

Note di release di *Ravnica Remastered*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 20 novembre 2023

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://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 *Ravnica Remastered* sono legali per il gioco Constructed in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso. In particolare, molte di queste carte non sono legali nei formati Standard o Pioneer.

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

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

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

Riproposizione di meccaniche

Oltre 25 abilità definite da parola chiave, azioni definite da parola chiave, parole per definire un'abilità e meccaniche senza un nome specifico vengono riproposte in *Ravnica Remastered*. Alcune carte con queste meccaniche presentano note individuali nella sezione "Note specifiche sulle carte", a seconda dei casi. Le regole per queste meccaniche rimangono invariate in questa uscita.

In questa sezione troverai note per alcune delle meccaniche con il maggior numero di apparizioni e il più alto grado di complessità.

Riproposizione di una meccanica: carte split

A volte una faccia per carta non basta ed è qui che entrano in gioco le carte split. Avere più frecce nel proprio arco potrebbe non risolvere tutto, ma di certo aiuta!

Percuotere
{R/G} {R/G}
Istantaneo
Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio che non controlli.
///
Pericolo
{2} {R} {G}
Stregoneria
Crea una pedina creatura Bestia 4/4 rossa e verde con travolgere.

- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà di nessuna delle carte split incluse in questa espansione.
- Le carte split hanno due facce di carte su una singola carta. Le caratteristiche della metà che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Percuotere // Pericolo conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Le caratteristiche di una carta split sono una combinazione delle sue due metà mentre non è in pila. Ad esempio, Percuotere // Pericolo ha un valore di mana pari a 6 mentre si trova nel tuo grimorio. Se un effetto ti permette di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta con valore di mana pari o inferiore a 4, non puoi trovare Percuotere // Pericolo.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con determinate caratteristiche, considera solo le caratteristiche della metà che stai lanciando. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 2 scelta tra le carte nel tuo cimitero, puoi lanciare Percuotere in questo modo, ma non Pericolo.

Riproposizione di una meccanica: shockland

Tutte e dieci le shockland, originarie del blocco di *Ravnica*, ritornano in *Ravnica Remastered*.

Terreno Calpestabile
Terra — Montagna Foresta
({T}: Aggiungi {R} o {G}.)
Mentre il Terreno Calpestabile entra nel campo di battaglia, puoi pagare 2 punti vita. Se non lo fai, entra nel campo di battaglia TAPpata.

- A differenza della maggior parte delle terre doppie, questa terra ha due tipi di terra base. Non è una terra base, quindi carte come *Aprire i Cancelli* non possono trovarla, ma ha i tipi di terra appropriati per effetti come quello delle *Catacombe Allagate* (dell'espansione *Ixalan*).
- Se un effetto mette questa terra sul campo di battaglia TAPPata, puoi pagare 2 punti vita, ma entra comunque TAPPata.

Riproposizione di una meccanica: cancelli

I dieci Cancelli delle Gilde, un ciclo che ha debuttato nel blocco di *Ritorno a Ravnica*, ritornano anche in *Ravnica Remastered*.

Cancello della Gilda Izzet
 Terra — Cancello
 Il Cancello della Gilda Izzet entra nel campo di battaglia TAPPato.
 {T}: Aggiungi {U} o {R}.

- Il sottotipo Cancello non ha alcuna regola associata, ma altre magie e abilità possono farvi riferimento.
- Cancello non è un tipo di terra base.

Riproposizione di una meccanica: convocazione

Il Conclave di Selesnya sa che, insieme, molte creature possono ottenere grandi cose, e non soltanto quando combattono! Le magie con convocazione ti permettono di TAPPare le creature STAPPate che controlli per pagarle. Ogni creatura che TAPPi paga un mana del colore di quella creatura o un mana generico.

Corda della Convocazione
 {X}{G}{G}{G}
 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.*)
 Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Per convocare una magia, puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- TAPPare una creatura STAPPata che sta attaccando o bloccando per convocare una magia non impedirà a quella creatura di attaccare o bloccare.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPParla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per

attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.

Riproposizione di una meccanica: dragare

Puoi mettere le tue carte nel cimitero, ma non per questo ci rimarranno. Almeno non quando c'è lo Sciame Golgari nei paraggi. Macinando solo poche carte, puoi riprendere in mano una carta con dragare dal tuo cimitero anziché pescare una carta.

Troll della Tomba Golgari

{4}{G}

Creatura — Scheletro Troll

0/0

Il Troll della Tomba Golgari entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

{1}, Rimuovi un segnalino +1/+1 dal Troll della Tomba Golgari: Rigenera il Troll della Tomba Golgari.

Dragare 6 (*Se stai per pescare una carta, puoi invece macinare sei carte. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero.*)

- Dragare ti consente di sostituire qualsiasi pescata, non solo quella che avviene durante la tua sottofase di acquisizione.
- Se un effetto aggiunge una carta alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non stai pescando una carta. Dragare non può sostituire questo evento.
- Una pescata non può essere sostituita da più abilità dragare.
- Non puoi tentare di usare un'abilità dragare se non hai abbastanza carte nel tuo grimorio.
- Dopo che hai dichiarato l'applicazione dell'abilità dragare di una carta per sostituire una pescata, i giocatori non possono compiere alcuna azione finché non hai aggiunto quella carta alla tua mano e macinato carte.
- Se stai pescando più di una carta, ogni pescata viene eseguita separatamente. Ad esempio, se ti viene indicato di pescare due carte e sostituisci la prima pescata con un'abilità dragare, puoi usare un'altra carta con un'abilità dragare (inclusa una carta che era stata macinata dalla prima abilità dragare) per sostituire la seconda pescata.

Riproposizione di una meccanica: mentore

Come possono le umili creature tra voi aspirare alla grandiosità? Con la Legione Boros come mentore, ovviamente! E dicono che non si possa insegnare. Quando una creatura con *mentore* attacca, metti un segnalino +1/+1 su una creatura attaccante con forza inferiore.

Capoguerra della Legione

{2} {R}

Creatura — Soldato Goblin

2/2

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

All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa. Quella pedina ha rapidità fino alla fine del turno e attacca in questo combattimento, se può farlo.

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

Riproposizione di una meccanica: estorsione

Al Sindacato Orzhov piace che tutti siano in debito nei suoi confronti. Nel caso della meccanica *estorsione*, ciò significa 1 punto vita, che preleverai ai tuoi avversari pagando {W/B} ogniqualevolta lanci una magia.

Guardie della Basilica

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

1/4

Difensore

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

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

Riproposizione di una meccanica: spettacolo

Il Culto di Rakdos apprezza un bello spettacolo, soprattutto se comporta ferite gravi. Se un avversario ha perso punti vita in questo turno, puoi lanciare magie per i loro costi di *spettacolo* e ottenere sconti o effetti extra!

Illuminare la Scena

{2} {R}

Stregoneria

Spettacolo {R} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di spettacolo invece del suo costo di mana se un avversario ha perso punti vita in questo turno.*)

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

- Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
- Spettacolo verifica solo che un avversario abbia perso punti vita durante il turno, non che il totale dei punti vita dell'avversario sia attualmente inferiore a quello che aveva. Ad esempio, se un avversario perde 1 punto vita e poi ne guadagna 2 nello stesso turno, puoi lanciare una magia per il suo costo di spettacolo in quel turno.
- Spettacolo non cambia le tempistiche di lancio della magia. Ad esempio, non puoi lanciare una stregoneria con spettacolo durante il turno di un avversario a meno che un altro effetto non te lo permetta, anche se quel giocatore ha perso punti vita in questo turno.
- 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 spettacolo), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Il costo di spettacolo resta lo stesso a prescindere dalla quantità di punti vita persi dagli avversari o dal numero di avversari che li hanno persi.
- In una partita multiplayer, se un avversario perde punti vita e poi lascia la partita in quel turno, puoi lanciare una magia per il suo costo di spettacolo. (Se un giocatore lascia la partita durante il proprio turno, quel turno continua senza un giocatore attivo.)

Riproposizione di una meccanica: evoluzione

La tutela della natura è molto importante per l'Alleanza Simic, ma il cambiamento è una parte importante dei processi naturali. Le creature con *evoluzione* ne sono la rappresentazione perfetta, poiché crescono ogni volta che una creatura con forza o costituzione maggiore entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.

Raptor Pinnanube

{U}

Creatura — Mutante Uccello

0/1

Volare

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

- Quando confronti i valori delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.

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

Riproposizione di una meccanica: popolare

Il Conclave di Selesnya è sempre alla ricerca di nuovi membri. La meccanica *popolare* trova questi adepti creando una copia di una pedina creatura che controlli.

Occhi nel Cielo
 {3}{W}
 Istantaneo
 Crea una pedina creatura Uccello 1/1 bianca con volare,
 poi popula. *(Crea una pedina che è una copia di una
 pedina creatura che controlli.)*

- Popolare non bersaglia la pedina creatura che stai copiando. Scegli quella pedina creatura mentre effettui l'azione di popolare. Puoi scegliere qualsiasi pedina creatura che controlli. Se una magia o un'abilità ti fa creare una pedina creatura e poi ti impone di popolare (come nel caso di Occhi nel Cielo), puoi scegliere di copiare la pedina che hai appena creato o di copiare un'altra pedina creatura che controlli.
- Se scegli di copiare una pedina creatura che è a sua volta una copia di un'altra creatura, la nuova pedina creatura copierà le caratteristiche di ciò che la pedina originale sta copiando.
- La nuova pedina creatura copia le caratteristiche della pedina originale come descritte dall'effetto che ha creato la pedina originale.
- La nuova pedina non copia se la pedina originale è TAPPata o STAPPata, se ha segnalini, Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, il suo colore e così via.

- Eventuali abilità entra-in-campo della pedina copiata si innescheranno quando la nuova 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 pedina copiata.
- Se non controlli alcuna pedina creatura quando popoli, non accadrà nulla.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbraccio della Città Sepolta

{2} {B}

Istantaneo

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura. Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, guadagni 4 punti vita.

- Puoi comunque guadagnare 4 punti vita, anche se l'avversario bersaglio non può sacrificare una creatura.
- La condizione che tu controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 viene verificata solo dopo che il tuo avversario ha sacrificato una creatura. Se una creatura che possiedi con forza pari o superiore a 4 è stata esiliata finché la creatura sacrificata non lascia il campo di battaglia, quella creatura tornerà sul campo di battaglia prima della verifica, quindi verrà considerata. Tuttavia, eventuali abilità che si innescano alla morte della creatura sacrificata non si saranno ancora risolte quando verifichi quali creature controlli.
- Guadagni solo 4 punti vita, anche se controlli più di una creatura con forza pari o superiore a 4.

Abitante di Vicolo delle Ombre

{B}

Creatura — Farabutto Vampiro

1/1

Ogniqualvolta un'altra creatura nera entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, una creatura bersaglio ha intimidire fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata tranne che da creature artefatto e/o creature che condividono con essa un colore.)*

- La creatura nera che è entrata nel campo di battaglia può essere scelta come bersaglio per l'abilità dell'Abitante di Vicolo delle Ombre, ma non potrà attaccare in quel turno a meno che non abbia rapidità.
- L'Abitante di Vicolo delle Ombre può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità.

Abrogare

{X} {U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio con valore di mana X in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Abrogare tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.
- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

- Le pedine che non sono una copia di qualcos'altro non hanno un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un valore di mana pari a 0.

Adattamento Forzato

{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino

+1/+1 sulla creatura incantata.

- La creatura che ottiene il segnalino +1/+1 è la creatura incantata dall'Adattamento Forzato quando si risolve l'abilità.
- Se l'abilità dell'Adattamento Forzato si innesca ma l'Adattamento Forzato non è sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve, metti un segnalino +1/+1 sulla creatura che incantava al momento di lasciare il campo di battaglia.

Ago Spinale

{1}

Artefatto

Mentre l'Ago Spinale entra nel campo di battaglia, scegli il nome di una carta.

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

- L'Ago Spinale influenza le carte indipendentemente dalla zona in cui si trovano. Questo include le carte in mano, nel cimitero e quelle esiliate. Ad esempio, un giocatore non può attivare l'abilità trasmutare di Rimescolare il Miscuglio se l'Ago Spinale che nomina Rimescolare il Miscuglio è sul campo di battaglia.
- Puoi nominare qualsiasi carta, anche se quella carta normalmente non ha alcuna abilità attivata. Non puoi nominare una pedina, a meno che quella pedina non abbia lo stesso nome di una carta.
- Se nomini una carta che ha sia un'abilità di mana che un'altra abilità attivata, l'abilità di mana può essere attivata, ma l'altra abilità no.
- Una volta che l'Ago Spinale ha lasciato il campo di battaglia, le abilità attivate delle fonti con il nome scelto potranno essere attivate nuovamente.
- 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. Le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”) non sono influenzate dall'Ago Spinale.

Arconte Sfavillante

{6}{W}{W}{W}

Creatura — Arconte

5/6

Volare

Le creature non possono attaccarti.

- A meno che qualche effetto non stabilisca diversamente, una creatura che non può attaccarti può comunque attaccare un planeswalker che controlli o una battaglia che proteggi.

Aristocratica del Consorzio

{W}{B}

Creatura — Consigliere Umano

2/2

Sacrifica un'altra creatura: L'Aristocratica del Consorzio ha protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno.

- Scegli il colore quando si risolve l'abilità.

Assassina di Brivido Omicida

{1}{B}

Creatura — Assassino Umano

1/2

Tocco letale

Scatenare (*Puoi far entrare questa creatura nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1. Non può bloccare fintanto che ha un segnalino +1/+1.*)

- Dovrai scegliere se la creatura con scatenare entrerà o no nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 nel momento stesso in cui entrerà nel campo di battaglia. A quel punto, sarà troppo tardi perché un giocatore risponda alla magia creatura, ad esempio, cercando di neutralizzarla.
- L'abilità scatenare si applica indipendentemente dalla zona di provenienza della creatura che entra nel campo di battaglia.
- Una creatura con scatenare non può bloccare se ha un qualsiasi segnalino +1/+1 e non soltanto quello messo dall'abilità scatenare.
- Mettere un segnalino +1/+1 su una creatura con scatenare che sta già bloccando non la rimuove dal combattimento. Continuerà a bloccare.

Assedio delle Torri

{1}{R}

Stregoneria

Replicare {1}{R} (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica.*

Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.)

Una Montagna bersaglio diventa una creatura 3/1. È ancora una terra.

- La Montagna rimarrà una creatura per il resto della partita. Non ha un tipo di creatura.
- Un permanente non creatura che diventa una creatura può attaccare e le sue abilità {T} possono essere attivate, solo se il suo controllore ha controllato quel permanente ininterrottamente dall'inizio del suo turno più recente. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura.

- Mentre l'abilità innescata replicare si risolve, copierai l'Assedio delle Torri per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica, anche se la magia originale non è più in pila in quel momento (magari perché è stata neutralizzata).
- Le copie create da replicare vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Aurelia, Esempio di Giustizia

{2} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Angelo

2/5

Volare

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

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli fino a una creatura bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, quella creatura prende +2/+0, ha travolgere se è rossa e ha cautela se è bianca.

- L'ultima abilità di Aurelia si risolve prima che vengano scelte le creature attaccanti.
- La creatura bersaglio ha travolgere e cautela se è sia rossa che bianca. Prende +2/+0 solo una volta, anche se è sia rossa che bianca o se non è nessuno di quei due colori.
- Una volta che l'ultima abilità di Aurelia si è risolta, la creatura mantiene qualsiasi bonus ricevuto dall'abilità anche se i suoi colori cambiano.

Baldoria Devastante

{R}

Stregoneria

Replicare {R}

Distruggi un artefatto bersaglio.

- Mentre l'abilità innescata replicare si risolve, copierai la Baldoria Devastante per ogni volta che hai pagato il suo costo di replica, anche se la magia originale non è più in pila in quel momento (magari perché è stata neutralizzata).
- Le copie create da replicare vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Bastione di Karn

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{4}, {T}: Prolifera.

- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.

- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- Se un giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
- Un’abilità che si innesca “Ogniqualevolta proliferi” si innesca anche se non hai scelto alcun permanente o giocatore mentre lo fai.
- I giocatori possono rispondere a una magia o a un’abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.

Bastone da Viaggio

{1}

Artefatto

{2}, Sacrifica il Bastone da Viaggio: Esilia una creatura bersaglio. Rimetti sul campo di battaglia la carta esiliata sotto il controllo del suo proprietario all’inizio della prossima sottofase finale.

- Se una pedina creatura viene esiliata dall’abilità del Bastone da Viaggio, cesserà di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

Battaglione Improvvisato

{2} {W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Battaglione — Ogniqualevolta il Battaglione Improvvisato e almeno altre due creature attaccano, metti un segnalino +1/+1 sul Battaglione Improvvisato.

- Il Battaglione Improvvisato e le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia.
- Una volta che l’abilità del Battaglione Improvvisato si è innescata, è irrilevante quante creature stiano ancora attaccando quando quell’abilità si risolve.

Bobina Tessiwurm

{4} {G} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura verde

La creatura incantata prende +6/+6.

{G} {G} {G}, Sacrifica la Bobina Tessiwurm: Crea una pedina creatura Wurm 6/6 verde.

- La Bobina Tessiwurm può incantare solo una creatura verde. Non può entrare nel campo di battaglia assegnata a una creatura non verde, non può essere spostata su una creatura non verde e se la creatura a cui è assegnata smette di essere verde, l’Aura viene messa nel cimitero del suo proprietario.

Bombardiera

{1} {R}

Creatura — Soldato Umano

1/2

Battaglione — Ogniqualvolta la Bombardiera e almeno altre due creature attaccano, la Bombardiera infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- Le tre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia.
- Una volta che un'abilità battaglia si è innescata, non importa quante creature stiano ancora attaccando quando l'abilità si risolve.

Bracciali dell'Illusionista

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniqualvolta viene attivata un'abilità della creatura equipaggiata, se non è un'abilità di mana, copia quell'abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Equipaggiare {3}

- 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.
 - La copia avrà gli stessi bersagli dell'abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. 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 l'abilità è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simili), la copia avrà lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.
 - Se l'abilità ha {X} nel costo, viene copiato il valore di X.
 - Se il costo di un'abilità attivata richiede il sacrificio dei Bracciali dell'Illusionista o della creatura equipaggiata, l'abilità non verrà copiata. Nel momento in cui l'abilità si considera attivata (dopo che tutti i costi vengono pagati), i Bracciali dell'Illusionista non equipaggiano più quella creatura.
 - Se i Bracciali dell'Illusionista in qualche modo finiscono per equipaggiare una creatura controllata da un avversario e viene attivata un'abilità attivata di quella creatura (che non sia un'abilità di mana), controllerai la copia di quell'abilità.
 - Un'abilità di mana è un'abilità che (1) non è un'abilità di fedeltà, (2) non bersaglia e (3) può aggiungere mana quando si risolve.
-

Brivido Strisciante

{3}{B}

Stregoneria

Il Brivido Strisciante infligge 3 danni a ogni avversario e tu guadagni 3 punti vita.

Quando il Brivido Strisciante viene messo nel tuo cimitero dal tuo grimorio, puoi esiliarlo. Se lo fai, il Brivido Strisciante infligge 3 danni a ogni avversario e tu guadagni 3 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, il Brivido Strisciante fa perdere 6 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 3 punti vita.

Bruvac il Magniloquente

{2}{U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

1/4

Se un avversario sta per macinare una o più carte, ne macina invece il doppio.

- Se a un giocatore viene indicato di mettere una carta nel suo cimitero senza usare la parola “macinare” (ad esempio, dall’abilità innescata della Spia della Balaustra), l’abilità di Bruvac non si applica.
- Poiché Bruvac è leggendario, è improbabile che un giocatore ne controlli due. Ma se dovesse succedere, ogni avversario macinerà il quadruplo delle carte originariamente indicate. Se ne controlla tre, ogni avversario macinerà otto volte tanto e così via.

Calcasporgenze Silhana

{1}{G}

Creatura — Farabutto Elfo

1/1

Anti-malocchio (Questa creatura non può essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.)

La Calcasporgenze Silhana non può essere bloccata tranne che da creature con volare.

- Le creature con raggiungere di fatto non hanno volare, quindi non possono bloccare la Calcasporgenze Silhana.

Capitana del Fuocovero

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

Creatura — Cavaliere Umano

4/3

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

Ogniqualvolta viene inflitto danno alla Capitana del Fuocovero, essa infligge altrettanti danni a un giocatore bersaglio.

- L'ultima abilità della Capitana del Fuocovero si innesca anche se le viene inflitto danno letale. Ad esempio, se le viene inflitto danno da una creatura 7/7 che sta bloccando, la sua abilità si innescherà e la Capitana del Fuocovero infliggerà 7 danni al giocatore bersaglio.
 - Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alla Capitana del Fuocovero viene inflitto danno, perdi la partita prima che la sua abilità innescata sia messa in pila.
-

Capoguerra della Legione

{2} {R}

Creatura — Soldato Goblin

2/2

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

All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa. Quella pedina ha rapidità fino alla fine del turno e attacca in questo combattimento, se può farlo.

- Se la pedina non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPATA), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
-

Carambola

{1} {W}

Istantaneo

Il prossimo 1 danno che verrebbe inflitto a una creatura bersaglio in questo turno viene invece inflitto a un'altra creatura bersaglio.

Pesca una carta.

- Se uno dei due bersagli ha lasciato il campo di battaglia prima che sia stato inflitto il danno, quel danno non viene deviato.
 - Il controllore della Carambola pesca una carta quando la Carambola si risolve, non quando il danno viene deviato.
-

Cecchino

{2} {R}

Creatura — Sciamano Goblin

2/2

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, il Cecchino infligge 2 danni a ogni avversario.

- L'abilità innescata del Cecchino si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Cecchino fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.
-

Clone della Scintilla

{3} {U}

Creatura — Illusione

0/0

Puoi far entrare il Clone della Scintilla nel campo di battaglia come una copia di una creatura o di un planeswalker che controlli, tranne che entra con un segnalino +1/+1 addizionale se è una creatura, con un segnalino fedeltà addizionale se è un planeswalker e non è leggendario.

- Il Clone della Scintilla copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPpato o STAPpato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Il Clone della Scintilla non è leggendario se copia un permanente leggendario e questa eccezione può essere copiata. Se qualcos'altro copia il Clone della Scintilla in un secondo momento, neppure quella copia sarà leggendaria. Se controlli due o più permanenti con lo stesso nome, ma solo uno è leggendario, la “regola delle leggende” non si applica.
 - Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Se il permanente scelto sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se il permanente scelto è un altro Clone della Scintilla), il Clone della Scintilla entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente scelto ha copiato.
 - Se il permanente scelto è una pedina, il Clone della Scintilla copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. In questo caso, il Clone della Scintilla non diventa una pedina.
 - Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato si innescheranno quando il Clone della Scintilla entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” del permanente scelto.
 - Se copia un planeswalker, il Clone della Scintilla entra con il numero appropriato di segnalini fedeltà stampato sulla carta più uno. Se copia una creatura, il Clone della Scintilla entra con un segnalino +1/+1, più eventuali segnalini che gli verranno forniti da abilità che ha copiato e altre abilità di altri oggetti.
 - Se il permanente copiato è influenzato da un effetto che modifica il tipo, il Clone della Scintilla può entrare nel campo di battaglia con tipi di permanente diversi da quelli attuali del permanente copiato. Usa le caratteristiche del Clone della Scintilla mentre entra nel campo di battaglia, non del permanente copiato, per determinare se entra con un segnalino addizionale. In particolare, se il Clone della Scintilla copia un planeswalker Gideon che è una creatura perché la sua abilità di fedeltà l'ha fatto diventare una creatura planeswalker, il Clone della Scintilla entra come un planeswalker non creatura e non ottiene un segnalino +1/+1. D'altra parte, se il Clone della Scintilla copia Gideon della Blackblade durante il tuo turno, il Clone della Scintilla entra come una creatura planeswalker e ottiene entrambi i tipi di segnalini.
 - Se il Clone della Scintilla in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo una creatura o un planeswalker che sia già sul campo di battaglia.
-

Colosso del Cannello

{8}

Creatura Artefatto — Costrutto

8/8

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

Il Colosso del Cannello non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

Ogniqualvolta un Cannello entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi rimettere in cima al tuo grimorio il Colosso del Cannello dal tuo cimitero.

- Una volta che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato il Colosso del Cannello, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà non bloccato il Colosso del Cannello.
-

Condannare

{W}

Istantaneo

Metti una creatura attaccante bersaglio in fondo al grimorio del suo proprietario. Il suo controllore guadagna punti vita pari alla sua costituzione.

- Per determinare quanti punti vita guadagna il suo controllore, usa la costituzione della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Confidente Oscuro

{1}{B}

Creatura — Mago Umano

2/1

All'inizio del tuo mantenimento, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Perdi punti vita pari al suo valore di mana.

- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
-

Copia Incantesimo

{2}{U}

Incantesimo

Puoi far entrare Copia Incantesimo nel campo di battaglia come una copia di un qualsiasi incantesimo sul campo di battaglia.

- Copia Incantesimo copia esattamente ciò che è stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente scelto ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.

- Se il permanente scelto sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se il permanente scelto è un altro Copia Incantesimo), allora il tuo Copia Incantesimo entra nel campo di battaglia come qualsiasi cosa il permanente scelto abbia copiato.
- Se il permanente scelto è una pedina, Copia Incantesimo copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. Copia Incantesimo non diventa una pedina.
- Se Copia Incantesimo copia un'Aura in questo modo, scegli ciò che l'Aura incanterà subito prima che entri nel campo di battaglia. Non puoi scegliere alcun permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a quell'Aura. Questa azione non bersaglia il giocatore o il permanente che verrebbero incantati, quindi è possibile scegliere in questo modo un permanente con anti-malocchio controllato dall'avversario. Il destinatario scelto deve poter essere incantato legalmente dall'Aura, quindi un giocatore o un permanente con protezione da una delle caratteristiche dell'Aura non può essere scelto in questo modo. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, Copia Incantesimo rimane nella sua zona attuale (a meno che non sia una magia, nel qual caso viene messo nel cimitero del suo proprietario).
- Ogni abilità entra-in-campo del permanente copiato si innesca quando Copia Incantesimo entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo incantesimo] entra nel campo di battaglia” o “[questo incantesimo] entra nel campo di battaglia con” del permanente scelto.
- Se Copia Incantesimo in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un altro permanente, non può diventare una copia di quel permanente. Puoi scegliere solo un permanente che sia già sul campo di battaglia.
- Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, Copia Incantesimo entra nel campo di battaglia come un incantesimo con un'abilità irrilevante. Siamo sicuri che avevi le tue ragioni.

Corda della Convocazione

{X}{G}{G}{G}

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.*)

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Quando usi convocazione per lanciare una magia con {X} nel costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X. Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPpare creature che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci la Corda della Convocazione e hai scelto 3 come valore di X, il costo totale è {3}{G}{G}{G}. Se TAPpi due creature verdi e due creature rosse, dovrai pagare {1}{G}.

Diavolo del Pandemonio

{1}{B}{R}

Creatura — Diavolo

3/3

Ogniqualvolta un giocatore sacrifica un permanente, il Diavolo del Pandemonio infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- Sei tu a controllare l'abilità innescata del Diavolo del Pandemonio e a scegliere il bersaglio, a prescindere da chi ha sacrificato il permanente.
- Se un permanente viene sacrificato per pagare il costo di una magia o abilità, l'abilità del Diavolo del Pandemonio si risolverà prima di quella magia o abilità. Al contrario, se un permanente viene sacrificato durante la risoluzione di una magia o abilità, quella magia o abilità finirà di risolversi prima che l'abilità del Diavolo del Pandemonio venga messa in pila.
- Il Diavolo del Pandemonio in sé non permette ai giocatori di sacrificare permanenti. La sua abilità si innesca ogniqualvolta un giocatore sacrifica un permanente a causa di un'altra magia, abilità o costo che impone al giocatore di farlo.
- Se sacrifici il Diavolo del Pandemonio, la sua abilità si innesca.
- Un permanente leggendario che viene messo in un cimitero a causa della "regola delle leggende" non si considera sacrificato.

Difese delle Radici

{2}{W}

Istantaneo

Popola. Le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno. *(Per popolare, crea una pedina che è una copia di una pedina creatura che controlli.)*

- Le Difese delle Radici influenzano solo le creature che controlli dopo aver popolato quando si risolvono. La pedina creatura creata guadagnerà indistruttibile, a differenza delle creature che inizierai a controllare più tardi nel turno.

Diffida

{W/U}{W/U}

Istantaneo

Metti una creatura attaccante o bloccante bersaglio in cima al grimorio del suo proprietario.

///

Difensore

{3}{W}{U}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Sfinge 4/4 bianca e blu con volare e cautela.

- Una "creatura attaccante" è una creatura dichiarata come attaccante o che è stata messa sul campo di battaglia attaccante durante questo combattimento. A meno che quella creatura non lasci il combattimento, continua a essere una creatura attaccante fino alla sottofase di fine combattimento, anche se il giocatore che stava attaccando ha lasciato la partita o il planeswalker che stava attaccando ha lasciato il combattimento. In modo analogo, una "creatura bloccante" è una creatura dichiarata come bloccante o che è stata messa sul campo di battaglia bloccante durante questo combattimento.

Domri Rade

{1}{R}{G}

Planeswalker Leggendaro — Domri

3

+1: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano.

−2: Una creatura bersaglio che controlli lotta con un'altra creatura bersaglio.

−7: Ottieni un emblema con “Le creature che controlli hanno doppio attacco, travolgere, anti-malocchio e rapidità”.

- Quando si risolve la prima abilità di Domri, se la carta che guardi non è una carta creatura o se è una carta creatura che non vuoi aggiungere alla tua mano, semplicemente la rimetti in cima al tuo grimorio. Non la riveli e non dici perché la rimetti a posto.
- Il secondo bersaglio della seconda abilità di Domri può essere un'altra creatura che controlli, ma non può essere la stessa creatura del primo bersaglio.
- Se uno dei bersagli della seconda abilità di Domri è un bersaglio illegale quando l'abilità tenta di risolversi, nessuna creatura infligge o subisce danno.
- Se una creatura ha sia doppio attacco che travolgere, il danno da combattimento che assegna durante la prima sottofase di danno da combattimento verrà considerato quando si determina quanti danni può infliggere travolgere nella seconda sottofase di danno da combattimento. Se ogni creatura che la blocca viene distrutta durante la prima sottofase di danno da combattimento, tutti i danni devono essere assegnati al giocatore, al planeswalker o alla battaglia in difesa durante la seconda sottofase di danno da combattimento.

Draghetto Crepitante

{U}{U}{R}{R}

Creatura — Draghetto

*/4

Volare

La forza del Draghetto Crepitante è pari al numero totale di carte istantaneo e stregoneria che possiedi in esilio e nel tuo cimitero.

Quando il Draghetto Crepitante entra nel campo di battaglia, pesca una carta.

- Se alcune carte che possiedi in esilio sono a faccia in giù, non hanno caratteristiche. Anche se normalmente sono istantanei o stregonerie, non saranno contate.
 - L'abilità che definisce la forza del Draghetto Crepitante funziona in tutte le zone.
-

Drago di Fossa Rakdos

{2}{R}{R}

Creatura — Drago

3/3

{R}{R}: Il Drago di Fossa Rakdos ha volare fino alla fine del turno.

