dei tuoi punti vita non cambia.
- L'ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole non può bersagliare un planeswalker o una battaglia.
- Una magia ti fa guadagnare punti vita se il suo costo o effetto dice che guadagni punti vita o se un'istruzione nel suo costo o effetto viene modificata da un effetto di sostituzione e l'evento modificato include il guadagno di punti vita. Se il costo o l'effetto di una magia fanno sì che una fonte con legame vitale che controlli infligga danno, anche in questo caso quella magia causa quel guadagno di punti vita.
- Se una magia istantaneo o stregoneria bianca che non controlli ti fa guadagnare punti vita, si innesca l'ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole si innesca solo una volta.
- L'ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole non si innesca se un'abilità innescata di una carta o magia istantaneo o stregoneria bianca ti fa guadagnare punti vita, ad esempio l'abilità innescata della Federazione Rinnovata quando questa viene ciclata.
- Se una magia rossa e bianca che controlli infligge danno a più oggetti usando la parola "infligge" solo una volta, l'ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole si innesca solo una volta. In modo analogo, se l'effetto di una magia rossa e bianca le fa infliggere danno a un oggetto e poi infliggere altro danno con una

seconda istanza della parola “infligge”, l’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole si innesca due volte e così via.

- Se una magia rossa e bianca che controlli infligge danno e ti fa anche guadagnare punti vita, l’ultima abilità di Canto di Fuoco e Oratrice del Sole si innesca due volte.

Capitana Lannery Fendiburrasca

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Pirata Umano

2/2

Rapidità

Ogniqualvolta la Capitana Lannery Fendiburrasca attacca, crea una pedina Tesoro.

Ogniqualvolta sacrifichi un Tesoro, la Capitana Lannery Fendiburrasca prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- Puoi attivare l’abilità di mana di un Tesoro anche se non hai nulla per cui spendere quel mana.
- L’ultima abilità della Capitana Lannery Fendiburrasca si innesca ogniqualvolta sacrifichi un Tesoro per qualsiasi motivo, non solo per attivare l’abilità di mana di un Tesoro.
- Se sacrifichi dei Tesori per lanciare la Capitana Lannery Fendiburrasca, la sua ultima abilità non si innesca per quei Tesori.

Daxos, Benedetto dal Sole

{W} {W}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio

2/*

La costituzione di Daxos è pari alla tua devozione al bianco. *(La tua devozione al bianco è la somma dei {W} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

Ogniqualvolta un’altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia o muore, guadagni 1 punto vita.

- L’abilità che definisce la costituzione di Daxos funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che Daxos è sotto il tuo controllo, i due simboli di mana bianco nel suo stesso costo di mana contribuiranno alla tua devozione. Nella maggior parte dei casi, sarà almeno 2/2.
- I simboli di mana generico e incolore ({C}, {X}, {0}, {1}, {2} 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 monocolori e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Se un’abilità attivata o innescata ha un effetto che dipende dalla tua devozione a un colore, devi contare il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l’abilità si risolve. Il permanente con quell’abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- 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.

- Se controlli una battaglia e un avversario ne è il protettore, la battaglia è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.
-

Dina, Distillatrice di Anime

{B}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Driade

1/3

Ogniqualvolta guadagni punti vita, ogni avversario perde 1 punto vita.

{1}, Sacrifica un'altra creatura: Dina, Distillatrice di Anime prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la forza della creatura sacrificata.

- La prima abilità di Dina si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
 - Quando la prima abilità di Dina si risolve, ogni avversario perde solo 1 punto vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
 - 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, un'abilità "ogniqualvolta guadagni punti vita" 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.
 - X è la forza che la creatura aveva quando era sul campo di battaglia, non la forza che ha nel cimitero.
-

Elesh Norn, Grande Cenobita

{5}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

4/7

Cautela

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

Le creature controllate dai tuoi avversari prendono -2/-2.

- Se una seconda Elesh Norn, Grande Cenobita entra sotto il tuo controllo, metterai una delle due nel cimitero del suo proprietario a causa della "regola delle leggende" nello stesso momento in cui le eventuali creature dei tuoi avversari che prendono -4/-4 vengono messe nel cimitero del loro proprietario perché hanno costituzione pari o inferiore a 0.
-

Emry, Nascosta nel Loch
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Tritone
1/2

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni artefatto che controlli.

Quando Emry, Nascosta nel Loch entra nel campo di battaglia, macina quattro carte.

{T}: Scegli una carta artefatto bersaglio nel tuo cimitero.

