

Note di release di *Fondamenti di Magic: The Gathering*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 28 agosto 2024

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 *Fondamenti di Magic: The Gathering*, con il codice dell'espansione FDN, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Dominaria Unita*, *La Guerra dei Fratelli*, *Phyrexia: Tutto Diverrà Uno*, *L'Avanzata delle Macchine*, *L'Avanzata delle Macchine: L'Indomani*, *Terre Selvagge di Eldraine*, *Le Caverne Perdute di Ixalan*, *Delitti al Maniero Karlov*, *Banditi di Crocevia Tonante*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La Casa degli Orrori* e *Fondamenti di Magic: The Gathering*.

Le carte di *Fondamenti di Magic: The Gathering* riproposte con il codice dell'espansione FDC e numerate da 1 a 3 sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Gli Special Guest sono carte stampate in passato, provenienti da diverse ambientazioni, che tornano in questa espansione. Non puoi mai sapere chi o cosa farà la sua comparsa! Ci sono dieci carte Special Guest in *Fondamenti di Magic: The Gathering*. Il loro codice dell'espansione è SPG e sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

Le nuove carte di *Fondamenti di Magic: The Gathering Jumpstart* con il codice dell'espansione J25 e numerate da 1 a 56 sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte riproposte con il codice dell'espansione J25 e numerate da 57 a 780 sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

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

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

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

Aggiornamento delle regole: rimozione dell'ordine di assegnazione del danno

Seguendo la grande tradizione di espansioni come la *Sesta edizione* e *Magic 2010*, stiamo aggiornando le regole in modo da rendere *Magic* più facile da approcciare senza comprometterne la profondità strategica. Con l'uscita di *Fondamenti di Magic: The Gathering*, eliminiamo dal gioco l'ordine di assegnazione del danno da combattimento. Qualcuno di voi ricorderà l'introduzione dell'ordine di assegnazione del danno da combattimento con l'uscita di *Magic 2010*, avvenuta in concomitanza col fatto che il danno da combattimento non usasse più la pila; se non sapete cosa significa, non preoccupatevi: non è qualcosa che dovrete imparare!

Aniché dover mettere più creature bloccanti che bloccano tutte la stessa creatura (o in casi rari, più creature attaccanti vengono bloccate da una sola creatura) in un ordine specifico e poi infligger loro il danno in quell'ordine, i giocatori adesso potranno semplicemente assegnare il danno da combattimento fra queste creature in qualsiasi modo essi scelgano. L'assegnazione avverrà nella sottofase di danno da combattimento, appena prima che il danno venga inflitto. Non ci sarà tempo per nessun giocatore di compiere azioni tra il momento in cui il danno viene assegnato e il momento in cui il danno viene inflitto.

Le creature con travolgere avranno comunque bisogno di assegnare danno letale a tutte le creature che le bloccano prima di assegnare il danno da combattimento in eccesso al giocatore, planeswalker o battaglia che stanno attaccando. Le creature che hanno sia travolgere che tocco letale saranno ancora in grado di assegnare solo 1 danno a ciascuna creatura bloccante prima di passare a quel giocatore, planeswalker o battaglia.

Se ti va di dare un'occhiata a queste nuove regole in concreto, l'articolo sulle meccaniche di *Fondamenti di Magic: The Gathering* offre degli scenari d'esempio che ti diranno ciò che devi sapere; per cui clicca sul link per prenderne visione!

Una nota sul testo di richiamo

Anche se le carte di *Fondamenti di Magic: The Gathering* sono pensate per essere giocate e draftate da giocatori di tutti i livelli di esperienza, abbiamo preso degli accorgimenti per aiutare a chiarire le meccaniche definite da parola chiave esistenti per i nuovi giocatori e per i veterani. Nello specifico, abbiamo aggiunto un testo di richiamo persino alle meccaniche di *Magic* più comuni, in modo da assicurare il divertimento e rendere più comprensibile l'esperienza di gioco. Che siate nuovi a *Magic* o siate tornati dopo una lunga pausa, vi diamo un caloroso benvenuto! Il testo di richiamo (che appare sulle carte in corsivo e spiega come funzionano le abilità o le meccaniche), nonché questo articolo e altri articoli come questo, sono qui per spiegare come funzionano le cose e rispondere alle domande più comuni. Se siete già esperti di *Magic*, sentitevi liberi di usare il testo di richiamo aggiuntivo e le note presenti in questo articolo per aiutare i vostri amici a comprendere ulteriormente il gioco. Potreste imparare una cosuccia o due anche voi!