{R}: Il Drago di Fossa Rakdos prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Determinazione — Il Drago di Fossa Rakdos ha doppio attacco fintanto che non hai carte in mano.

- Se il Drago di Fossa Rakdos perde doppio attacco dopo che è stato inflitto il danno da combattimento con attacco improvviso, non infliggerà danno durante la normale sottofase di danno da combattimento.

Elettromante Goblin

{U}{R}

Creatura — Mago Goblin

2/2

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

- Due Elettromanti Goblin diminuiranno di {2} il costo delle magie istantaneo e stregoneria che lanci e così via.
- 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.
- L'effetto dell'Elettromante Goblin riduce solo il mana generico nel costo totale della magia.

Elite Boros

{W}

Creatura — Soldato Umano

1/1

Battaglione — Ogniqualvolta l'Elite Boros e almeno altre due creature attaccano, l'Elite Boros prende +2/+2 fino alla fine del turno.

- Le tre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia.
- Una volta che un'abilità battaglia si è innescata, non importa quante creature stiano ancora attaccando quando l'abilità si risolve.

Entrare nell'Infinito

{8}{U}{U}{U}{U}

Stregoneria

Pesca un numero di carte pari a quelle nel tuo grimorio, poi metti una carta dalla tua mano in cima al tuo grimorio. Non hai un limite massimo di carte in mano fino al tuo prossimo turno.

- Non sarai costretto a scartare alcuna carta durante la sottofase di cancellazione del turno in cui lancerai Entrare nell'Infinito. Dovrai scartare fino a raggiungere il limite massimo di carte nella mano durante la sottofase di cancellazione del tuo turno successivo.
- Se stai giocando con la prima carta del tuo grimorio rivelata, rivelerai ogni carta prima di pescarla.

Eredità Illecita

{3} {B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, l'Eredità Illecita infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

{5} {B}, Sacrifica l'Eredità Illecita: Infligge 4 danni a un avversario bersaglio e tu guadagni 4 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità dell'Eredità Illecita fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Errante delle Fogne

{2} {B}

Creatura — Zombie

2/1

Passa-Paludi (*Questa creatura non può essere bloccata fintanto che il giocatore in difesa controlla una Palude.*)

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

Attiva mangiacarogne solo come una stregoneria.

- Esiliare la carta creatura con mangiacarogne è parte del costo di attivazione dell'abilità mangiacarogne. Una volta che viene attivata l'abilità e pagato il suo costo, sarà troppo tardi per impedire l'attivazione dell'abilità cercando di rimuovere la carta creatura dal cimitero.

Esaltazione Angelica

{3} {W}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca da sola, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (incluse le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Ad esempio, l'abilità dell'Esaltazione Angelica non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- Il valore di X viene determinato solo mentre l'abilità dell'Esaltazione Angelica inizia a risolversi. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature che controlli.

Esecutrice Orzhov
{1} {B}
Creatura — Farabutto Umano
1/2
Tocco letale
Aldilà 1 (*Quando questa creatura muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.*)

- Dato che le creature bloccanti vengono scelte tutte contemporaneamente, non puoi bloccare con una creatura con aldilà, aspettare che muoia e poi bloccare con le pedine Spirito che ne derivano.

Espansione
{U/R} {U/R}
Istantaneo
Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 4. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.
///
Esplosività
{X} {U} {U} {R} {R}
Istantaneo
L'Esplosività infligge X danni a un qualsiasi bersaglio.
Un giocatore bersaglio pesca X carte.

- L'Espansione può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria con un valore di mana adeguato, non soltanto una con dei bersagli.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, includi il valore scelto per quella X al momento di determinare il valore di mana di quella magia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- 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, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- 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.
- 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.
- Qualsiasi scelta effettuata mentre una magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente mentre la copia si risolve.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.
- Se uno dei due bersagli dell'Esplosività diventa illegale, l'altro viene influenzato come di consueto.

Eterplasma

{2} {U} {U}

Creatura — Illusione

1/1

Ogniqualevolta l'Eterplasma blocca una creatura, puoi far tornare l'Eterplasma in mano al suo proprietario. Se lo fai, puoi mettere sul campo di battaglia una carta creatura dalla tua mano a bloccare quella creatura.

- Riprendi in mano l'Eterplasma prima che venga assegnato danno da combattimento.
- Se vuoi, puoi riprendere in mano l'Eterplasma e non mettere nulla sul campo di battaglia. La creatura attaccante sarà comunque considerata bloccata, quindi non potrà infliggerti danno da combattimento a meno che non abbia travolgere o un'abilità simile.
- La creatura che metti sul campo di battaglia può essere l'Eterplasma che hai appena ripreso in mano.
- La creatura che metti sul campo di battaglia dalla tua mano blocca la creatura attaccante, anche se il blocco non potrebbe essere dichiarato legalmente (ad esempio, se quella creatura entra nel campo di battaglia TAPpata, o se non può bloccare o se la creatura attaccante ha protezione da essa).
- Sebbene la creatura che entra nel campo di battaglia stia bloccando, non è mai stata dichiarata come creatura bloccante ai fini delle abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura blocca (come l'abilità dell'Eterplasma, ad esempio).

Evangelista di Selesnya

{G} {W}

Creatura — Sciamano Elfo

1/2

{1}, {T}, TAPpa una creatura STAPpata che controlli:

Crea una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

- Per pagare il costo dell'abilità attivata dell'Evangelista di Selesnya, puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. Tuttavia, devi aver controllato l'Evangelista di Selesnya ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Fanciulla del Massacro

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

4/4

Minacciare

Quando la Fanciulla del Massacro entra nel campo di battaglia, ogni altra creatura prende -1/-1 fino alla fine del turno. Ogniqualevolta una creatura muore in questo turno, ogni creatura diversa dalla Fanciulla del Massacro prende -1/-1 fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata entra-in-campo della Fanciulla del Massacro e la sua abilità innescata ritardata influenzano ciascuna solo le creature sul campo di battaglia nel momento in cui quelle abilità si risolvono. Le creature che entrano nel campo di battaglia o diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -1/-1 a meno che l'abilità innescata ritardata non si inneschi e si risolva di nuovo in un secondo momento.

- Una volta che l'abilità entra-in-campo della Fanciulla del Massacro si è innescata, è irrilevante se la Fanciulla del Massacro rimanga o meno sul campo di battaglia. L'abilità innescata ritardata verrà creata mentre l'abilità entra-in-campo si risolve.
- Le creature che muoiono mentre l'abilità innescata della Fanciulla del Massacro è ancora in pila non faranno innescare la sua abilità innescata ritardata, poiché quell'abilità non è ancora stata creata.
- Una creatura con costituzione 0 non muore immediatamente, ma muore la prossima volta che un giocatore sta per ricevere la priorità. Questo significa che qualsiasi creatura la cui costituzione diventi 0 mentre l'abilità entra-in-campo della Fanciulla del Massacro si risolve rimane sul campo di battaglia fino a subito dopo che l'abilità innescata ritardata è stata creata.
- Se più di una creatura muore contemporaneamente, l'abilità innescata ritardata della Fanciulla del Massacro si innesca altrettante volte.

Fantafuga

{2} {W}

Istantaneo

Esilia ogni creatura che controlli. Rimetti sul campo di battaglia quelle carte sotto il controllo dei rispettivi proprietari all'inizio della prossima sottofase finale.

- Le Aure assegnate alle creature esiliate verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alle creature esiliate diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulle creature esiliate smetteranno di esistere.
- Se una pedina creatura viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

Farabutto Signore delle Chiavi

{3} {U}

Creatura — Farabutto Umano

3/2

Il Farabutto Signore delle Chiavi non può essere bloccato.

Quando il Farabutto Signore delle Chiavi entra nel campo di battaglia, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

- L'ultima abilità del Farabutto Signore delle Chiavi non è opzionale. Se il Farabutto Signore delle Chiavi è la sola creatura che controlli quando si risolve l'abilità, dovrai farlo tornare in mano al suo proprietario.

Fblthp, il Disperso

{1} {U}

Creatura Legendaria — Omuncolo

1/1

Quando Fblthp, il Disperso entra nel campo di battaglia, pesca una carta. Se è entrato dal tuo grimorio o è stato lanciato dal tuo grimorio, pesca invece due carte.

Quando Fblthp diventa bersaglio di una magia, rimescola Fblthp nel grimorio del suo proprietario.

- Normalmente non c'è modo di lanciare Fblthp dal tuo grimorio o di farlo entrare nel campo di battaglia dal tuo grimorio. Dovrai usare altri effetti per trovare Fblthp e pescare la carta extra.
- Se un effetto esilia Fblthp dal tuo grimorio e poi ti consente di lanciare quella carta, viene lanciata dall'esilio, non dal tuo grimorio.
- L'ultima abilità di Fblthp si innesca solo se è sul campo di battaglia quando diventa il bersaglio di una magia.
- L'ultima abilità di Fblthp si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se la magia che bersaglia Fblthp non ha altri bersagli, non si risolverà (perché non avrà più un bersaglio legale dopo che Fblthp si sarà completamente perso nel tuo grimorio).

Fenice dell'Arcolampo

{3}{R}

Creatura — Fenice

3/2

Volare, rapidità

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se hai lanciato tre o più magie istantaneo e/o stregoneria in questo turno, rimetti sul campo di battaglia la Fenice dell'Arcolampo dal tuo cimitero.

- Poiché la sottofase di inizio combattimento avviene prima che vengano dichiarate le creature attaccanti, puoi attaccare con la Fenice dell'Arcolampo nello stesso combattimento in cui torna sul campo di battaglia.

Fine del Labirinto

Terra

La Fine del Labirinto entra nel campo di battaglia

TAPpata.

{T}: Aggiungi {C}.

{3}, {T}, Fai tornare la Fine del Labirinto in mano al suo proprietario: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Cannello, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola. Se controlli dieci o più Cancelli con nomi diversi, vinci la partita.

- Far tornare la Fine del Labirinto in mano al suo proprietario è parte del costo di attivazione della sua ultima abilità. Una volta che quell'abilità è stata annunciata, i giocatori non possono rispondere ad essa fino a dopo che il suo costo di attivazione è stato pagato e la Fine del Labirinto è tornata in mano.
- Quando si risolve l'ultima abilità della Fine del Labirinto, cerchi un Cannello e lo metti sul campo di battaglia prima di verificare se hai vinto la partita. Questa verifica avviene anche se non metti un Cannello sul campo di battaglia in questo modo. Questa verifica avviene solo quando l'abilità si risolve, non in altri momenti.
- Mettere un Cannello sul campo di battaglia con la Fine del Labirinto non conta come la singola terra che puoi giocare durante il tuo turno. Se è il tuo turno, puoi giocare la Fine del Labirinto o una carta terra diversa dalla tua mano dopo che la sua abilità si è risolta.

- Controllare più Cancelli con lo stesso nome non influisce sulla tua possibilità di vincere la partita con la Fine del Labirinto. I Cancelli in più vengono semplicemente ignorati.
-

Formazione Indissolubile

{2}{W}

Istantaneo

Le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

Appendice — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, metti un segnalino +1/+1 su ognuna di quelle creature e hanno cautela fino alla fine del turno.

- La Formazione Indissolubile influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno indistruttibile o cautela, né otterranno un segnalino +1/+1.
 - Le abilità appendice delle magie istantaneo si applicano mentre la magia si risolve, non subito dopo che è stata lanciata. Se la magia viene neutralizzata, non otterrai il bonus di appendice.
 - Se un effetto copia una magia con un'abilità appendice mentre è in pila, la copia non è stata lanciata, quindi non otterrai il bonus di appendice.
-

Fulmine Autoguidato

{2}{R}{R}

Istantaneo

Il Fulmine Autoguidato infligge 4 danni a una creatura bersaglio e a ogni altra creatura con lo stesso nome.

- Il Fulmine Autoguidato ha solo un bersaglio. Le altre creature con quel nome non saranno bersagliate. Ad esempio, a una creatura con anti-malocchio verrà inflitto danno se ha lo stesso nome della creatura bersaglio.
 - A meno che una pedina non sia una copia di un altro permanente o non le sia stato assegnato esplicitamente un nome dall'effetto che l'ha creata, il suo nome è costituito dai sottotipi che le sono stati assegnati al momento della creazione più la parola "Pedina". Ad esempio, se un effetto crea una pedina creatura Soldato 1/1, quella pedina è chiamata "pedina Soldato".
-

Furfante di Via Latta

{R}

Creatura — Farabutto Goblin

1/1

Rapidità

{R}: Il Furfante di Via Latta non può essere bloccato in questo turno tranne che da creature con difensore.

- Attivare l'abilità del Furfante di Via Latta dopo che è stato bloccato da una creatura senza difensore non lo farà diventare non bloccato.
-

Gideon della Blackblade

{1}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Gideon

4

Fintanto che è il tuo turno, Gideon della Blackblade è una creatura Soldato Umano 4/4 con indistruttibile che è ancora un planeswalker.

Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a Gideon della Blackblade durante il tuo turno.

+1: Scegli tra cautela, legame vitale e indistruttibile. Fino a un'altra creatura bersaglio che controlli ha quell'abilità fino alla fine del turno.

-6: Esilia un permanente non terra bersaglio.

- Se Gideon perde tutte le abilità a causa di un effetto durante il tuo turno, è comunque una creatura Soldato Umano e un planeswalker Gideon. Questo perché la sua prima abilità si applica prima che quell'abilità venga persa.
- Se un Equipaggiamento viene assegnato a Gideon mentre è una creatura, diventerà non assegnato durante il prossimo mantenimento che non è tuo. Lo stesso vale per qualsiasi Aura che diventa assegnata a Gideon che non può incantare un planeswalker non creatura.
- Eventuali segnalini che vengono messi su Gideon vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto su un planeswalker non creatura.
- Se a Gideon viene inflitto danno che non può essere prevenuto durante il tuo turno, quel danno avrà tutti i risultati applicabili: nello specifico, Gideon ha su di sé il danno (dato che è una creatura) e quel danno fa sì che vengano rimossi altrettanti segnalini fedeltà (dato che è un planeswalker). Nonostante abbia indistruttibile, se Gideon non ha segnalini fedeltà, viene messo nel cimitero del suo proprietario.
- Scegli quale abilità guadagna la creatura bersaglio mentre la prima abilità di fedeltà di Gideon si risolve, non mentre la attivi.

Gigante Rissa Sanguinaria

{2}{R}{R}

Creatura — Gigante

4/3

Travolgere

Scatenare (*Puoi far entrare questa creatura nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1. Non può bloccare fintanto che ha un segnalino +1/+1.*)

- Dovrai scegliere se la creatura con scatenare entrerà o no nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 nel momento stesso in cui entrerà nel campo di battaglia. A quel punto, sarà troppo tardi perché un giocatore risponda alla magia creatura, ad esempio, cercando di neutralizzarla.
- L'abilità scatenare si applica indipendentemente dalla zona di provenienza della creatura che entra nel campo di battaglia.
- Una creatura con scatenare non può bloccare se ha un qualsiasi segnalino +1/+1 e non soltanto quello messo dall'abilità scatenare.
- Mettere un segnalino +1/+1 su una creatura con scatenare che sta già bloccando non la rimuove dal combattimento. Continuerà a bloccare.

Gigantoplasma

{3}{U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Puoi far entrare il Gigantoplasma nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che ha “{X}: Questa creatura ha forza e costituzione base X/X”.