Puoi lanciare quella carta in questo turno. *(Paghi comunque i suoi costi. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.)*

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità di Emry). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- L'abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo di Emry. Il mana colorato dovrà comunque essere pagato.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare l'ammontare di cui viene ridotto il costo di Emry.
- Se l'ultima abilità di Emry bersaglia una carta terra artefatto, non puoi giocarla. Gli effetti che ti permettono di "lanciare" una carta non ti permettono di giocare una carta terra.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per la carta artefatto bersaglio. A meno che non abbia lampo, probabilmente potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
- Lanciare la carta bersaglio le fa lasciare il tuo cimitero e la fa diventare un nuovo oggetto. Non puoi lanciarla nuovamente se torna nel tuo cimitero in questo turno.

Ezuri, Artiglio del Progresso
{2}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo Phyrexiano
3/3

Ogniquale volta una creatura con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, ottieni un segnalino esperienza.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti X segnalini +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli, dove X è il numero di segnalini esperienza che possiedi.

- Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'ultima abilità considera i segnalini esperienza ottenuti dalla prima abilità, da un'altra abilità, da proliferare e così via.
-

Firja, Giudice del Valore
{2}{W}{B}{B}
Creatura Leggendaria — Chierico Angelo
2/4

Volare, legame vitale
Ogniqualevolta lanci la tua seconda magia in ogni turno,
guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine
una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

- L'abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. L'abilità si risolverà prima della seconda magia. È irrilevante se la prima magia che hai lanciato in quel turno si sia risolta, non si sia risolta, sia stata neutralizzata o sia ancora in pila.
- L'abilità innescata si innesca solo se la creatura con l'abilità è sul campo di battaglia quando lanci la tua seconda magia. Le magie che lanci in un turno prima che quella creatura entri nel campo di battaglia verranno prese in considerazione. In altre parole, l'abilità non si innescherà se la creatura con l'abilità è la seconda magia che lanci durante un turno o se hai già lanciato due o più magie nel momento in cui quella creatura entra nel campo di battaglia in quel turno.

Fynn, il Portatore della Zanna
{1}{G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
1/3

Tocco letale
Ogniqualevolta una creatura che controlli con tocco letale
infligge danno da combattimento a un giocatore, quel
giocatore ottiene due segnalini veleno. *(Un giocatore con
dieci o più segnalini veleno perde la partita.)*

- Perdere la partita perché un giocatore (un avversario, si spera!) ha dieci o più segnalini veleno è una regola del gioco. Fynn non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia quando qualcuno (un avversario, si spera di nuovo!) riceve il suo decimo segnalino veleno.

Grimgrin, Cadavere di Nascita
{3}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Guerriero Zombie
5/5

Grimgrin, Cadavere di Nascita entra nel campo di
battaglia TAPPato e non STAPPa durante il tuo STAP.
Sacrifica un'altra creatura: STAPPa Grimgrin e metti un
segnalino +1/+1 su di esso.
Ogniqualevolta Grimgrin attacca, distruggi una creatura
bersaglio controllata dal giocatore in difesa, poi metti un
segnalino +1/+1 su Grimgrin.

- Se l'ultima abilità di Grimgrin si risolve, ma la creatura bersaglio non viene distrutta (ad esempio perché si rigenera o ha indistruttibile), metterai comunque un segnalino +1/+1 su Grimgrin.
-

Horobi, Lamento di Morte
{2} {B} {B}
Creatura Leggendaria — Spirito
4/4
Volare
Ogniqualvolta una creatura diventa bersaglio di una magia o abilità, distruggi quella creatura.

- Se la creatura è l'unico bersaglio della magia o abilità, quella magia o abilità non si risolverà.
-

Imoti, Celebrante dell'Abbondanza
{3} {G} {U}
Creatura Leggendaria — Druido Naga
3/1
Cascata (*Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.*)
Le magie che lanci con valore di mana pari o superiore a 6 hanno cascata.

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

Inga Occhi Runic

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Quando Inga Occhi Runic entra nel campo di battaglia, profetizza 3.

Quando Inga Occhi Runic muore, pesca tre carte se tre o più creature sono morte in questo turno.

- Il numero di creature che sono morte in quel turno viene verificato mentre l'ultima abilità si risolve. Inga Occhi Runic verrà considerata, così come le creature che muoiono contemporaneamente a Inga Occhi Runic e le creature che muoiono mentre quell'abilità è in pila ma non si è ancora risolta.
- L'ultima abilità conterà tutte le creature che sono morte, a prescindere da chi le controllava.