Aggiornamento delle formulazioni: riduzione dell'uso del nome delle carte nel testo delle regole

Con l'uscita di *Fondamenti di Magic: The Gathering*, stiamo apportando alcune modifiche non funzionali alle formulazioni delle carte in modo da migliorarne la chiarezza. La maggior parte delle modifiche è irrilevante, ma una è prolifica e quindi meritevole di menzione: riduciamo l'uso dei nomi delle carte nel testo delle regole. Questo renderà più chiaro che le abilità che si riferivano all'oggetto su cui si trovano accanto al nome della carta si

applicano solamente a quell'oggetto e non ad altri oggetti che hanno lo stesso nome. Al posto del nome della carta, troverai spesso frasi del tipo “questa creatura”, “questa magia”, “questa carta” o “quest’Aura”, in base al tipo o sottotipo della carta, alla natura dell'abilità e alla zona o zone in cui l'abilità si applica. Esistono delle eccezioni, fra cui le più note sono i permanenti leggendari, che continueranno a usare i loro nomi (o delle forme abbreviate dei loro nomi) nel testo delle regole.

Le carte stampate in *Fondamenti di Magic: The Gathering* con il codice dell'espansione FDN useranno questa formulazione, ma le carte di *Fondamenti di Magic: The Gathering Jumpstart* con il codice dell'espansione J25 non presenteranno ancora questo aggiornamento. Le loro formulazioni, nonché le formulazioni delle carte più vecchie nel database Oracle, saranno aggiornate con le future espansioni.

Colosso del Cannello

{8}

Creatura Artefatto — Costrutto

8/8

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

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

Ogniqualvolta un Cannello che controlli entra, puoi mettere questa carta dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

Sussulti dell'Impatto

{1}{R}

Incantesimo

Ogniqualvolta una creatura che controlli entra, questo incantesimo infligge 1 danno a ogni avversario.

Cannello della Gilda Izzet

Terra — Cannello

Questa terra entra TAPpata.

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

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: flashback

Flashback è una meccanica riproposta che concede una seconda opportunità alle carte istantaneo e stregoneria di avere un impatto.

Vendetta dei Ratti

{2}{B}{B}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Ratto 1/1 nera TAPpata per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

Flashback {2}{B}{B} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

Pensarci Due Volte

{1}{U}

Istantaneo

Pesca una carta.

Flashback {2}{U} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliata.)*

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

Riproposizione di abilità definita da parola chiave: potenziamento

Le magie con *potenziamento* ti consentono di pagare un costo aggiuntivo per ottenere un effetto addizionale o alternativo.

Fulmine Dirompente

{R}

Istantaneo

Potenziamento {4} *(Puoi pagare {4} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Il Fulmine Dirompente infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, infligge invece 4 danni.

Colonia di Gnarlid

{1}{G}

Creatura — Bestia

2/2

Potenziamento {2}{G} *(Puoi pagare {2}{G} addizionale mentre lanci questa magia.)*

Se questa creatura è stata potenziata, entra con due segnalini +1/+1.

Ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli ha travolgere. *(Può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*

- Se il costo di potenziamento di una magia è stato pagato, la magia è “potenziata”.
- L'abilità potenziamento non ti permette di pagare un costo di potenziamento più di una volta.
- Se hai messo un permanente con un'abilità potenziamento sul campo di battaglia senza lanciarlo, non puoi potenziarlo.
- Se copi una magia potenziata in pila, anche la copia si considera potenziata. Se la magia copiata è una magia permanente, anche la pedina che la copia di quella magia diventa quando entra si considera potenziata.
- Se una carta o una pedina entra come copia di un permanente, il nuovo permanente non è potenziato, neanche se l'originale lo era.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l'effetto di un'altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Riproposizione di una meccanica: Cibo

Cibo è un tipo di artefatto che compare su alcune carte stampate e sulle pedine Cibo, che sono pedine artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.

Cuocere in una Torta
 {2} {B} {B}
 Istantaneo
 Distruggi una creatura bersaglio. Crea una pedina Cibo.
(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.)

Fiutartufo Bramoso
 {2} {G}
 Creatura — Cinghiale
 4/2
 Travolgere *(Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*
 Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina Cibo. *(È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita”.)*

- Cibo è un tipo di artefatto. Anche se compare su alcune creature, non è mai un tipo di creatura.
- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Per esempio, puoi sacrificare il Tipo Tostato (una Creatura Artefatto — Golem Cibo) per attivare l'abilità della Cavalcante di Malafoglia (un'abilità con “Sacrifica un Cibo” nel costo). Non puoi sacrificare un Cibo per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare una pedina Cibo per attivare la sua stessa abilità e attivare anche l'abilità della Cavalcante di Malafoglia.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Cibo possono richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non creerai pedine Cibo.
- Qualsiasi cosa tu faccia, non mangiarti quelle deliziose carte!