- L’abilità attivata che il Gigantoplasma fornisce a se stesso diventa parte dei suoi valori copiabili. A meno che l’abilità non venga sostituita da un altro effetto di copia, una creatura che sia una copia del Gigantoplasma avrà quell’abilità.
 - Tuttavia, l’effetto di questa abilità non è copiabile. Ossia, se il Gigantoplasma è una copia di una creatura con forza e costituzione base 2/2 e attivi la sua abilità rendendola una creatura 4/4, un’altra creatura che diventa una copia del Gigantoplasma avrà forza e costituzione base 2/2.
 - L’abilità attivata che il Gigantoplasma fornisce a se stesso non ha una durata. Dura finché il Gigantoplasma non lascia il campo di battaglia o finché un altro effetto non la sovrascrive (ad esempio, se attivi di nuovo l’abilità quando hai più mana disponibile). Ogni volta che l’abilità si risolve, sovrascrive gli effetti precedenti che ne determinano la forza e la costituzione, comprese le precedenti attivazioni dell’abilità. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e/o la costituzione del Gigantoplasma, inclusi i segnalini +1/+1, si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio.
 - Il Gigantoplasma copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos’altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini o Aure assegnate o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se il Gigantoplasma non è una creatura (ad esempio perché ha copiato una terra che è diventata temporaneamente una creatura), puoi comunque attivare l’abilità “{X}: Questa creatura ha forza e costituzione base X/X”. Tuttavia, questa abilità non avrà alcun effetto e non trasformerà il Gigantoplasma in una creatura.
 - Se la creatura scelta ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0. L’abilità che il Gigantoplasma fornisce a se stesso non influenza una {X} nel suo costo di mana.
 - Se la creatura scelta sta copiando qualcos’altro (ad esempio, se la creatura scelta è un altro Gigantoplasma), il Gigantoplasma entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura scelta sta copiando (più eventuali abilità che ha guadagnato come parte del processo di copia, se applicabile).
 - Se la creatura scelta è una pedina, il Gigantoplasma copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata. Il Gigantoplasma non è una pedina, anche se ne sta copiando una.
 - Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando il Gigantoplasma entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura scelta.
 - Se il Gigantoplasma in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un’altra creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.
 - Puoi anche scegliere di non copiare niente. In questo caso, il Gigantoplasma entra nel campo di battaglia come una creatura Polimorfo 0/0 e probabilmente verrà messo subito nel cimitero.
-

Giudizio Sommario

{1}{W}

Istantaneo

Il Giudizio Sommario infligge 3 danni a una creatura

TAPpata bersaglio.

Appendice — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, infligge invece 5 danni.

- Le abilità appendice delle magie istantaneo si applicano mentre la magia si risolve, non subito dopo che è stata lanciata. Se la magia viene neutralizzata, non otterrai il bonus di appendice.
- Se un effetto copia una magia con un'abilità appendice mentre è in pila, la copia non è stata lanciata, quindi non otterrai il bonus di appendice.

Guardia del Corpo Wojek

{2}{R}

Creatura — Soldato Umano

3/3

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

La Guardia del Corpo Wojek non può attaccare o bloccare da sola.

- Se controlli più di una Guardia del Corpo Wojek, tutte possono attaccare o bloccare insieme, anche se nessun'altra creatura attacca o blocca.
- Anche se la Guardia del Corpo Wojek non può attaccare da sola, le altre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia. Ad esempio, la Guardia del Corpo Wojek potrebbe attaccare un avversario e un'altra creatura potrebbe attaccare un planeswalker controllato da quell'avversario. Analogamente, le altre creature bloccanti non devono bloccare la stessa creatura bloccata dalla Guardia del Corpo Wojek.
- Una volta che la Guardia del Corpo Wojek ha attaccato o bloccato, resterà in combattimento anche se smetti di controllare un'altra creatura attaccante o bloccante.
- Se un effetto dice che la Guardia del Corpo Wojek attacca o blocca se può farlo e tu controlli un'altra creatura in grado di attaccare o bloccare, devi attaccare o bloccare con la Guardia del Corpo Wojek e con un'altra creatura.
- In una partita Two-Headed Giant, la Guardia del Corpo Wojek può attaccare o bloccare con una creatura controllata dal tuo compagno di squadra, anche se nessun'altra creatura che controlli sta attaccando o bloccando.

Guardia dell'Armeria

{3}{W}

Creatura — Soldato Gigante

2/5

La Guardia dell'Armeria ha cautela fintanto che controlli un Cancellò.

- Cautela conta solo quando la Guardia dell'Armeria viene dichiarata come creatura attaccante. Se la Guardia dell'Armeria sta già attaccando, perdere il controllo del tuo unico Cannello non farà diventare la Guardia dell'Armeria TAPPata, né la costringerà a lasciare il combattimento.
-

Idea Rivoluzionaria

{1}{U}

Istantaneo

Pesca una carta.

Carica d'avvio (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta oltre a pagare i suoi altri costi. Poi esilia questa carta.*)

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

Idropietra

{3}{U/R}

Creatura — Bizzarria

3/3

Quando l'Idropietra diventa bersaglio di una magia o abilità, fai tornare l'Idropietra in mano al suo proprietario.

- L'abilità dell'Idropietra si innesca solo se è sul campo di battaglia quando diventa il bersaglio di una magia o abilità.
 - L'abilità dell'Idropietra si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia o abilità viene neutralizzata.
 - Se la magia o abilità che bersaglia l'Idropietra non ha altri bersagli, non si risolverà (perché non avrà più un bersaglio legale dopo che l'Idropietra è tornata in mano al suo proprietario).
-

Ilharg, il Cinghiale Devastatore
{3}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Cinghiale Dio
6/6
Travolgere

Ogniqualevolta Ilharg, il Cinghiale Devastatore attacca, puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta creatura TAppata e attaccante. Riprendi in mano quella creatura all'inizio della prossima sottofase finale. Quando Ilharg, il Cinghiale Devastatore muore o viene messo in esilio dal campo di battaglia, puoi metterlo nel grimorio del suo proprietario come terza carta.

- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla nuova creatura. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato da Ilharg.
 - Sebbene la nuova creatura stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, come quella del Battaglione Improvvisato).
 - Se la nuova creatura lascia il campo di battaglia prima della sottofase finale, probabilmente perché è morta in combattimento, quella carta rimane nella sua zona attuale. Non la riprenderai in mano.
 - Se la nuova creatura ha un'abilità che si innesca all'inizio della sottofase finale, quell'abilità si innescherà e si risolverà anche se riprendi in mano la creatura durante la sottofase finale prima che quell'abilità si risolva.
 - Se Ilharg lascia il cimitero o l'esilio mentre la sua ultima abilità è in pila, resterà nella sua nuova zona, anche se quella zona è un cimitero o l'esilio.
 - Se il proprietario di Ilharg ha due o meno carte nel suo grimorio, viene messo in fondo al suo grimorio mentre la sua ultima abilità si risolve.
 - Se controlli un Ilharg di un altro giocatore quando esso muore, decidi tu se mettere quella carta nel grimorio del suo proprietario.
 - Se un effetto esilia Ilharg e lo fa tornare immediatamente sul campo di battaglia, la sua ultima abilità si innesca, ma non avrà alcun effetto. Tuttavia, se un effetto lo esilia e lo farebbe tornare sul campo di battaglia in un secondo momento, l'abilità di Ilharg può far tornare quella carta prima nel grimorio del suo proprietario. Se lo fa, l'effetto che l'ha esiliato non lo farà tornare in seguito.
 - In una partita multiplayer, se metti un Ilharg di un altro giocatore sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, verrà esiliato mentre lasci la partita. Se eri ancora il controllore di quell'Ilharg, controlleresti la sua abilità innescata, ma hai lasciato la partita; quell'abilità non si risolverà e la carta rimarrà in esilio. Analogamente, se perdi la partita nello stesso momento in cui un Ilharg di un altro giocatore che hai messo sul campo di battaglia viene distrutto, esso rimane nel cimitero del suo proprietario.
 - Se Ilharg muore ed è il tuo comandante, puoi metterlo nella zona di comando prima che la sua abilità lo metta nel tuo grimorio. Se salvi il tuo comandante in questo modo, non verrà messo nel tuo grimorio. Lo stesso vale se sta per essere esiliato.
-

Illuminare la Scena

{2} {R}

Stregoneria

Spettacolo {R} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di spettacolo invece del suo costo di mana se un avversario ha perso punti vita in questo turno.*)

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

- Illuminare la Scena non cambia il momento in cui puoi giocare le carte esiliate. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
 - Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi giocarla più volte.
 - Se non giochi una carta esiliata in questo modo, rimane in esilio.
-

Incursioni Pericolose

{3} {G} {G}

Incantesimo

{1}, Sacrifica una creatura: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra con un tipo di terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, quindi rimescola.

- Puoi trovare qualsiasi carta con Pianura, Isola, Palude, Montagna o Foresta nella sua riga del tipo. La terra non deve necessariamente essere una terra base, quindi puoi trovare una terra come Tomba Infestata da Erbacce o Isola Tropicale.
-

Karlov del Concilio Fantasma

{W} {B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Spirito

2/2

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti due segnalini +1/+1 su Karlov del Concilio Fantasma.

{W} {B}, Rimuovi sei segnalini +1/+1 da Karlov del Concilio Fantasma: Esilia una creatura bersaglio.

- L'abilità si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita da una creatura attaccante con legame vitale, sia che si tratti di 4 punti vita con le Pastoie della Fede.
 - Una creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un singolo effetto di guadagno di punti vita. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale infligge danno da combattimento a più giocatori o permanenti contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
 - In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non fanno innescare l'abilità, anche se fanno aumentare i punti vita della tua squadra.
-

Karn, il Grande Creatore

{4}

Planeswalker Leggendaro — Karn

5

Le abilità attivate degli artefatti controllati dai tuoi avversari non possono essere attivate.

+1: Fino al tuo prossimo turno, fino a un artefatto non creatura bersaglio diventa una creatura artefatto con forza e costituzione pari al proprio valore di mana.

-2: Puoi rivelare una carta artefatto che possiedi al di fuori della partita o scegliere una carta artefatto a faccia in su che possiedi in esilio. Aggiungi quella carta alla tua mano.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate da Karn.
- La prima abilità di Karn influenza solo gli artefatti sul campo di battaglia. Le abilità attivate che funzionano in altre zone possono comunque essere attivate.
- Un permanente non creatura che diventa una creatura può attaccare e le sue abilità {T} possono essere attivate, solo se il suo controllore ha controllato quel permanente ininterrottamente dall’inizio del suo turno più recente. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura.
- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- L’ultima abilità di Karn non può mettere una carta a faccia in giù in esilio, anche se sai che è una carta artefatto.
- 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 deve provenire dal tuo sideboard. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.

Kaya, Usurpatrice Orzhov

{1}{W}{B}

Planeswalker Leggendaro — Kaya

3

+1: Esilia fino a due carte bersaglio da un unico cimitero.

Guadagni 2 punti vita se almeno una carta creatura è stata esiliata in questo modo.

-1: Esilia un permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 1.

-5: Kaya, Usurpatrice Orzhov infligge a un giocatore bersaglio danno pari al numero di carte che quel giocatore possiede in esilio e tu guadagni altrettanti punti vita.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Le pedine che non sono una copia di qualcos’altro non hanno un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un valore di mana pari a 0.

- L'ultima abilità di Kaya ti fa guadagnare punti vita pari al numero di carte che il giocatore bersaglio possiede in esilio, anche se un effetto le fa infliggere a quel giocatore danno maggiore o minore di quell'ammontare.
-

Krenko, Capocosca

{2} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Goblin

3/3

{T}: Crea X pedine creatura Goblin 1/1 rosse, dove X è il numero di Goblin che controlli.

- L'abilità considera ogni Goblin che controlli, compreso lo stesso Krenko, non solo le pedine che crea.
-

Lame Ustionanti

{1} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio ha tocco letale fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Lame Ustionanti tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.
-

Lanterna Cromatica

{3}

Artefatto

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

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

- Le terre che controlli non perderanno alcuna delle abilità che possiedono. Allo stesso modo, non guadagneranno né perderanno alcun tipo di terra.
-

Lavinia, Rinnegata Azorius

{W} {U}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Ogni avversario non può lanciare magie non creatura con valore di mana superiore al numero di terre che controlla.

Ogniquale volta un avversario lancia una magia, se non è stato speso mana per lanciarla, neutralizza quella magia.

- Gli effetti che modificano o sostituiscono il costo di lancio di una magia (come flashback o lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana per via di sospendere) non influenzano il valore di mana della magia, perciò sono irrilevanti al momento di determinare se la prima abilità di Lavinia impedisce o meno il lancio di quella magia.

- I giocatori possono lanciare magie pur sapendo che saranno neutralizzate dalla seconda abilità di Lavinia. Qualsiasi abilità che si inneschi quando le magie vengono lanciate si innescherà e si risolverà se pertinente e qualsiasi effetto che consideri le magie lanciate considererà quelle magie se pertinenti.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
- Se un effetto permette a un giocatore di lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana, quel giocatore non può scegliere di lanciarla e pagare il suo costo di mana a meno che una regola o un effetto differenti non permettano a quel giocatore di lanciarla in quel modo. Tuttavia, se quella magia ha anche costi aggiuntivi che richiedono mana, pagare quel mana impedirà all'ultima abilità di Lavinia di innescarsi.

Lazav, il Molteplice

{U} {B}

Creatura Leggendaria — Polimorfo

1/3

Quando Lazav, il Molteplice entra nel campo di battaglia, sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

{X}: Lazav, il Molteplice diventa una copia di una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero con valore di mana X, tranne che il suo nome è Lazav, il Molteplice, è leggendario in aggiunta ai suoi altri tipi e ha questa abilità.

- Lazav copia esattamente ciò che è stato stampato sulla carta originale e nulla di più, tranne le caratteristiche che modifica specificamente. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.
- Qualsiasi effetto che si applicava a Lazav prima che diventasse una copia di un'altra carta continuerà ad applicarsi dopo che lo sarà diventato. Lo stesso vale per eventuali segnalini presenti su Lazav.
- Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Poiché Lazav non sta entrando nel campo di battaglia quando diventa una copia di una carta, eventuali abilità "Quando [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della carta copiata non si applicheranno.
- Se la carta copiata ha un'abilità che può essere attivata solo una volta per turno, copiare quella carta una seconda volta ti permetterà di attivare una nuova istanza di quell'abilità.

Liane di Cenere

{R} {G}

Incantesimo

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia non creatura, le Liane di Cenere infliggono 1 danno a quel giocatore.

{1}, Sacrifica le Liane di Cenere: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Le Liane di Cenere infliggono 2 danni al controllore di quel permanente.

- L'abilità innescata delle Liane di Cenere si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità attivata delle Liane di Cenere tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non verrà inflitto danno ad alcun giocatore. Se il bersaglio è legale ma non può essere distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, al suo controllore viene inflitto danno.
- Le Liane di Cenere possono essere il bersaglio della loro stessa abilità attivata. L'abilità non si risolverà perché non avrà un bersaglio legale e non sarà inflitto danno ad alcun giocatore, ma questo ti permette di sacrificare le Liane di Cenere senza bersagliare nient'altro, se vuoi farlo.

Liliana, Generale dell'Orda Atroce

{4} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Liliana

6

Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, pesca una carta.

+1: Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

-4: Ogni giocatore sacrifica due creature.

-9: Ogni avversario sceglie un permanente che controlla di ogni tipo di permanente e sacrifica gli altri.

- Se Liliana muore contemporaneamente a una o più creature che controlli, la sua prima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature.
- Se Liliana in qualche modo diventa una creatura e muore, la sua prima abilità si innescherà.
- Mentre si risolve la seconda abilità di fedeltà di Liliana, prima il giocatore di turno sceglie due creature che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente. Se un giocatore può scegliere solo una creatura, lo farà.
- Mentre l'ultima abilità di Liliana si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è in qualche modo il turno di un avversario, quell'avversario) compie tutte le sue scelte per l'abilità, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutti i permanenti non scelti vengono sacrificati contemporaneamente.
- I tipi di permanente sono artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, planeswalker e terra. I supertipi, come leggendaro, non sono tipi di permanente.
- Mentre vengono compiute le scelte per l'ultima abilità di Liliana, se un permanente ha più di un tipo di permanente, può essere considerato per qualsiasi di essi. Ad esempio, puoi scegliere una creatura artefatto come artefatto che vuoi salvare, un'altra creatura come creatura e una creatura incantesimo come incantesimo. Allo stesso modo, potresti scegliere una creatura incantesimo sia come la creatura che come l'incantesimo che vuoi salvare, anche se controlli un'altra creatura e/o un altro incantesimo.