Jegantha, la Sorgente

{4} {R/G}

Creatura Leggendaria — Alce Elementale

5/5

Compagno — Nessuna carta nel tuo mazzo iniziale ha più di un simbolo di mana uguale nel suo costo di mana. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi aggiungerla alla tua mano dal di fuori della partita come una stregoneria, pagando {3}.)*

{T}: Aggiungi {W} {U} {B} {R} {G}. Questo mana non può essere speso per pagare costi di mana generico.

- Un costo di mana generico è rappresentato da simboli numerici ({1}, {2} e così via) e da {X}. Non puoi spendere mana dall'abilità di mana di Jegantha per questi costi.
- Puoi spendere mana dall'abilità di mana di Jegantha per pagare un simbolo ibrido come {2/W}, ma solo se scegli di pagare la componente di mana colorato, non la componente di mana generico.

Jin-Gitaxias, Augure del Nucleo

{8} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

5/4

Lampo

All'inizio della tua sottofase finale, pesca sette carte.

Il limite massimo di carte nella mano di ogni avversario è ridotto di sette.

- Se un giocatore ha in mano più carte del limite massimo di carte nella mano durante la sottofase di cancellazione nel proprio turno, deve scartare finché non ha in mano quel numero di carte. Il limite massimo di carte nella mano di un giocatore viene verificato solo nella sua sottofase di cancellazione.
- Jin-Gitaxias non influenza il limite massimo di carte nella mano del suo controllore. Poiché la sottofase di cancellazione viene dopo la sottofase finale, il suo controllore potrebbe dover scartare alcune delle carte appena pescate.
- A meno che un'altra magia o abilità non stia influenzando il limite massimo di carte in mano al tuo avversario, l'abilità di Jin-Gitaxias porterà il tuo avversario ad avere un limite massimo di carte in mano di zero. Scarterà ogni carta dalla sua mano durante la sua sottofase di cancellazione.

Judith, la Diva del Flagello

{1} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

2/2

Le altre creature che controlli prendono +1/+0.

Ogniqualevolta una creatura non pedina che controlli muore, Judith, la Diva del Flagello infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- L'ultima abilità di Judith si innesca quando Judith muore se non è una pedina.
- Se Judith muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, l'abilità di Judith si innesca per ciascuna di esse.
- Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alle creature non pedina che controlli viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l'abilità innescata di Judith sia messa in pila.

Juri, Signore della Rivista

{B} {R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

1/1

Ogniqualevolta sacrifichi un permanente, metti un segnalino +1/+1 su Juri, Signore della Rivista.

Quando Juri muore, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- La prima abilità di Juri non ti permette di sacrificare alcun permanente. Dovrai trovare un altro modo per farlo.
- Per determinare quanto danno viene inflitto dalla seconda abilità di Juri, usa la sua forza quando ha lasciato il campo di battaglia. Se quella forza era pari o inferiore a 0, Juri non infligge alcun danno.

Kaheera, la Guardaorfani

{1} {G/W} {G/W}

Creatura Leggendaria — Bestia Felino

3/2

Compagno — Ogni carta creatura nel tuo mazzo iniziale è una carta Felino, Elementale, Incubo, Dinosaurio o Bestia. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi aggiungerla alla tua mano dal di fuori della partita come una stregoneria, pagando {3}.)*

Cautela

Ogni altra creatura che controlli che è Felino, Elementale, Incubo, Dinosaurio o Bestia prende +1/+1 e ha cautela.

- Una creatura che controlli che ha più di uno dei tipi elencati prende +1/+1 e guadagna cautela dall'ultima abilità di Kaheera.
-

Kenrith, il Re Ritornato

{4}{W}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

5/5

{R}: Tutte le creature hanno travolgere e rapidità fino alla fine del turno.

{1}{G}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

{2}{W}: Un giocatore bersaglio guadagna 5 punti vita.

{3}{U}: Un giocatore bersaglio pesca una carta.

{4}{B}: Metti sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario una carta creatura bersaglio da un cimitero.

- La prima abilità di Kenrith influenza solo le creature sul campo di battaglia quando si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non avranno travolgere o rapidità.
- L'ultima abilità di Kenrith può bersagliare una carta creatura nel cimitero di un qualsiasi giocatore. Il suo proprietario controllerà la creatura ed essa rimarrà sul campo di battaglia anche se lasci la partita (se non ne sei il proprietario).

Kroxia, Titano della Fame Mortale

{B}{R}

Creatura Leggendaria — Gigante Antico

6/6

Quando Kroxia entra nel campo di battaglia, sacrificalo a meno che non sia fuggito.