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: terraferma

Le parole per definire un'abilità sono diverse dalle parole chiave, poiché le parole per definire un'abilità non influiscono davvero sulle regole. Invece, le parole per definire un'abilità appaiono in corsivo e servono a creare gruppi di abilità che hanno la stessa funzione o funzioni simili. La parola per definire l'abilità *terraferma* identifica le abilità che ti premiano quando entra una terra che controlli.

Gigante del Vincolo Elfico

{3} {G} {G}

Creatura — Gigante

5/3

Raggiungere (*Questa creatura può bloccare le creature con volare.*)

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde.

Kraken Avviluppante

{4} {U} {U}

Creatura — Kraken

5/6

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa. (*Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.*)

- Un'abilità terraferma si innesca ogniqualvolta una terra che controlli entra per qualsiasi motivo. Si innesca quando giochi una terra, così come ogni volta che una magia o abilità mette una terra sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
- Un'abilità terraferma non si innesca se un permanente già sul campo di battaglia diventa una terra.
- Ogniqualvolta una terra che controlli entra, ciascuna abilità terraferma dei permanenti che controlli si innesca. Potrai metterle in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che metti in pila sarà la prima a risolversi; di conseguenza, puoi fare in modo che quelle abilità si risolvano nell'ordine che preferisci.

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: incursione

La parola che definisce l'abilità *incursione* raggruppa le abilità che verificano se hai attaccato con una creatura durante il turno in corso.

Abbordatori Goblin

{2} {R}

Creatura — Pirata Goblin

3/2

Incursione — Questa creatura entra con un segnalino +1/+1 se hai attaccato in questo turno.

Spuntino di Mezzanotte

{2} {B}

Incantesimo

IncurSIONE — All'inizio della tua sottofase finale, se hai attaccato in questo turno, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".*)

Guadagni 3 punti vita".)

{2} {B}, Sacrifica questo incantesimo: Un avversario bersaglio perde X punti vita, dove X sono i punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Le abilità incursione verificano solo se hai attaccato con una creatura. È irrilevante con quante creature hai attaccato oppure quale giocatore, planeswalker o battaglia è stato attaccato da quelle creature.
- Le abilità incursione valutano l'intero turno per verificare se hai attaccato con una creatura. Quella creatura non deve necessariamente trovarsi ancora sul campo di battaglia. Allo stesso modo, non è necessario che il giocatore, planeswalker o battaglia che essa ha attaccato sia ancora in gioco o sul campo di battaglia.
- Alcune abilità incursione si innescano all'inizio della tua sottofase finale. Queste abilità si innescano se hai attaccato con una creatura in quel turno, anche se il permanente con quell'abilità incursione non era sul campo di battaglia quando hai attaccato.

Riproposizione di una meccanica: cancelli

I dieci Cancelli delle Gilde, un ciclo che ha debuttato nel blocco di *Ritorno a Ravnica*, ritornano nella collezione istantanea di *Fondamenti di Magic: The Gathering*.

Cancello della Gilda Gruul

Terra — Cancello

Questa terra entra TAPpata.

{T}: Aggiungi {R} o {G}.

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

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *FONDAMENTI DI MAGIC: THE GATHERING*:

Aberrazione Distruttiva

{3} {U} {B}

Creatura — Orrore

/

La forza e la costituzione dell'Aberrazione Distruttiva sono pari al numero di carte nei cimiteri dei tuoi avversari.

Ogniquale volta lanci una magia, ogni avversario rivela carte dalla cima del proprio grimorio finché non rivela una carta terra, poi mette quelle carte nel proprio cimitero.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione dell'Aberrazione Distruttiva funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se un avversario non ha carte terra nel suo grimorio, tutte le carte di quel grimorio saranno rivelate e messe nel suo cimitero.

Addentare

{1}{G}

Istantaneo

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

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

Ajani, Evocatore del Branco

{1}{W}{W}

Planeswalker Leggendaro — Ajani

4

+1: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

-3: Una creatura bersaglio ha volare e doppio attacco fino alla fine del turno.

-8: Crea X pedine creatura Felino 2/2 bianche, dove X sono i tuoi punti vita.

- Puoi attivare la prima abilità senza un bersaglio. Metti comunque un segnalino fedeltà su Ajani quando attivi l'abilità.
- Il numero di pedine Felino che metti sul campo di battaglia è pari ai tuoi punti vita quando si risolve la terza abilità.

Alesha, Che Deride il Fato

{1}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

2/2

Attacco improvviso

Ogniqualvolta Alesha attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

Incursione — All'inizio della tua sottofase finale, se hai attaccato in questo turno, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore alla forza di Alesha dal tuo cimitero.