Lungosguardo

{1} {G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura, Isola, Palude o Montagna, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.

- Lungosguardo può trovare qualsiasi terra con uno qualsiasi dei tipi di terra elencati, inclusi i tipi non base, anche se quella terra è una Foresta in aggiunta a uno o più di quei tipi.
-

Maestro di Crudeltà

{3} {B} {R}

Creatura — Demone

1/4

Attacco improvviso, tocco letale

Il Maestro di Crudeltà può attaccare unicamente da solo.

Ogniqualevolta il Maestro di Crudeltà attacca un giocatore

e non viene bloccato, i punti vita di quel giocatore

diventano 1. Il Maestro di Crudeltà non assegna danno

da combattimento in questo combattimento.

- Un'abilità che si innesca quando qualcosa "attacca e non viene bloccato" si innesca nella sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti dopo che sono state dichiarate le creature bloccanti se (1) quella creatura sta attaccando e (2) non vengono dichiarate creature per bloccarla. Si innescherà anche se quella creatura è stata messa sul campo di battaglia come attaccante anziché essere stata dichiarata come attaccante nella sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.
 - Il Maestro di Crudeltà non è costretto ad attaccare; se lo fa, deve farlo da solo. Se controlli un'altra creatura con un'abilità che la costringe ad attaccare se possibile, quella creatura deve attaccare, mentre il Maestro di Crudeltà non potrà farlo.
 - Se il Maestro di Crudeltà attacca da solo, un'altra creatura che entra nel campo di battaglia come attaccante non avrà effetto su di esso. Il Maestro di Crudeltà continuerà a essere una creatura attaccante. L'altra creatura attaccante assegnerà danno da combattimento normalmente, che l'ultima abilità del Maestro di Crudeltà si inneschi o meno.
 - L'ultima abilità del Maestro di Crudeltà non si innesca se attacca un planeswalker o una battaglia.
 - Affinché i punti vita di un giocatore diventino 1, quel giocatore dovrà perdere (o in rari casi guadagnare) un dato ammontare di punti vita. Ad esempio, se i punti vita del giocatore sono 4 quando si risolve l'ultima abilità, questa farà perdere 3 punti vita al giocatore. Altri effetti che interagiscono con la perdita (o il guadagno) di punti vita potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
 - Non assegnare danno da combattimento non equivale a prevenire quel danno. Effetti che rendono impossibile prevenire il danno non avranno effetto se nessun danno da combattimento può essere assegnato.
-

Maga della Gilda Azorius

{W/U} {W/U}

Creatura — Mago Vedalken

2/2

{2} {W}: TAPpa una creatura bersaglio.

{2} {U}: Neutralizza un'abilità attivata bersaglio. (*Le abilità di mana non possono essere bersagliate.*)

- 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. Le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
-

Magistrato Azorius
{2}{W}{W}
Creatura — Mago Umano
2/2

Quando il Magistrato Azorius entra nel campo di battaglia, trattieni fino a due creature bersaglio controllate dai tuoi avversari. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature non possono attaccare o bloccare e le loro abilità attivate non possono essere attivate.)*

- Le due creature possono essere controllate dallo stesso avversario o da avversari differenti.
- 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. Nessuno può attivare le abilità attivate, comprese le abilità di mana, di un permanente trattenuto.
- Le abilità statiche di un permanente trattenuto vengono comunque applicate. Le abilità innescate di un permanente trattenuto si possono comunque innescare.
- Se, quando viene trattenuta, una creatura sta già attaccando o bloccando, non viene rimossa dal combattimento. Continuerà ad attaccare o a bloccare.
- Se l’abilità attivata di un permanente è in pila quando il permanente viene trattenuto, l’abilità non sarà influenzata.
- Se un permanente non creatura viene trattenuto e successivamente si trasforma in una creatura, non potrà attaccare né bloccare.
- Quando un giocatore abbandona una partita multiplayer, tutti gli effetti continui che durano fino al turno successivo del giocatore o fino a un momento specifico di quel turno dureranno finché il turno non avrebbe dovuto iniziare. Non terminano immediatamente, ma nemmeno durano per sempre.

Mago della Gilda Izzet
{U/R}{U/R}
Creatura — Mago Umano
2/2

{2}{U}: Copia una magia istantaneo bersaglio che controlli con valore di mana pari o inferiore a 2. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

{2}{R}: Copia una magia stregoneria bersaglio che controlli con valore di mana pari o inferiore a 2. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Le abilità del Mago della Gilda Izzet possono copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria con un valore di mana adeguato, non soltanto una con dei bersagli.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, includi il valore scelto per quella X al momento di determinare il valore di mana di quella magia.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- 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, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- 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.
- 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.
- Qualsiasi scelta effettuata mentre una magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente mentre la copia si risolve.
- Se copi una magia, tu controlli la copia. Si risolverà prima della magia originale.

Mago della Gilda Rakdos

{B/R} {B/R}

Creatura — Sciamano Zombie

2/2

{3} {B}: Scarta una carta: Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno.

{3} {R}: Crea una pedina creatura Goblin 2/1 rossa con rapidità. Esiliala all’inizio della prossima sottofase finale.

- Se la seconda abilità viene attivata durante la sottofase finale, la pedina viene esiliata nella sottofase finale del turno successivo.

Mago della Gilda Simic

{G/U} {G/U}

Creatura — Mago Elfo

2/2

{1} {G}: Sposta un segnalino +1/+1 da una creatura bersaglio a un’altra creatura bersaglio con lo stesso controllore.

{1} {U}: Scegli un’Aura bersaglio assegnata a un permanente e assegnala a un altro permanente con lo stesso controllore.

- Per la prima abilità, non è necessario che la prima creatura bersaglio abbia un segnalino +1/+1 su di essa. Se non ce l’ha, l’abilità non ha alcun effetto.
- Per la prima abilità, se le due creature bersaglio non sono controllate dallo stesso giocatore quando l’abilità si risolve, l’abilità non fa nulla. Il giocatore che controlla le due creature non deve essere necessariamente lo stesso giocatore che le controllava quando l’abilità è stata attivata e quel giocatore non deve essere necessariamente il controllore del Mago della Gilda Simic.
- Per la seconda abilità, solo l’Aura viene bersagliata. Quando l’abilità si risolve, scegli un permanente su cui spostare l’Aura. Non può essere il permanente a cui l’Aura è già assegnata, deve essere controllato dal giocatore che controlla il permanente a cui l’Aura è assegnata e deve poter essere incantato dall’Aura. (Non importa chi controlla l’Aura o chi controlla il Mago della Gilda Simic.) Se non esiste un permanente che soddisfa questi requisiti, l’Aura non si sposta.

Messaggero del Sindacato

{3}{W}

Creatura — Uccello

2/3

Volare

Aldilà 1 (*Quando questa creatura muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca e nera con volare.*)

- Dato che le creature bloccanti vengono scelte tutte contemporaneamente, non puoi bloccare con una creatura con aldilà, aspettare che muoia e poi bloccare con le pedine Spirito che ne derivano.

Mietitore di Mezzanotte

{2}{B}

Creatura — Cavaliere Zombie

3/2

Ogniqualevolta una creatura non pedina che controlli muore, il Mietitore di Mezzanotte ti infligge 1 danno e tu peschi una carta.

- L'abilità si innesca anche quando muore il Mietitore di Mezzanotte stesso, se non è una pedina.
- Se il Mietitore di Mezzanotte muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, l'abilità del Mietitore di Mezzanotte si innesca per ciascuna.

Mistico Mormorante

{3}{U}

Creatura — Mago Umano

1/5

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Illusione Uccello 1/1 blu con volare.

- L'abilità innescata del Mistico Mormorante si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Mistificare

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

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2.

///

Mistura

{3}{U}{B}

Stregoneria

Sorveglianza 3, poi rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero.

- L'effetto di Mistificare dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce durante la sottofase di cancellazione e non termina se la forza della creatura diventa maggiore di 2 dopo che Mistificare si è risolto.
- La carta creatura che rimetti sul campo di battaglia con la Mistura potrebbe essere una di quelle che hai appena messo nel cimitero sorvegliando.
- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui sorvegli e il momento in cui rimetti una carta creatura sul campo di battaglia.

Mole Proteiforme

{5} {G} {G}

Creatura — Bestia

6/6

Quando la Mole Proteiforme muore, passa in rassegna il tuo grimorio per un qualsiasi numero di carte creatura con valore di mana totale pari o inferiore a 6, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Se una carta nel tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Puoi trovare un qualsiasi numero di carte creatura, purché il loro valore di mana totale sia pari o inferiore a 6. Ad esempio, puoi trovare otto carte creatura con valore di mana 0 e tre con valore di mana 2, ma non puoi trovarne due con valore di mana 4.

Moltitudine Suggimente

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

Creatura — Orrore

6/6

Travolgere

Ogniquale volta la Moltitudine Suggimente infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi guardare la mano di quel giocatore. Se lo fai, puoi lanciare una magia scelta tra quelle carte senza pagare il suo costo di mana.

- Se lanci una magia permanente in questo modo, entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo quando si risolve. Se lanci una magia istantanea o stregoneria in questo modo, quella carta viene messa nel cimitero del suo proprietario quando si risolve.
- La magia che lanci con l'abilità innescata viene lanciata come parte della risoluzione di quella abilità. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate. Questo non vale per altre restrizioni, come "Lancia [questa magia] solo durante il turno di un avversario".
- Se lanci una magia senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla per 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.

Mortus Errante

{1}{U}{B}

Creatura — Scheletro

1/1

Quando il Mortus Errante muore, fallo tornare in mano al suo proprietario.

- Il Mortus Errante torna in mano al suo proprietario solo se è ancora nel cimitero quando la sua abilità si risolve.

Mulinafiamme Rakdos

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

Creatura — Farabutto Umano

4/3

Scegli fino a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

Quando il Mulinafiamme Rakdos entra nel campo di battaglia, infligge 2 danni a un avversario bersaglio e 2 danni a quella creatura o a quel planeswalker bersaglio.

- Se non puoi bersagliare alcun avversario con l'abilità del Mulinafiamme Rakdos, l'abilità non viene messa in pila. Non puoi farle infliggere 2 danni ad alcun planeswalker, né ad alcuna creatura. D'altro canto, se scegli due bersagli legali ma uno di essi è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'altro viene comunque influenzato come di consueto.

Narcomeba

{1}{U}

Creatura — Illusione

1/1

Volare

Quando la Narcomeba viene messa nel tuo cimitero dal tuo grimorio, puoi metterla sul campo di battaglia.

- Se la Narcomeba viene rivelata o guardata mentre passa dal tuo grimorio al tuo cimitero (ad esempio con la Spia della Balaustra), la sua abilità si innesca quando viene messa nel tuo cimitero. Era ancora nel tuo grimorio quando è stata rivelata o guardata.
- Se la Narcomeba viene rimossa dal tuo cimitero prima che la sua abilità si risolva, non puoi metterla sul campo di battaglia.

Nibbio Infernale Tiranno

{4}{R}{R}

Creatura — Drago

6/5

Volare, travolgere

Ogniquale volta il Nibbio Infernale Tiranno infligge danno da combattimento a un giocatore, prendi il controllo di tutti gli artefatti controllati da quel giocatore.

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli venti o più artefatti, vinci la partita.

- Se non controlli venti o più artefatti all'inizio del tuo mantenimento, l'ultima abilità del Nibbio Infernale Tiranno non si innescherà. Se si innesca, verifica nuovamente il numero di artefatti quando tenta di risolversi. Se non controlli venti o più artefatti in quel momento, l'abilità non avrà alcun effetto.
-

Nicol Bolas, Drago Divino

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

Planeswalker Leggendario — Bolas

4

Nicol Bolas, Drago Divino ha tutte le abilità di fedeltà di tutti gli altri planeswalker sul campo di battaglia.

+1: Pesca una carta. Ogni avversario esilia una carta dalla propria mano o un permanente che controlla.

−3: Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio.

−8: Ogni avversario che non controlla una creatura o un planeswalker leggendari perde la partita.

- Nicol Bolas non rimuove abilità di fedeltà dagli altri planeswalker.
 - Nicol Bolas non guadagna abilità statiche o innescate di altri planeswalker, né eventuali abilità attivate che possiedono ma che non sono abilità di fedeltà.
 - Sebbene Nicol Bolas possa finire per accumulare un numero impressionante di abilità di fedeltà, puoi comunque attivare solo una abilità di fedeltà di Nicol Bolas, Drago Divino durante ciascuno dei tuoi turni.
 - Se un'abilità di fedeltà di un planeswalker fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera l'istanza di quell'abilità di Nicol Bolas come se facesse invece riferimento a Nicol Bolas, Drago Divino. Ad esempio, se Ral Zarek è sul campo di battaglia, Nicol Bolas infligge il danno se hai attivato la seconda abilità che Nicol ha ottenuto da Ral.
 - Se un'abilità di un planeswalker esilia carte e un'altra abilità di fedeltà di quel planeswalker fa riferimento alle carte esiliate, quelle abilità sono collegate. Se Nicol Bolas guadagna entrambe le abilità dallo stesso planeswalker, anche le istanze che ha sono collegate. Le carte esiliate da qualsiasi altra abilità di Nicol Bolas (ad esempio, la sua prima abilità di fedeltà) non verranno viste da quelle abilità collegate.
 - Se un'abilità si innesca mentre peschi una carta durante la risoluzione della prima abilità di fedeltà di Nicol Bolas, quell'abilità si risolverà solo dopo che gli avversari avranno esiliato una carta o un permanente.
 - Dopo che hai pescato una carta mentre la prima abilità di fedeltà di Nicol Bolas si risolve, il prossimo avversario in ordine di turno (o, se in qualche modo è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie un permanente che controlla oppure sceglie una carta della sua mano senza rivelare quella carta. Poi ogni altro avversario in ordine di turno farà lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Infine, tutti i permanenti e le carte scelti vengono esiliati contemporaneamente.
 - In una partita Two-Headed Giant, se un giocatore di una squadra perde la partita, l'intera squadra perde, anche se l'altro giocatore controlla una creatura o un planeswalker leggendari.
-

Niv-Mizzet, il Parun

{U}{U}{U}{R}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Drago

5/5

Questa magia non può essere neutralizzata.

Volare

Ogniqualevolta peschi una carta, Niv-Mizzet, il Parun

infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia istantaneo o stregoneria, tu peschi una carta.

- Se un effetto ti fa pescare più carte, la prima abilità innescata di Niv-Mizzet si innesca altrettante volte. Scegli i bersagli di quelle abilità dopo aver pescato tutte le carte.
- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, la prima abilità innescata di Niv-Mizzet non si innescherà.
- La seconda abilità innescata di Niv-Mizzet si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata. Questo farà innescare la sua prima abilità innescata, che a sua volta si risolverà prima della magia.
- I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che la seconda abilità innescata di Niv-Mizzet si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto. In particolare, la carta che peschi potrebbe essere in grado di neutralizzare quella magia.

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.

Occhi Ovunque

{2}{U}

Incantesimo

All’inizio del tuo mantenimento, profetizza 1.

{5}{U}: Scambia il controllo di Occhi Ovunque e di un permanente non terra bersaglio. Attiva solo come una stregoneria.

- L'effetto dell'ultima abilità di Occhi Ovunque dura a tempo indeterminato. Non si esaurisce nella sottofase di cancellazione, né se Occhi Ovunque lascia il campo di battaglia.
- Mentre si risolve l'ultima abilità di Occhi Ovunque, Occhi Ovunque dev'essere sul campo di battaglia e il permanente non terra bersaglio dev'essere un bersaglio legale. Se una di queste condizioni non è valida, l'abilità non ha alcun effetto.
- 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 lasci la partita, l'effetto che ti fornisce il controllo del permanente non terra bersaglio termina.