Ogniqualevolta Kroxia entra nel campo di battaglia o attacca, ogni avversario scarta una carta, poi ogni avversario che non ha scartato una carta non terra in questo modo perde 3 punti vita.

Fuga—{B}{B}{R}{R}, Esilia altre cinque carte dal tuo cimitero. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga.)*

- Per risolvere la seconda abilità innescata di Kroxia in una partita multiplayer, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una carta nella sua mano e la mette da parte senza rivelarla. Poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Poi tutte le carte scelte vengono rivelate e scartate contemporaneamente. Infine, ogni avversario che non ha scartato una carta non terra perde 3 punti vita.
-

Kwende, Orgoglio di Femeref
{3}{W}
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano
2/2
Doppio attacco
Le creature con attacco improvviso che controlli hanno doppio attacco.

- Una creatura con attacco improvviso e doppio attacco infligge danno da combattimento nello stesso modo in cui lo fa una creatura con doppio attacco. Non infligge danno tre volte, né prima delle altre creature con attacco improvviso.
- Se una creatura che controlli guadagna attacco improvviso dopo che Kwende è entrato nel campo di battaglia, quella creatura guadagna anche doppio attacco.
- Se una creatura perde doppio attacco dopo aver inflitto il danno da attacco improvviso, non infliggerà danno da combattimento normale.

Lathiel, l'Alba dell'Abbondanza
{2}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Unicorno
2/2
Legame vitale
All'inizio di ogni sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, distribuisce fino ad altrettanti segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di altre creature bersaglio.

- Mentre inizia ogni sottofase finale, se non hai guadagnato punti vita in quel turno, l'abilità innescata di Lathiel non si innescherà. Se si innesca, scegli i bersagli e come verranno distribuiti i segnalini +1/+1 mentre metti l'abilità in pila. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino +1/+1.
 - Se lo desideri, puoi anche non scegliere alcun bersaglio. In tal caso, non verranno messi segnalini +1/+1 su alcuna creatura.
 - Se alcune delle creature, ma non tutte, sono bersagli illegali mentre l'abilità innescata tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini viene comunque applicata e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno persi. Se tutte le creature sono bersagli illegali, l'abilità non si risolve.
 - Guadagnare più punti vita in risposta all'abilità innescata non cambierà il numero di segnalini che verranno distribuiti, né la loro distribuzione.
 - L'abilità innescata considera l'ammontare totale di punti vita che hai guadagnato in quel turno, non come sono cambiati i tuoi punti vita. Ad esempio, se hai iniziato il turno con 10 punti vita, poi ne hai guadagnati 5 e in seguito ne hai persi 7, distribuirai cinque segnalini +1/+1, anche se adesso i tuoi punti vita sono inferiori rispetto all'inizio del turno.
-

Lurrus della Tana Onirica
{1}{W/B}{W/B}
Creatura Leggendaria — Incubo Felino
3/2

Compagno — Ogni carta permanente nel tuo mazzo iniziale ha un valore di mana pari o inferiore a 2. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi aggiungerla alla tua mano dal di fuori della partita come una stregoneria, pagando {3}.)*

Legame vitale

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia permanente con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- Quando lanci la magia permanente dal tuo cimitero, segui le normali regole per lanciare quella magia. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, puoi lanciare una magia creatura in questo modo pagando il suo costo di mana solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.

Lutri, il Rincorrimagie
{1}{U/R}{U/R}
Creatura Leggendaria — Lontra Elementale
3/2

Compagno — Ogni carta non terra nel tuo mazzo iniziale ha un nome diverso. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi aggiungerla alla tua mano dal di fuori della partita come una stregoneria, pagando {3}.)*

Lampo

Quando Lutri, il Rincorrimagie entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato, copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- La copia di una magia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, se include una scelta tra un elenco puntato di effetti), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia 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 alternativo o addizionale per la copia della magia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Niv-Mizzet Rinato

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

Creatura Leggendaria — Avatar Drago

6/6

Volare

Quando Niv-Mizzet Rinato entra nel campo di battaglia, rivela le prime dieci carte del tuo grimorio. Per ogni coppia di colori, scegli tra esse una carta che è esattamente di quei colori. Aggiungi le carte scelte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Una “coppia di colori” è costituita esattamente da due colori. In Magic esistono dieci coppie di colori: bianco-blu, bianco-nero, blu-nero, blu-rosso, nero-rosso, nero-verde, rosso-verde, rosso-bianco, bianco-verde e verde-blu.
- Se le prime dieci carte del tuo grimorio non contengono tutte le dieci coppie di colori, scegli quante carte puoi e aggiungile alla tua mano.