Officiante delle Obbligazioni

{2}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/1

Aldilà 2 (*Quando questa creatura muore, crea due pedine creatura Spirito 1/1 bianche e nere con volare.*)

- Dato che le creature bloccanti vengono scelte tutte contemporaneamente, non puoi bloccare con una creatura con aldilà, aspettare che muoia e poi bloccare con le pedine Spirito che ne derivano.

Palcoscenico

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}: Il Palcoscenico diventa una copia di una terra bersaglio, tranne che ha questa abilità.

- L'effetto di copia creato dall'ultima abilità attivata non ha una durata. Continua finché il Palcoscenico non lascia il campo di battaglia o un altro effetto di copia non lo sostituisce. Il permanente non avrà più la prima abilità del Palcoscenico.
- Le caratteristiche copiabili di una terra sono quelle stampate su di essa, come modificate da altri effetti di copia. Segnalini e altri effetti non vengono copiati. In particolare, se copi una terra che è anche una creatura per via di un effetto temporaneo (come il Colonnato Celeste), il Palcoscenico diventerà soltanto la terra "inanimata".
- Il Palcoscenico non viene STAPPato quando diventa una copia, anche se la terra bersaglio è STAPPata.
- Nessuna abilità entra-in-campo della terra copiata dal Palcoscenico si innescherà. Il Palcoscenico era già sul campo di battaglia. Analogamente, non si applicheranno gli effetti "mentre questa terra entra nel campo di battaglia" o "questa terra entra nel campo di battaglia con", come quelli delle Profondità Oscure.

Pastoie della Fede

{3}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Quando le Pastoie della Fede entrano nel campo di battaglia, guadagni 4 punti vita.

Il permanente incantato non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui le Pastoie della Fede tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non entreranno nel campo di battaglia, quindi la loro abilità entra-in-campo non si innescherà.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
- Le Pastoie della Fede non interrompono il funzionamento delle abilità statiche, delle abilità innescate o delle abilità di mana. Un’abilità di mana è un’abilità che produce mana, non un’abilità che prevede un costo di mana.

Percuotere

{R/G} {R/G}

Istantaneo

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

///

Pericolo

{2} {R} {G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Bestia 4/4 rossa e verde con travolgere.

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

Phytoidra

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

Creatura — Idra Pianta

1/1

Se sta per essere inflitto danno alla Phytoidra, metti invece altrettanti segnalini +1/+1 su di essa.

- L’abilità della Phytoidra non previene il danno. Il danno che non può essere prevenuto sarà comunque sostituito da segnalini +1/+1 messi sulla Phytoidra.
- Se un altro effetto tenta di prevenire il danno inflitto alla Phytoidra o di sostituirlo con qualcos’altro, il controllore della Phytoidra sceglie quale effetto applicare per primo.
- Se la Phytoidra blocca o viene bloccata da una creatura con attacco improvviso o doppio attacco, la Phytoidra otterrà i segnalini durante la sottofase di danno da combattimento dell’attacco improvviso prima di infliggere il proprio danno da combattimento durante la seconda sottofase di danno da combattimento.

Pietra del Forgiamaghi

{2}

Artefatto

{1}, {T}: STAPpa una creatura bersaglio che abbia un’abilità attivata con {T} nel proprio costo.

- 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.
-

Plasmacontagio

{2} {B}

Creatura — Sciamano Umano

3/2

Quando il Plasmacontagio entra nel campo di battaglia, ogni giocatore sacrifica una creatura o un planeswalker. Ogni giocatore che non può farlo scarta una carta.

- Mentre si risolve l’abilità del Plasmacontagio, prima il giocatore attivo sceglie una creatura o un planeswalker che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutti i permanenti scelti vengono sacrificati contemporaneamente. Dopodiché, secondo lo stesso ordine, ogni giocatore che non ha potuto sacrificare un permanente sceglie una carta nella propria mano senza rivelarla, poi tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.
 - Ogni giocatore sceglie un permanente da sacrificare tra le creature e i planeswalker che controlla. Non sei tu a scegliere il tipo di permanente che qualsiasi altro giocatore deve sacrificare.
 - Il Plasmacontagio può essere la creatura sacrificata dal suo controllore per effetto della sua stessa abilità.
-

Polizia Azorius

{1} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/1

Quando la Polizia Azorius entra nel campo di battaglia, trattieni una creatura bersaglio controllata da un avversario. *(Fino al tuo prossimo turno, quella creatura non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.)*

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo. Nessuno può attivare le abilità attivate, comprese le abilità di mana, di un permanente trattenuto.
 - Le abilità statiche di un permanente trattenuto vengono comunque applicate. Le abilità innescate di un permanente trattenuto si possono comunque innescare.
 - Se, quando viene trattenuta, una creatura sta già attaccando o bloccando, non viene rimossa dal combattimento. Continuerà ad attaccare o a bloccare.
 - Se l’abilità attivata di un permanente è in pila quando il permanente viene trattenuto, l’abilità non sarà influenzata.
 - Se un permanente non creatura viene trattenuto e successivamente si trasforma in una creatura, non potrà attaccare né bloccare.
 - Quando un giocatore abbandona una partita multiplayer, tutti gli effetti continui che durano fino al turno successivo del giocatore o fino a un momento specifico di quel turno dureranno finché il turno non avrebbe dovuto iniziare. Non terminano immediatamente, ma nemmeno durano per sempre.
-

Popolazione in Rivolta

{2}{W}

Creatura — Umano

2/2

Ogniquilvolta un'altra creatura o un altro planeswalker che controlli muoiono, metti un segnalino +1/+1 sulla Popolazione in Rivolta.

- Se un planeswalker che è anche una creatura muore, l'abilità della Popolazione in Rivolta si innesca solo una volta.
- Se la Popolazione in Rivolta e un'altra creatura che controlli muoiono simultaneamente (ad esempio, perché a entrambe è stato inflitto danno letale in combattimento), la Popolazione in Rivolta non sarà sul campo di battaglia mentre si risolve la sua abilità innescata. Non potrà essere salvata dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.

Portavoce Zegana

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

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

1/1

La Portavoce Zegana entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1, dove X è la forza maggiore tra le altre creature che controlli.

Quando la Portavoce Zegana entra nel campo di battaglia, pesca carte pari alla sua forza.

- Il valore di X è la forza maggiore tra le creature che controlli mentre la Portavoce Zegana entra nel campo di battaglia. Se non controlli creature in quel momento, X sarà pari a 0.
- Il numero di carte che peschi è pari alla forza della Portavoce Zegana quando si risolve l'ultima abilità.
- Se la Portavoce Zegana entra nel campo di battaglia allo stesso tempo di un'altra creatura che controlli, non considererai quella creatura nel momento in cui si determina la forza maggiore tra le creature che controlli.

Postulanti Ostinati

{1}{U}

Creatura — Consigliere Umano

1/3

{1}, {T}: Un giocatore bersaglio macina una carta.

(Mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.)

TAPpa quattro Consiglieri STAPpati che controlli: Un giocatore bersaglio macina dodici carte.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Postulanti Ostinati.

- I Consiglieri che non sono stati sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno possono essere TAPpati per pagare la seconda abilità dei Postulanti Ostinati. Questo include i Postulanti Ostinati stessi nel turno in cui entrano sotto il tuo controllo.
- Non puoi TAPPare la stessa copia dei Postulanti Ostinati per attivare sia la sua prima abilità che la seconda, né per attivare la sua seconda abilità insieme a quella di un'altra copia di Postulanti Ostinati. Questo significa che, se TAPpi quattro Postulanti Ostinati, il giocatore bersaglio macina le prime dodici carte del suo grimorio, non le prime quarantotto.

- L'ultima abilità dei Postulanti Ostinati ti permette di ignorare la regola delle "quattro copie". Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, durante un evento Limited di *Ravnica Remastered*, non puoi aggiungere copie dei Postulanti Ostinati dalla tua collezione personale, a prescindere dalla loro ostinazione.
-

Prezzo Definitivo

{1} {B}

Istantaneo

Distruggi una creatura monocolora bersaglio.

- Una creatura monocolora ha esattamente un colore. Le creature incolori non sono monocolora.
-

Primo Esperimento

{G}

Creatura — Melma Umano

1/1

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

Rimuovi due segnalini +1/+1 dal Primo Esperimento:

Rigenera il Primo Esperimento. (*La prossima volta che questa creatura sta per essere distrutta, invece TAPPala, rimuovila dal combattimento e cura tutti i suoi danni.*)

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Primo Esperimento potrebbe diventare letale se rimuovi dei segnalini +1/+1 durante quel turno. In questo caso, muore prima che si risolva l'abilità attivata che lo rigenererebbe.
-

Profetessa Ardente

{1} {R}

Creatura — Mago Umano

1/3

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, la

Profetessa Ardente prende +1/+0 fino alla fine del turno,

poi profetizza 1.

- L'abilità della Profetessa Ardente si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Progetto Guardiani

{3} {G}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se non ha lo stesso nome di un'altra creatura che controlli o di una carta creatura nel tuo cimitero, pesca una carta.

- La condizione che la creatura che entra in campo condivida un nome con una creatura che controlli o con una carta creatura nel tuo cimitero viene verificata mentre quella creatura entra in campo e mentre si risolve l'abilità del Progetto Guardiani. Se la creatura che entra in campo non è la prima con il suo nome mentre sta entrando, l'abilità non si innesca affatto; se condivide un nome mentre l'abilità si risolve, non pescherai una carta.
- Se la creatura che entra in campo viene messa nel tuo cimitero mentre l'abilità del Progetto Guardiani è in pila, quella stessa carta sarà una carta creatura nel tuo cimitero che condivide un nome con la creatura che era sul campo di battaglia, quindi non pescherai una carta.
- Se la creatura che entra nel campo di battaglia lo lascia e poi vi fa ritorno mentre l'abilità del Progetto Guardiani è in pila, quella stessa carta sarà una nuova creatura che controlli che condivide un nome con la creatura che era sul campo di battaglia, quindi non pescherai una carta. Tuttavia, l'abilità del Progetto Guardiani potrebbe innescarsi per la nuova creatura e tu potresti pescare una carta mentre quell'abilità si risolve.
- Una creatura a faccia in giù non ha nome, quindi non può condividere un nome con nulla. Questo include altre creature senza nome.

Pteramandra

{U}

Creatura — Draghetto Salamandra

1/1

Volare

{7}{U}: Adattamento 4. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. *(Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti quattro segnalini +1/+1 su di essa.)*

- L'abilità attivata della Pteramandra non può ridurre il proprio costo di attivazione a meno di {U}.
- Puoi sempre attivare un'abilità che causerà l'adattamento di una creatura. Mentre quell'abilità si risolve, se la creatura ha uno o più segnalini +1/+1 per qualsiasi motivo, semplicemente non ne metterai altri su di essa.
- Se una creatura perde in qualche modo tutti i suoi segnalini +1/+1, può adattarsi di nuovo e ottenerne altri.

Pugni di Ferrobosco

{1}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando i Pugni di Ferrobosco entrano nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Saprolingio 1/1 verdi.

La creatura incantata ha travolgere.

- Crea le pedine Saprolingio, anche se i Pugni di Ferrobosco entrano nel campo di battaglia assegnati alla creatura di un altro giocatore.
- Le pedine Saprolingio vengono create solo dopo che i Pugni di Ferrobosco sono sul campo di battaglia, quindi non puoi lanciare i Pugni di Ferrobosco su una di queste pedine.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando i Pugni di Ferrobosco tentano di risolversi, i Pugni di Ferrobosco non si risolvono e non entrano nel campo di battaglia. Non creerai pedine Saprolingio.
-

Putrificare

{1}{B}{G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o una creatura bersaglio. Non può essere rigenerato.

- Questa magia non è modale. Quando si risolve, distrugge il bersaglio se è una creatura o un artefatto, anche se è passato dall'uno all'altro tra la scelta del bersaglio e la risoluzione.
-

Radunare la Legione

{3}{R}{W}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino adunata su Radunare la Legione. Poi crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca e rossa con rapidità per ogni segnalino adunata su Radunare la Legione.

- Se Radunare la Legione non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, per determinare quante pedine Soldato creare usa il numero di segnalini adunata che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
-

Rakdos, Signore delle Sommosse

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

Creatura Legendaria — Demone

6/6

Non puoi lanciare questa magia a meno che un avversario non abbia perso punti vita in questo turno.

Volare, travolgere

Le magie creatura che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni punto vita perso dai tuoi avversari in questo turno.

- Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.
- Rakdos può essere messo sul campo di battaglia da un'altra magia o abilità, anche se nessun avversario ha perso punti vita in questo turno.
- L'ultima abilità di Rakdos considera i punti vita persi, ma non necessariamente i punti vita di un avversario messi a confronto con i punti vita che aveva all'inizio del turno. Ad esempio, se un avversario perde 5 punti vita e poi ne guadagna 10 in un turno, le magie creatura che lanci ti costeranno {5} in meno per essere lanciate.
- Se un avversario ha perso punti vita e in seguito ha perso la partita, la prima abilità di Rakdos viene soddisfatta e la sua ultima abilità considera quella perdita di punti vita.
- L'ultima abilità di Rakdos non può ridurre i requisiti di mana colorato di una magia creatura che lanci.

- Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia creatura (ad esempio, un costo di potenziamento o la tassa del comandante), applica gli aumenti di costo prima di applicare le riduzioni.
- L'ultima abilità di Rakdos non ridurrà il costo per lanciare lo stesso Rakdos. Si applica solo alle magie creatura che lanci una volta che Rakdos è già sul campo di battaglia.

Ral Zarek

{2}{U}{R}

Planeswalker Leggendaro — Ral

4

+1: TAPpa un permanente bersaglio, poi STAPpa un altro permanente bersaglio.

−2: Ral Zarek infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

−7: Lancia una moneta cinque volte. Gioca un altro turno dopo questo per ogni volta che ottieni testa.

- La prima abilità di Ral Zarek può bersagliare due permanenti qualsiasi. Non importa se sono TAPPati o STAPPati. Se il primo bersaglio è TAPPato mentre l'abilità si risolve, rimarrà TAPPato. Analogamente, se il secondo bersaglio è STAPPato mentre l'abilità si risolve, rimarrà STAPPato.
- Le cinque monete che lanci per l'ultima abilità di Ral Zarek non vengono considerate e nessuno vince o perde questi lanci. Le abilità che verificano che un giocatore vinca o perda il lancio di una moneta non considerano questi lanci.

Ratto del Branco

{1}{B}

Creatura — Ratto

/

La forza e la costituzione del Ratto del Branco sono pari al numero di Ratti che controlli.

{2}{B}, Scarta una carta: Crea una pedina che è una copia del Ratto del Branco.

- La prima abilità del Ratto del Branco considera qualsiasi creatura che controlli con il tipo di creatura Ratto, non solo i Ratti del Branco. Questa abilità funziona in tutte le zone, non solo nel campo di battaglia.
- La pedina copierà le due abilità del Ratto del Branco. La sua forza e la sua costituzione saranno pari al numero di Ratti che controlli, non al numero di Ratti che controllavi quando la pedina è entrata nel campo di battaglia. Potrà anche creare copie di se stessa.
- La pedina non copierà i segnalini sul Ratto del Branco, né altri effetti che hanno cambiato la forza del Ratto del Branco, la sua costituzione, il suo tipo, il suo colore e così via. Normalmente, ciò significa che la pedina sarà un semplice Ratto del Branco. Ma se il Ratto del Branco viene a sua volta influenzato da effetti di copia, questi saranno presi in considerazione.
- Se il Ratto del Branco lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità attivata si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia del Ratto del Branco, usando i valori copiabili del Ratto del Branco quando ha lasciato il campo di battaglia.

Restringere

{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che non controlli prende -4/-0 fino alla fine del turno.

Sovraccarico {2}{U} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “una creatura bersaglio” con “ogni creatura”.*)

- Se non paghi il costo di sovraccarico di Restringere, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
- 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 sovraccarico), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.

Ricerca Compulsiva

{2}{U}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio pesca tre carte. Poi quel giocatore scarta due carte a meno che quel giocatore non scarti una carta terra.

- Il giocatore bersaglio può scartare una carta terra o due carte che possono essere o meno terre. Il giocatore può scartare una terra e un'altra carta o due carte terra, se sceglie di farlo.

Ridestare

{W/B}{W/B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

///

Ripicca

{4}{W}{B}

Stregoneria

Raddoppia i tuoi punti vita. Un avversario bersaglio perde metà dei suoi punti vita, arrotondati per eccesso.

- Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Per raddoppiare i punti vita di un giocatore, quel giocatore guadagna i punti vita necessari affinché abbia il doppio dei punti vita che aveva in precedenza. Se i suoi punti vita erano negativi, quel giocatore perde i punti vita necessari affinché tale valore negativo sia il doppio di quello precedente. Gli altri effetti interagiscono con tale guadagno o perdita di punti vita come di consueto.

Rimandare

{1}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se quella magia viene neutralizzata in questo modo, mettila in mano al suo proprietario invece che nel cimitero di quel giocatore.

Pesca una carta.

- Rimandare può bersagliare una magia che non può essere neutralizzata. Quella magia non sarà neutralizzata né ritornerà in mano al suo proprietario, ma pescherai una carta.
- Se bersagli una carta lanciata con flashback da Rimandare, la carta verrà comunque esiliata.

Rinascita Fungina

{2}{G}

Istantaneo

Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero. Se è morta una creatura in questo turno, crea due pedine creatura Saprolingio 1/1 verdi.

- Una carta permanente è una carta artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se è morta una creatura in questo turno, oltre a riprendere in mano il permanente, ottieni pedine Saprolingio.
- La Rinascita Fungina verifica solo se è morta una creatura in questo turno. Non ti dà Saprolingi addizionali se è morta più di una creatura.

Riposa in Pace

{1}{W}

Incantesimo

Quando Riposa in Pace entra nel campo di battaglia, esilia tutti i cimiteri.

Se una carta o una pedina sta per essere messa in un cimitero da qualsiasi zona, invece esiliala.

- Mentre Riposa in Pace è sul campo di battaglia, le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura muore non si innescheranno, perché le carte e le pedine non vengono mai messe nel cimitero di un giocatore.
 - Se Riposa in Pace viene distrutto da una magia, Riposa in Pace viene esiliato e poi la magia viene messa nel cimitero del suo proprietario.
 - Se una carta viene scartata mentre Riposa in Pace è sul campo di battaglia, le abilità che funzionano quando una carta è scartata (per esempio follia) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge un cimitero. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche di una carta scartata (ad esempio, la prima abilità di Chandra in Fiamme) possono trovare quella carta in esilio.
-

Ripudiare

{G/U} {G/U}

Istantaneo

Neutralizza un'abilità attivata o innescata bersaglio. (*Le abilità di mana non possono essere bersagliate.*)

///

Riprodurre

{1} {G} {U}

Stregoneria

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

- Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
 - Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio aldilà, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
 - Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che aggiunge mana mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che aggiunge mana e si innesca alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.
 - Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.
 - Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si è innescata all'inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
 - 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 (per esempio, se la creatura copiata è un'Immagine Riflessa), 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 scelta.
-

Risposta

{R/W}{R/W}

Istantaneo

La Risposta infligge 5 danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio.

///

Riscatto

{3}{R}{W}

Stregoneria

Le creature che controlli hanno attacco improvviso e cautela fino alla fine del turno. Dopo questa fase principale, c'è una fase di combattimento addizionale seguita da una fase principale addizionale.

- Una “creatura attaccante” è una creatura dichiarata come attaccante o che è stata messa sul campo di battaglia attaccante durante questo combattimento. A meno che quella creatura non lasci il combattimento, continua a essere una creatura attaccante fino alla sottofase di fine combattimento, anche se il giocatore che stava attaccando ha lasciato la partita o il planeswalker che stava attaccando ha lasciato il combattimento. In modo analogo, una “creatura bloccante” è una creatura dichiarata come bloccante o che è stata messa sul campo di battaglia bloccante durante questo combattimento.
- Il Riscatto influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non avranno attacco improvviso e cautela.
- Se non è una fase principale mentre il Riscatto si risolve (magari perché l'hai lanciato come se avesse lampo), non ci sarà una fase di combattimento addizionale o una fase principale addizionale.

Rissa Titanica

{1}{G}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

Una creatura bersaglio che controlli lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

- Se uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Rissa Titanica si risolve, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.

Ritmo dei Selvaggi

{1}{R}{G}

Incantesimo

Le magie creatura che controlli non possono essere neutralizzate.

Le creature non pedina che controlli hanno tumulto. *(Entrano nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.)*

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare una magia creatura che controlli. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia creatura non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali di quella magia o abilità avverranno comunque.

- Dopo che una creatura con tumulto è entrata nel campo di battaglia, mantiene il suo segnalino +1/+1 o rapidità anche se perde tumulto.
- Se un permanente non pedina e non creatura diventa una creatura quando è già sul campo di battaglia, avrà tumulto ma sarà troppo tardi perché l'effetto di sostituzione sia valido.
- Una carta non creatura che entra nel campo di battaglia come una creatura avrà tumulto (ad esempio, Gideon della Blackblade finché è il tuo turno). Analogamente, una carta creatura che entra nel campo di battaglia come un permanente non creatura non avrà tumulto (ad esempio, Thassa, Dea del Mare mentre gli altri tuoi permanenti contribuiscono solo per quattro alla tua devozione al blu).
- 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 una creatura che entra nel campo di battaglia ha tumulto ma non può ricevere un segnalino +1/+1, avrà rapidità.
- 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.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia con due istanze di tumulto, puoi scegliere se farle avere due segnalini +1/+1, un segnalino +1/+1 e rapidità o due istanze di rapidità. Più istanze di rapidità sulla stessa creatura sono ridondanti, ma chi siamo noi per dire ai Gruul come vivere le loro vite?
- Se il Ritmo dei Selvaggi lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui una creatura non pedina entra nel campo di battaglia (molto probabilmente perché quella creatura ha un effetto di sostituzione, come quello della Sfinge Salvatrice), quella creatura ottiene comunque un segnalino +1/+1 o rapidità.

Sabotaggio Sinistro

{1} {U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio.

Sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio.*

Puoi metterla nel tuo cimitero.)

- Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per il Sabotaggio Sinistro. La magia non sarà neutralizzata quando il Sabotaggio Sinistro si risolve, ma sorveglierai 1 in ogni caso.

Sacerdotessa degli Dei Dimenticati

{1} {B}

Creatura — Chierico Umano

1/2

{T}, Sacrifica altre due creature: Scegli un qualsiasi numero di giocatori bersaglio. Ognuno di essi perde 2 punti vita e sacrifica una creatura. Aggiungi {B} {B} e pesca una carta.

- Puoi attivare l'abilità della Sacerdotessa degli Dei Dimenticati senza scegliere alcun bersaglio, se vuoi. Aggiungerai comunque {B} {B} e pescherai una carta.
- Puoi bersagliare giocatori che non possono sacrificare una creatura. Quei giocatori perderanno comunque 2 punti vita.

- Dato che potrebbe avere dei bersagli, l'abilità della Sacerdotessa degli Dei Dimenticati non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere, anche se non è stato scelto alcun bersaglio.
-

Savra, Regina dei Golgari

{2}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Sciamano Elfo

2/2

Ogniqualevolta sacrifichi una creatura nera, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, ogni altro giocatore sacrifica una creatura.

Ogniqualevolta sacrifichi una creatura verde, puoi guadagnare 2 punti vita.

- Savra stessa non permette di sacrificare creature. Le sue abilità si innescano ogniqualevolta sacrifichi una creatura nera o verde perché un'altra magia, abilità o costo ti indica di farlo.
 - Sacrificare una creatura sia nera che verde farà innescare entrambe le abilità. Puoi metterle in pila nell'ordine che preferisci.
-

Scarabeo di Fatica

{1}{G}

Creatura — Insetto

2/2

Mangiacarogne {5}{G} (*{5}{G}*), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di questa carta su una creatura bersaglio. Attiva mangiacarogne solo come una stregoneria.*)

- Esiliare la carta creatura con mangiacarogne è parte del costo di attivazione dell'abilità mangiacarogne. Una volta che viene attivata l'abilità e pagato il suo costo, sarà troppo tardi per impedire l'attivazione dell'abilità cercando di rimuovere la carta creatura dal cimitero.
-

Sciabola della Città

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+0 per ciascuno dei suoi colori.

Equipaggiare {1}

- Il bonus della Sciabola della Città può variare da +0/+0 (per una creatura incolore) a +5/+0 (per una creatura di tutti e cinque i colori).
 - Se la creatura equipaggiata cambia il numero di colori, anche il bonus cambierà di conseguenza.
-

Sciamana delle Lumispore

{B}{G}

Creatura — Sciamano Elfo

3/1

Quando la Sciamana delle Lumispore entra nel campo di battaglia, macina tre carte. Puoi mettere una carta terra dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- La carta terra che metti in cima al tuo grimorio potrebbe essere una di quelle che hai appena macinato o una che era già lì.
-

Sciamano della Demolizione

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

Creatura — Sciamano Gigante

5/5

Lo Sciamano della Demolizione non può essere bloccato da più di una creatura.

Ogniquale volta lo Sciamano della Demolizione infligge danno da combattimento a un giocatore, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio controllato da quel giocatore.

- Se lo Sciamano della Demolizione ha minacciare, non può essere bloccato.
-

Sciamano Interratore

{2}{G}

Creatura — Sciamano Centauro

3/2

Quando lo Sciamano Interratore entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio rimescola nel suo grimorio un qualsiasi numero di carte bersaglio dal suo cimitero.

- Se l'abilità innescata dello Sciamano Interratore bersaglia un giocatore ma non bersaglia carte nel cimitero di quel giocatore, quel giocatore rimescola semplicemente il suo grimorio.
 - Se le carte bersaglio diventano bersagli illegali, il giocatore bersaglio rimescola il suo grimorio. Se il giocatore bersaglio diventa un bersaglio illegale, l'abilità dello Sciamano Interratore non ha alcun effetto.
-

Sciamano Letalmago

{B/G}

Creatura — Sciamano Elfo

1/2

{T}: Esilia una carta terra bersaglio da un cimitero.

Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

{B}, {T}: Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio da un cimitero. Ogni avversario perde 2 punti vita.

{G}, {T}: Esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero. Guadagni 2 punti vita.

- Siccome la prima abilità richiede un bersaglio, non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
 - Se il bersaglio di una delle tre abilità dello Sciamano Letalmago è un bersaglio illegale quando tenta di risolversi l'abilità, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non aggiungerai mana, nessun avversario perderà punti vita o non guadagnerai punti vita, come appropriato.
-

Scudo del Pariah

{5}

Artefatto — Equipaggiamento

Tutto il danno che ti verrebbe inflitto viene invece inflitto alla creatura equipaggiata.

Equipaggiare {3}

- Se lo Scudo del Pariah non è assegnato a una creatura, tutto il danno che ti verrebbe inflitto ti viene inflitto normalmente.
-

Sfera della Sicurezza

{4} {W}

Incantesimo

Le creature non possono attaccare te o i planeswalker che controlli a meno che il loro controllore non paghi {X} per ciascuna di quelle creature, dove X è il numero di incantesimi che controlli.

- Se controlli la Sfera della Sicurezza, i tuoi avversari possono scegliere di non pagare per attaccare con una creatura che attacca "se può farlo". Se non c'è nessun altro giocatore o permanente da attaccare, quella creatura semplicemente non attacca.
-

Sigillo del Patto delle Gilde

{5}

Artefatto

Mentre il Sigillo del Patto delle Gilde entra nel campo di battaglia, scegli due colori.

Ogni magia che lanci costa {1} in meno per essere lanciata per ognuno dei suoi colori che è uno dei colori scelti.

- Devi scegliere due colori differenti.
- L'ultima abilità del Sigillo del Patto delle Gilde non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- L'ultima abilità del Sigillo del Patto delle Gilde 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 ai costi alternativi come i costi di apparire.
- 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 quella magia è {X}{R}{G} e hai scelto rosso e verde, puoi scegliere 5 come valore di X e pagare {3}{R}{G} per lanciare la magia.

Signore del Vuoto

{4}{B}{B}{B}

Creatura — Demone

7/7

Volare

Ogniqualvolta il Signore del Vuoto infligge danno da combattimento a un giocatore, esili le prime sette carte del grimorio di quel giocatore, poi metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura scelta tra esse.

- L'abilità del Signore del Vuoto non è opzionale. Se c'è almeno una carta creatura tra le sette carte che hai esiliato, devi metterne una sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

Similduplicazione

{1}{U}{U}

Stregoneria

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

Carica d'avvio (Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero scartando una carta oltre a pagare i suoi altri costi. Poi esilia questa carta.)

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura sta copiando.
- Se la creatura copiata è a sua volta una pedina, la pedina creata dalla Similduplicazione copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.

- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura copiata.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali quando lanci una magia con carica d’avvio, inclusi quelli basati sul tipo di carta. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria usando carica d’avvio solo quando potresti lanciare normalmente una stregoneria.
- Una magia lanciata con carica d’avvio sarà sempre esiliata dopo il lancio, a prescindere dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Se un effetto ti permette di pagare un costo alternativo invece del costo di mana di una magia, puoi pagare quel costo alternativo quando lanci una magia con carica d’avvio. Scarterai comunque una carta come costo aggiuntivo per lanciarla.
- Se una carta con carica d’avvio viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno, potrai lanciarla immediatamente, se puoi farlo legalmente, prima che un avversario possa compiere qualsiasi azione.

Spaccacorno Infuriato

{4}{G}

Creatura — Bestia

4/4

Tumulto (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.*)

- 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 una creatura che entra nel campo di battaglia ha tumulto ma non può ricevere un segnalino +1/+1, avrà rapidità.
- 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.

Spaccacranio

{1}{R}

Istantaneo

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

Lo Spaccacranio infligge 3 danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

- Lo Spaccacranio bersaglia solo il giocatore o il planeswalker. Se quel giocatore o quel planeswalker è un bersaglio illegale quando lo Spaccacranio tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita a un giocatore o che preverrebbero il danno si risolvono comunque, ma le parti di guadagno dei punti vita e di prevenzione del danno non hanno alcun effetto.
- Gli effetti che sostituirebbero il guadagno di punti vita con un altro effetto non verranno applicati, poiché per i giocatori è impossibile guadagnare punti vita.

- Se un effetto dice di impostare i punti vita di un giocatore a un certo numero e quel numero è maggiore dei suoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente. (Se il numero è minore dei punti vita attuali del giocatore, l'effetto funzionerà come di consueto.)
-

Spada dei Paruns

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

Fintanto che la creatura equipaggiata è TAPPata, le creature TAPPate che controlli prendono +2/+0.

Fintanto che la creatura equipaggiata è STAPPata, le creature STAPPate che controlli prendono +0/+2.

{3}: Puoi TAPPare o STAPPare la creatura equipaggiata.