Obosh, il Trafiggiprede

{3}{B/R}{B/R}

Creatura Leggendaria — Orrore Infernale

3/5

Compagno — Il tuo mazzo iniziale contiene solo carte con valori di mana dispari e carte terra. *(Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi aggiungerla alla tua mano dal di fuori della partita come una stregoneria, pagando {3}.)*

Se una fonte che controlli con valore di mana dispari sta per infliggere danno a un permanente o a un giocatore, infligge invece il doppio di quel danno a quel permanente o a quel giocatore.

- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto da Obosh a meno che Obosh non sia la fonte del danno originale.
 - Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danni che la tua creatura con un valore di mana dispari infliggerebbe, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello di Obosh). Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto di Obosh non si applica più.
 - Se il danno inflitto da una creatura con un valore di mana dispari che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Per esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e questa viene bloccata da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.
-

Raff, Impavido della Cavalcavento
{W}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
1/3

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi TAPPare due creature STAPPate che controlli. Se lo fai, pesca una carta.

{3}{W}{W}: Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata di Raff, Impavido della Cavalcavento si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Ragavan, Ladruncolo Agile
{R}
Creatura Leggendaria — Pirata Scimmia
2/1

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

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

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

Renata, Chiamata alla Caccia

{2}{G}{G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio

*/3

La forza di Renata è pari alla tua devozione al verde. (*La tua devozione al verde è la somma dei {G} nel costo di mana dei permanenti che controlli.*)

Ogni altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

- 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 un'abilità attivata o innescata ha un effetto che dipende dalla tua devozione a un colore, devi contare il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l'abilità si risolve. Il permanente con quell'abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- 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.
- Se controlli una battaglia e un avversario ne è il protettore, la battaglia è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.

Reyav, Mastro Fabbro

{R}{W}

Creatura Leggendaria — Artefice Nano

2/2

Ogniqualevolta una creatura incantata o equipaggiata che controlli attacca, quella creatura ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- Se una creatura incantata ed equipaggiata che controlli attacca, l'abilità di Reyav si innesca solo una volta per quella creatura. (Non preoccuparti. Molteplici istanze di doppio attacco sono ridondanti. Non ti perdi granché.)
 - La creatura deve essere incantata o equipaggiata nel momento in cui viene dichiarata come creatura attaccante per far sì che l'abilità di Reyav si inneschi. Se la creatura non è più incantata o equipaggiata (o non sta più attaccando) mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità si risolve comunque.
-

Sheoldred, La Bisbigliante

{5} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

6/6

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

All'inizio del tuo mantenimento, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, quel giocatore sacrifica una creatura.

- Se un'altra abilità innescata durante il tuo mantenimento ti fa sacrificare una creatura, come quella del Signore dell'Abisso, non potrai bersagliarla con l'abilità innescata di Sheoldred poiché quell'abilità viene messa in pila.
- L'avversario di cui è il mantenimento sceglie una creatura da sacrificare quando si risolve la seconda abilità innescata di Sheoldred.
- In una partita di Two-Headed Giant, l'ultima abilità si innescherà due volte all'inizio del mantenimento della squadra avversaria, una per ogni giocatore di quella squadra. Ogni giocatore sacrifica solo una creatura che controlla.

Skithiryx, il Drago Maligno

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Scheletro Drago Phyrexiano

4/4

Volare

Infettare (*Questa creatura infligge danno alle creature sotto forma di segnalini -1/-1 e ai giocatori sotto forma di segnalini veleno.*)

{B}: Skithiryx, il Drago Maligno ha rapidità fino alla fine del turno.

{B} {B}: Rigenera Skithiryx.

- Una creatura con infettare che infligge danno non fa rimanere danno su una creatura o perdere punti vita a un giocatore. Invece, fa sì che vengano messi altrettanti segnalini -1/-1 su quella creatura o altrettanti segnalini veleno su quel giocatore. Il danno inflitto a un planeswalker fa comunque perdere altrettanti segnalini fedeltà a quel planeswalker.
 - Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita. Questa è un'azione di stato.
 - I segnalini -1/-1 rimangono sulla creatura a tempo indeterminato. Non vengono rimossi se la creatura rigenera o il turno finisce.
 - Il danno da una fonte con infettare è danno sotto tutti gli aspetti. Se la fonte con infettare ha anche legame vitale, il danno inflitto da quella fonte fa anche guadagnare altrettanti punti vita al suo controllore. Il danno da una fonte con infettare può essere prevenuto o deviato. Le abilità che si innescano quando viene inflitto danno si innescheranno se una fonte con infettare infligge danno, se appropriato.
-

Squarciagrinfia, Terrore di Qal Sisma

{3}{G}

Creatura Leggendaria — Orso

4/3

Le magie creatura che lanci con forza pari o superiore a 4 costano {2} in meno per essere lanciate.