Equipaggiare {3}

- Se la creatura equipaggiata viene TAPPata, le creature STAPPate che controlli perdono immediatamente il bonus +0/+2. Questo può far sì che i danni non letali già inflitti in quel turno diventino letali. I Paruns si raccomandano di fare attenzione.
-

Spezzadighe di Kiora

{5}{U}

Creatura — Leviatano

5/6

Quando lo Spezzadighe di Kiora entra nel campo di battaglia, prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
 - Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
 - Se un giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
 - Un'abilità che si innesca “Ogniqualevolta proliferi” si innesca anche se non hai scelto alcun permanente o giocatore mentre lo fai.
 - I giocatori possono rispondere a una magia o a un'abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.
-

Spia della Balastra

{3}{B}

Creatura — Farabutto Vampiro

2/3

Volare

Quando la Spia della Balastra entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio rivela carte dalla cima del suo grimorio fino a che non rivela una carta terra, poi mette quelle carte nel suo cimitero.

- L'eventuale carta terra che rivela è inclusa nelle carte che vengono messe nel suo cimitero.
 - Se il giocatore bersaglio non ha carte terra nel suo grimorio, tutte le carte di quel grimorio saranno rivelate e messe nel suo cimitero.
-

Spirale Fulminante

{R}{W}

Istantaneo

La Spirale Fulminante infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 3 punti vita.

- Se il bersaglio scelto è illegale quando la Spirale Fulminante tenta di risolversi, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai 3 punti vita.
-

Squarcio Ciclonico

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio che non controlli in mano al suo proprietario.

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

- Se non paghi il costo di sovraccarico dello Squarcio Ciclonico, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
 - Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
 - 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 sovraccarico), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico "senza pagare il suo costo di mana", non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.
-

Squovranchio

{2}{G}{U}

Creatura — Granchio Piovra Squalo

4/4

{2}{G}{U}: Adattamento 1. *(Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti un segnalino +1/+1 su di essa.)*

Ogniqualevolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 sullo Squovranchio, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

- L'abilità innescata dello Squovranchio può bersagliare una creatura già TAPpata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
- Un'abilità che si innesca quando dei segnalini vengono messi su un permanente si innescherà se quel permanente in qualche modo entra nel campo di battaglia con quei segnalini.
- Puoi sempre attivare un'abilità che causerà l'adattamento di una creatura. Mentre quell'abilità si risolve, se la creatura ha uno o più segnalini +1/+1 per qualsiasi motivo, semplicemente non ne metterai altri su di essa.
- Se una creatura perde in qualche modo tutti i suoi segnalini +1/+1, può adattarsi di nuovo e ottenerne altri.

Sviscisvuota

{G}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata bersaglio. *(Le abilità di mana non possono essere bersagliate.)*

- Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
 - Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio aldilà, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
 - Un'abilità di mana attivata è un'abilità attivata che aggiunge mana mentre si risolve, non ha bersagli e non è un'abilità di fedeltà. Un'abilità di mana innescata è un'abilità innescata che aggiunge mana e si innesca alla risoluzione di un'abilità di mana attivata.
 - Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPpato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate.
 - Se neutralizzi un'abilità innescata ritardata che si è innescata all'inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell'abilità non si innescherà di nuovo durante l'occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
-

Tajic, Spada della Legione

{1}{R}{W}

Creatura Legendaria — Soldato Umano

3/2

Rapidità

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

Previene tutto il danno non da combattimento che verrebbe inflitto alle altre creature che controlli.

{R}{W}: Tajic, Spada della Legione ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

- Se sta per essere inflitto danno letale non da combattimento a Tajic e ad altre creature che controlli contemporaneamente, il danno che sarebbe inflitto alle altre creature viene prevenuto.

Talento di Mizzix

{3}{R}

Stregoneria

Esilia una carta bersaglio che è un istantaneo o una stregoneria dal tuo cimitero. Per ogni carta esiliata in questo modo, copiala e puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana. Esilia il Talento di Mizzix.

Sovraccarico {5}{R}{R}{R} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “una carta bersaglio” con “ogni carta”.*)

- Se il Talento di Mizzix ha esiliato più carte, puoi lanciare le copie in qualsiasi ordine. L’ultima copia che lanci sarà la prima a risolversi.
 - Se non lanci una delle copie (ad esempio, perché non ci sono bersagli legali disponibili o perché non vuoi farlo), la copia smetterà di esistere.
 - Il Talento di Mizzix è ancora in pila mentre si risolve. Se paghi il costo di sovraccarico, il Talento di Mizzix non copia se stesso.
 - Le copie vengono create e lanciate durante la risoluzione del Talento di Mizzix. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo della copia vengono ignorate. Questo non vale per altre restrizioni (come “Lancia [questa magia] solo durante il combattimento”).
 - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
 - Se la copia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
 - Le carte rimangono esiliate a prescindere da ciò che accade alle copie.
-

Talismano Izzet

{U} {R}

Istantaneo

Scegli uno —

- Neutralizza una magia non creatura bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {2}.
- Il Talismano Izzet infligge 2 danni a una creatura bersaglio.
- Pesca due carte, poi scarta due carte.

- Se scegli l'ultimo modo, peschi due carte e scarti due carte mentre il Talismano Izzet si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
-

Teferi, Tessitore del Tempo

{1} {W} {U}

Planeswalker Leggendaro — Teferi

4

Ogni avversario può lanciare magie solo quando potrebbe lanciare una stregoneria.

+1: Fino al tuo prossimo turno, puoi lanciare magie stregoneria come se avessero lampo.

-3: Fai tornare fino a un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio in mano al suo proprietario. Pesca una carta.

- Se un effetto consente a un avversario di lanciare una magia come se avesse lampo (ad esempio, se anche il tuo avversario controlla un Teferi, Tessitore del Tempo e attiva la sua abilità di fedeltà +1), la restrizione della prima abilità di Teferi ha la precedenza su quel permesso.
 - Puoi attivare l'ultima abilità di Teferi senza scegliere alcun bersaglio. Pescherai semplicemente una carta. Tuttavia, se scegli un bersaglio e il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità di Teferi tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non pescherai alcuna carta.
-

Testa Strisciante

{B/G}

Creatura — Zombie Pianta

1/1

Mangiacarogne {0} ({0}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di questa carta su una creatura bersaglio. Attiva mangiacarogne solo come una stregoneria.*

- Esiliare la carta creatura con mangiacarogne è parte del costo di attivazione dell'abilità mangiacarogne. Una volta che viene attivata l'abilità e pagato il suo costo, sarà troppo tardi per impedire l'attivazione dell'abilità cercando di rimuovere la carta creatura dal cimitero.
-

Teysa, Erede di Orzhov
{1}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano
2/3
Sacrifica tre creature bianche: Esilia una creatura bersaglio.
Ogniqualevolta un'altra creatura nera che controlli muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

- Puoi sacrificare Teysa stessa per contribuire a pagare la sua prima abilità, ma la morte di Teysa non farà innescare la sua seconda abilità. Qualsiasi altra creatura bianca e nera sacrificata per pagare la prima abilità farà innescare la seconda abilità.

Tolsimir Sanguelupo
{4}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo
3/4
Le altre creature verdi che controlli prendono +1/+1.
Le altre creature bianche che controlli prendono +1/+1.
{T}: Crea Voja, una pedina creatura leggendaria Lupo
2/2 verde e bianca.

- Le altre creature che controlli che sono sia verdi che bianche, incluso Voja, prendono +2/+2.

Tomik, Fautore Rinomato
{W}{W}
Creatura Leggendaria — Consigliere Umano
2/3
Volare
Le terre sul campo di battaglia e le carte terra nei cimiteri non possono essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.
I tuoi avversari non possono giocare carte terra dai cimiteri.

- La seconda abilità di Tomik è simile ad anti-malocchio, ma gli effetti che interagiscono con anti-malocchio non considerano queste terre o carte terra come se avessero anti-malocchio.
- I giocatori normalmente non possono giocare una carta terra da un cimitero. Se un giocatore trova un modo per farlo, l'ultima abilità di Tomik ha la precedenza su quel permesso.

Trasmutazione di Kasmira
{1}{U}
Incantesimo — Aura
Incanta creatura
La creatura incantata perde tutte le abilità e ha forza e costituzione base 1/1.

- La Trasmutazione di Kasmira sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Eventuali effetti che determinano la forza o la costituzione e

iniziano ad applicarsi dopo che la Trasmutazione di Kasmira viene assegnata a una creatura sostituiranno questo effetto.

- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello dell'Ultimo Sospiro, 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.

Trasportatore di Debitori

{5} {B}

Creatura — Thrull

5/3

Aldilà 2 (*Quando questa creatura muore, crea due pedine creatura Spirito 1/1 bianche e nere con volare.*)

- Dato che le creature bloccanti vengono scelte tutte contemporaneamente, non puoi bloccare con una creatura con aldilà, aspettare che muoia e poi bloccare con le pedine Spirito che ne derivano.

Troll della Tomba Golgari

{4} {G}

Creatura — Scheletro Troll

0/0

Il Troll della Tomba Golgari entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

{1}, Rimuovi un segnalino +1/+1 dal Troll della Tomba

Golgari: Rigenera il Troll della Tomba Golgari.

Dragare 6 (*Se stai per pescare una carta, puoi invece macinare sei carte. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero.*)

- Se rimetti sul campo di battaglia il Troll della Tomba Golgari direttamente dal tuo cimitero, la sua prima abilità lo conta.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Troll della Tomba Golgari potrebbe diventare letale se rimuovi dei segnalini +1/+1 durante quel turno. In questo caso, muore prima che si risolva l'abilità attivata che lo rigenererebbe.

Trovare

{B/G} {B/G}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero.

///

Troncare

{4} {B} {G}

Stregoneria

Puoi mettere due segnalini +1/+1 su una creatura che controlli. Poi tutte le creature prendono -4/-4 fino alla fine del turno.

- Troncare non bersaglia la creatura che riceve segnalini +1/+1. Puoi lanciarla anche se non controlli alcuna creatura.
 - Troncare influenza solo le creature sul campo di battaglia quando si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -4/-4.
-

Unire le Forze

{2}{G}

Istantaneo

Fino a due creature bersaglio che controlli infliggono ciascuna danno pari alla propria forza a un'altra creatura bersaglio.

- Se una delle due creature bersaglio che controlli è un bersaglio illegale mentre Unire le Forze si risolve, l'altra infliggerà comunque danno pari alla sua forza.
 - Se l'ultima creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Unire le Forze si risolve, o se entrambi i primi bersagli sono illegali, nessuna creatura infligge né subisce danno.
-

Ussaro dei Cieli

{3}{W}{U}

Creatura — Cavaliere Umano

4/3

Volare

Quando l'Ussaro dei Cieli entra nel campo di battaglia, STAPpa tutte le creature che controlli.

Previsione — TAPpa due creature STAPPate bianche e/o blu che controlli, Rivela l'Ussaro dei Cieli dalla tua mano: Pesca una carta. (*Attiva solo durante il tuo mantenimento e solo una volta per turno.*)

- Per pagare il costo dell'abilità previsione dell'Ussaro dei Cieli, puoi TAPPare due creature bianche e/o blu STAPPate che controlli, incluse quelle che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
-

Valzer Macabro

{1}{B}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero, poi scarta una carta.

- Se non hai altre carte in mano, dovrai scartare una delle carte creatura che hai ripreso in mano.
 - Puoi lanciare il Valzer Macabro bersagliando una o zero carte creatura. Scarterai comunque una carta, anche se non bersagli carte creatura.
-

Vampira Rancorosa

{3} {B}

Creatura — Vampiro

2/3

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli muore, la Vampira Rancorosa infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

- Se la Vampira Rancorosa muore contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, l'abilità della Vampira Rancorosa si innesca per ciascuna di esse.
- Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alle creature che controlli viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l'abilità innescata della Vampira Rancorosa sia messa in pila.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Vampira Rancorosa fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Vandala Brucia-Albero

{2} {R}

Creatura — Farabutto Umano

2/1

Tumulto (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 o rapidità a tua scelta.*)

Ogniqualvolta la Vandala Brucia-Albero attacca, puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

- 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 una creatura che entra nel campo di battaglia ha tumulto ma non può ricevere un segnalino +1/+1, avrà rapidità.
- 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.

Vapori Mefitici

{2} {B}

Stregoneria

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

Sorveglianza 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.*)

- Le creature che moriranno dopo aver preso -1/-1 saranno ancora sul campo di battaglia mentre sorvegli. Saranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari solo dopo che i Vapori Mefitici avranno terminato di risolversi completamente. Se hanno abilità che si innescano quando sorvegli, quelle abilità si innescheranno ma si risolveranno solo dopo che le creature avranno lasciato il campo di battaglia.
- I Vapori Mefitici influenzano solo le creature sul campo di battaglia quando si risolvono. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -1/-1.

- Quando sorvegli, puoi rimettere tutte le carte che guardi in cima al tuo grimorio, puoi mettere tutte le carte nel tuo cimitero o puoi mettere alcune di quelle carte in cima al tuo grimorio e il resto nel tuo cimitero.
-

Velocizzare

{U}

Istantaneo

La prossima magia stregoneria che lanci in questo turno può essere lanciata come se avesse lampo.

Pesca una carta.

- Non scegli una magia stregoneria quando Velocizzare si risolve. Invece, stabilisce una regola valida per te fino alla fine del turno o fino a quando non lanci una magia stregoneria, anche se la lanci in un momento in cui normalmente non potresti.
 - Se lanci più Velocizzare nello stesso turno, si applicheranno tutti alla prossima magia stregoneria che lanci.
-

Vendetta in Agguato

{5} {R} {R}

Creatura — Avatar

5/5

Rapidità

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli muore, infligge danno pari alla propria forza a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

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

Visitazione Divina

{3} {W} {W}

Incantesimo

Se una o più pedine creatura stanno per essere create sotto il tuo controllo, crea invece altrettante pedine creatura Angelo 4/4 bianche con volare e cautela.

- Le caratteristiche della pedina sono sostituite completamente da una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare e cautela. Non avrà alcuna delle abilità con cui stava per essere creata. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea la pedina (ad esempio, il fatto che sia TAPPata o attaccante o le diciture "Quella pedina ha rapidità" o "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica comunque.
- Se crei una pedina non creatura che sarà una creatura mentre entra nel campo di battaglia, ad esempio, a causa di un effetto come quello della Marcia delle Macchine, l'effetto della Visitazione Divina non si applica alla creazione di quella pedina. (Questo perché l'effetto della Visitazione Divina modifica il modo in cui vengono create le pedine e l'effetto della Marcia delle Macchine non si applica finché non consideri come le pedine entrano nel campo di battaglia.)
- Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo viene creata una pedina, quell'effetto si applica prima di quello della Visitazione Divina. Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo una pedina entra nel campo di battaglia, quell'effetto si applica dopo che quello della Visitazione Divina può essere applicato.

Voltafaccia

{2}{U}{U}

Istantaneo

Scegli artefatto, creatura o terra. TAPpa tutti i permanenti STAPpati del tipo scelto controllati da un giocatore bersaglio oppure STAPpa tutti i permanenti TAPpati di quel tipo controllati da quel giocatore.

- Decidi durante la risoluzione se TAPpare o STAPpare e quale tipo di permanente influenzare.

Yeva, Messaggera della Natura

{2}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Sciamano Elfo

4/4

Lampo

Puoi lanciare le magie creatura verdi come se avessero lampo.

- Paghì comunque i costi delle magie creatura verdi che lanci.
- L'abilità di Yeva si applica alle carte creatura verdi in qualsiasi zona, a condizione che qualcosa ti permetta di lanciarle. Ad esempio, se la prima carta del tuo grimorio è una carta creatura verde e controlli l'Orda di Garruk, puoi lanciare quella carta come se avesse lampo.

Zelo dell'Agente di Polizia

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno.

Appendice — Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, quella creatura ha volare fino alla fine del turno.

- Le abilità appendice delle magie istantaneo si applicano mentre la magia si risolve, non subito dopo che è stata lanciata. Se la magia viene neutralizzata, non otterrai il bonus di appendice.
- Se un effetto copia una magia con un'abilità appendice mentre è in pila, la copia non è stata lanciata, quindi non otterrai il bonus di appendice.