Ogniqualevolta Squarciagrinfia, Terrore di Qal Sisma attacca, ogni creatura che controlli con forza pari o superiore a 4 prende +1/+1 e ha travolgere fino alla fine del turno.

- Se lanci una magia creatura che entra nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, quei segnalini non vengono considerati per determinare se Squarciagrinfia riduce il costo di quella magia. Analogamente, gli effetti che aumenteranno la forza della creatura dopo che è entrata nel campo di battaglia non si applicheranno.
- Se un'altra creatura ha un'abilità che ne modifica la forza quando attacca, come l'Ogre Rissazuffa, puoi far risolvere quell'abilità prima dell'ultima abilità di Squarciagrinfia.
- L'ultima abilità di Squarciagrinfia influenza solo le creature che controlli con la forza appropriata nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non riceveranno nessuno dei due bonus, e una creatura che controlli la cui forza diminuisce più avanti nel turno non perderà nessuno dei due bonus.

Squee, l'Immortale

{1}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Goblin

2/1

Puoi lanciare Squee, l'Immortale dal tuo cimitero o dall'esilio.

- L'abilità di Squee non ti impedisce di lanciarlo da qualsiasi altra zona.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali e pagare il suo costo per lanciare Squee dal tuo cimitero o dall'esilio.

Taigam, Maestro Ojutai

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

3/4

Le magie istantaneo, stregoneria e Drago che controlli non possono essere neutralizzate.

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano, se Taigam, Maestro Ojutai ha attaccato in questo turno, quella magia ha ripresa. *(Esilia la magia mentre si risolve. All'inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare quella carta dall'esilio senza pagare il suo costo di mana.)*

- Se Taigam lascia il campo di battaglia dopo aver attaccato, la sua ultima abilità non si innescherà ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria dalla tua mano in questo turno. Se lascia il campo di battaglia dopo che la magia ha guadagnato ripresa, quella magia avrà comunque ripresa. Una volta che la

carta è esiliata, l'abilità innescata ritardata di ripresa si innescherà all'inizio del tuo prossimo mantenimento anche se non controlli più Taigam.

- Se Taigam viene ucciso in risposta al lancio di una magia da parte tua, l'abilità si innescherà comunque e la tua magia avrà ripresa se Taigam ha attaccato.
- 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 (ad esempio, perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un'altra possibilità di lanciarla in un turno successivo.
- Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano non si risolve per qualche motivo (perché un'altra magia o abilità l'ha neutralizzata oppure perché tutti i suoi bersagli sono illegali mentre tenta di risolversi), non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.
- Se a causa di un effetto di sostituzione (come quello creato da Riposa in Pace) una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano sta per essere messa in qualsiasi altra zona invece che nel tuo cimitero mentre si risolve, puoi scegliere se applicare l'effetto di ripresa o l'altro effetto mentre la magia si risolve.
- Se una magia si sposta in un'altra zona come parte della sua risoluzione (come avviene, ad esempio, per la Protezione di Teferi, l'Alba di Tutti i Soli e il Faro dell'Inquietudine), ripresa non avrà la possibilità di essere applicata.
- All'inizio del tuo mantenimento, tutte le abilità innescate ritardate create dagli effetti di ripresa si innescano. Puoi gestirle in qualsiasi ordine. Una magia lanciata in questo modo si risolve prima che tu possa lanciare quella successiva, quindi una magia ripresa non può bersagliarne un'altra. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta (se è una stregoneria) vengono ignorate. Altre restrizioni, come "Lancia [questa magia] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.
- Se lanci una carta dall'esilio, verrà messa nel cimitero del suo proprietario quando si risolve, non si risolve o viene neutralizzata. Non ritornerà nell'esilio.

Tetsuko Umezawa, Fuggitiva

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

1/3

Le creature che controlli con forza o costituzione pari o inferiore a 1 non possono essere bloccate.

- Dopo che una creatura che controlli è stata bloccata, modificarne la forza perché diventi pari o inferiore a 1 non la farà diventare non bloccata. Modificarne la costituzione perché diventi pari a 1 non la farà diventare non bloccata e ridurla a meno di 1 la farà morire.

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

2/4

Se una creatura che muore fa innescare l'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

Le pedine creatura che controlli hanno cautela e legame vitale.

- Teysa influenza le abilità innescate “quando questa creatura muore” delle creature stesse, ma anche le altre abilità innescate che si innescano quando una creatura muore. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”.
- L’effetto di Teysa 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 pagare un costo per quell’abilità innescata) vengono effettuate separatamente.
- L’evento di innesco non deve necessariamente riferirsi alle “creature” in modo specifico. In questi casi, l’evento di innesco potrebbe anche riferirsi a un permanente “messo in un cimitero dal campo di battaglia”. Ad esempio, un’abilità che si innesci “ogniqualevolta un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia” si innescerà due volte se una creatura artefatto muore mentre Teysa Karlov è sul campo di battaglia.
- Le abilità che si innescano quando una creatura “lascia il campo di battaglia” si innesceranno due volte se quella creatura lo lascia morendo.
- Un’abilità che si innesci a causa di un evento che causa la morte di una creatura non si innesci due volte. Ad esempio, un’abilità che si innesci “ogniqualevolta sacrifici una creatura” si innesci solo una volta.
- Per determinare se qualche abilità innescata si innescerà più volte, considera ogni creatura così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se una terra che è diventata una creatura muore, le abilità che si innescano quando muore si innescano due volte.
- Se una creatura muore nello stesso momento in cui un altro permanente che controlli lascia il campo di battaglia e così facendo fa innescare un’abilità innescata di quel permanente, quell’abilità si innesci una volta in più.
- Se una creatura che muore contemporaneamente a Teysa (inclusa la stessa Teysa quando muore) fa innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesci una volta in più.
- Se in qualche modo controlli due Teysa, una creatura che muore fa sì che le abilità si innescino tre volte, non quattro. Una terza Teysa fa sì che le abilità si innescino quattro volte, una quarta cinque volte e così via. Questo significa anche che, se controlli Teysa e ne lanci una seconda copia, le abilità che si innescano quando muore a causa della “regola delle leggende” si innescano tre volte.
- Un’abilità di un permanente che si innesci quando una carta viene messa in un cimitero “da qualsiasi zona” si innesci due volte solo se Teysa e quel permanente sono ancora sul campo di battaglia subito dopo che la creatura è morta.

Thalia, Protettrice di Thraben
 {1}{W}
 Creatura Leggendaria — Soldato Umano
 2/1
 Attacco improvviso
 Le magie non creatura costano {1} in più per essere lanciate.

- L’abilità di Thalia influenza ogni magia che non è una magia creatura, comprese le tue.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Tymaret, Prescelto dalla Morte

{B} {B}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio

2/*

La costituzione di Tymaret è pari alla tua devozione al nero. (*La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.*)

{1} {B}: Esilia fino a due carte bersaglio dai cimiteri.

Guadagni 1 punto vita per ogni carta creatura esiliata in questo modo.

- L'abilità che definisce la costituzione di Tymaret funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Fintanto che Tymaret è sotto il tuo controllo, i due simboli di mana nero nel suo stesso costo di mana contribuiranno alla tua devozione. Nella maggior parte dei casi, sarà almeno 2/2.
- 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 un'abilità attivata o innescata ha un effetto che dipende dalla tua devozione a un colore, devi contare il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l'abilità si risolve. Il permanente con quell'abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- 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.
- Se controlli una battaglia e un avversario ne è il protettore, la battaglia è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.

Umorye, il Collezionista

{2} {B/G} {B/G}

Creatura Leggendaria — Melma

4/5

Compagno — Ogni carta non terra nel tuo mazzo iniziale condivide un tipo di carta. (*Se questa carta è il compagno che hai scelto, puoi aggiungerla alla tua mano dal di fuori della partita come una stregoneria, pagando {3}.*)

Mentre Umorye, il Collezionista entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di carta.

Le magie che lanci del tipo scelto costano {1} in meno per essere lanciate.

- L'ultima abilità di Umorye non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- Quell'abilità non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente generica di quel costo.

- Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto (ad esempio, quello creato dall'abilità di Thalia, Protettrice di Thraben), applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.
- La riduzione di costo si può applicare a costi alternativi come i costi di flashback.
- Se una magia che lanci ha {X} nel suo costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se il costo di mana di una magia è {X}{R}, puoi scegliere 2 come valore di X e pagare {1}{R} per lanciare la magia.

Urabrask il Nascosto

{3}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

4/4

Le creature che controlli hanno rapidità.

Le creature controllate dai tuoi avversari entrano nel campo di battaglia TAPPate.

- Urabrask il Nascosto fornisce a se stesso rapidità mentre è sul campo di battaglia.
- Se una creatura controllata da un avversario entra nel campo di battaglia nello stesso momento in cui Urabrask il Nascosto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, l'effetto di Urabrask non si applica alla creatura del tuo avversario.

Valduk, Custode della Fiamma

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

3/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, per ogni Aura ed Equipaggiamento assegnati a Valduk, Custode della Fiamma, crea una pedina creatura Elementale 3/1 rossa con travolgere e rapidità. Esilia quelle pedine all'inizio della prossima sottofase finale.

- Valduk considera tutte le Auro e gli Equipaggiamenti a lui assegnati, non solo le Auro e gli Equipaggiamenti che controlli.
- Se Valduk lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata ma prima che si risolva, usa l'ultimo numero di Auro ed Equipaggiamenti a lui assegnati prima che lasciasse il campo di battaglia per determinare quante pedine creare.
- Se Valduk lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è risolta, le pedine verranno comunque esiliate all'inizio della prossima sottofase finale.

Vorinlex, Voce della Fame
{6}{G}{G}
Creatura Legendaria — Pretore Phyrexiano
7/6

Travolgere

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

Ogniqualevolta un avversario TAPpa una terra per attingere mana, quella terra non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

- I tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore.
- Se una terra che controlli produce più mana di più di un tipo, la prima abilità innescata di Vorinlex aggiunge un mana di uno solo di quei tipi. Scegli quale di quei tipi aggiunge.
- Se Vorinlex lascia il campo di battaglia dopo che la sua seconda abilità si è innescata, quell'abilità si risolve comunque e la terra influenzata non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.

Yarok, il Profanato
{2}{B}{G}{U}
Creatura Legendaria — Orrore Elementale
3/5

Tocco letale, legame vitale

Se un permanente che entra nel campo di battaglia fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- Yarok influenza le abilità innescate entra-in-campo di un permanente oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quel permanente entra nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniqualevolta”.
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall'abilità di Yarok. Ad esempio, una creatura che entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.
- Le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia”, come scegliere un colore con il Cavaliere di Diamante, non sono influenzate.
- Non devi necessariamente controllare il permanente che entra nel campo di battaglia, ma solo il permanente che ha l'abilità innescata.
- L'effetto di Yarok 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 Yarok, un permanente che entra nel campo di battaglia fa sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Un terzo Yarok fa sì che le abilità si inneschino quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
- Se un permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a Yarok (incluso Yarok stesso) fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- Se un'abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze addizionali di quell'abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell'abilità innescata.
- 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 si innesca due volte, 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.

Yedora, Giardiniera dei Sepolcri

{4} {G}

Creatura Leggendaria — Druido Silvantropo

5/5

Ogniqualvolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, puoi rimetterla sul campo di battaglia a faccia in giù sotto il controllo del suo proprietario. È una terra Foresta. *(Non ha altri tipi o abilità.)*

- La carta a faccia in giù non ha nome né colori. Il suo unico tipo è terra, il suo unico sottotipo è Foresta e la sua unica abilità è “{T}: Aggiungi {G}”.
- Se la carta a faccia in giù ha metamorfosi, puoi pagare il suo costo di metamorfosi per girarla a faccia in su.
- Se una di queste Foreste viene girata a faccia in su, l'effetto che la rende una terra Foresta terminerà. Il permanente a faccia in su avrà di nuovo il suo nome stampato, la sua riga del tipo, il suo costo di mana, le sue abilità e così via.

Zada, Macinaedri

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Alleato Goblin

3/3

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo Zada, Macinaedri, copia quella magia per ogni altra creatura che controlli e che la magia potrebbe bersagliare. Ogni copia bersaglia una creatura diversa fra queste.

- L'abilità di Zada si innesca ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo Zada e nessun altro oggetto o giocatore.
- Se lanci una magia istantaneo o stregoneria con più bersagli, ma scegli solo Zada per ciascuno di essi, l'abilità di Zada si innesca. Ciascuna copia analogamente bersaglierà solo una delle altre tue creature. Non puoi cambiare nessuno dei bersagli della copia per altre creature.
- Qualsiasi creatura da te controllata che non può essere bersagliata dalla magia originale (a causa di velo, abilità di protezione, restrizioni ai bersagli o altri fattori) viene semplicemente ignorata dall'abilità di Zada.
- Tu controlli tutte le copie. Scegli l'ordine in cui le copie vengono messe in pila. La magia originale viene messa in pila sotto quelle copie e si risolverà per ultima.

- Le copie create dall'abilità vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa di Zada) non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie avranno lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come il Rombo di Tuono), le copie hanno lo stesso valore di X.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

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.