- Se il costo di mana di una carta creatura nel tuo cimitero comprende {X}, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

- Se un altro effetto fa sì che la forza di Alesha sia inferiore al valore di mana della carta bersaglio mentre la sua ultima abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
-

Angelo Abbagliante

{2}{W}

Creatura — Angelo

2/3

Volare

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli entra, guadagna 1 punto vita.

- Se l'Angelo Abbagliante entra contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di esse.
-

Animista della Radicenere

{2}{R}{G}

Creatura — Druido Lucertola

4/4

Travolgere

Quando questa creatura attacca, un'altra creatura bersaglio che controlli ha travolgere e prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza di questa creatura.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità dell'Animista della Radicenere. Il valore del bonus non cambierà più avanti nel turno se cambia la forza dell'Animista della Radicenere.
 - Se l'Animista della Radicenere lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si sia risolta, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
-

Annientamento Ardente

{2}{R}

Istantaneo

L'Annientamento Ardente infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Esilia fino a un Equipaggiamento bersaglio assegnato a quella creatura. Se quella creatura sta per morire in questo turno, invece esilia.

- L'Annientamento Ardente può bersagliare una creatura senza alcun Equipaggiamento assegnato.
 - Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'Annientamento Ardente inizia a risolversi, l'eventuale Equipaggiamento bersaglio non verrà esiliato.
 - Se l'Equipaggiamento bersaglio non è più assegnato alla creatura bersaglio quando l'Annientamento Ardente si risolve, non verrà esiliato.
 - L'effetto di sostituzione dell'Annientamento Ardente esilierà la creatura bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno letale.
-

Aquila Empirea

{1}{W}{U}

Creatura — Spirito Uccello

2/3

Volare

Le altre creature con volare che controlli prendono

+1/+1.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle altre creature con volare che controlli può diventare letale se l'Aquila Empirea lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Arcidruido Elfico

{1}{G}{G}

Creatura — Druido Elfo

2/2

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

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

- L'abilità attivata dell'Arcidruido Elfico è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Arciera Aizzatrice

{1}{R}

Creatura — Arciere Umano

2/1

Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.

- L'abilità dell'Arciera Aizzatrice si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Arcimago delle Rune

{3}{U}{U}

Creatura — Mago Gigante

3/6

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

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, pesca una carta.

- La prima abilità dell'Arcimago delle Rune non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi per lanciare le magie istantaneo e stregoneria.
- La prima abilità dell'Arcimago delle Rune non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quella magia.
- L'ultima abilità dell'Arcimago delle Rune si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Armasauro Guida

{4} {W}

Creatura — Dinosaurio

4/4

Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)

Ogniqualevolta attacchi con tre o più creature, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- È irrilevante cosa succede alle creature con cui hai attaccato dopo che l'ultima abilità dell'Armasauro Guida si è innescata. Quando l'abilità si risolve, metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura bersaglio indipendentemente dal fatto che le creature con cui hai attaccato (o l'Armasauro Guida) siano ancora sul campo di battaglia o meno.

Armatura Celestiale

{2} {W}

Artefatto — Equipaggiamento

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Quando questo Equipaggiamento entra, assegna a una creatura bersaglio che controlli. Quella creatura ha anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

La creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha volare.

Equipaggiare {3} {W} ({3} {W}): *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*

- Assegnare l'Armatura Celestiale a una creatura che è già stata bloccata non la farà diventare non bloccata, anche se una o più delle creature bloccanti non hanno volare o raggiungere.
- Se una creatura guadagna anti-malocchio in risposta a una magia o abilità controllata da un avversario che bersaglia solo quella creatura, e poi quella magia o abilità tenta di risolversi, tutti i suoi bersagli saranno illegali. Di conseguenza, quella magia o abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Artista Perforante

{1} {B} {R}

Creatura — Diavolo

3/2

Tocco letale (*Qualsiasi danno che questa creatura infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.*)

IncurSIONE — All'inizio della tua sottofase finale, se hai attaccato in questo turno, ogni avversario perde 3 punti vita a meno che quel giocatore non sacrifichi un permanente non terra a sua scelta o scarti una carta.

- Mentre si risolve l'ultima abilità dell'Artista Perforante, il tuo avversario sceglie una carta da scartare senza rivelarla, sceglie un permanente non terra da sacrificare o sceglie di non compiere alcuna di queste azioni. Poi quel giocatore scarta quella carta, sacrifica quel permanente o perde 3 punti vita. Il tuo avversario può sempre scegliere di perdere 3 punti vita, anche se ha carte da scartare o permanenti non terra da sacrificare.

- In una partita multiplayer, ogni avversario in ordine di turno compie la propria scelta una sola volta, poi tutte le azioni avvengono contemporaneamente. Quando compie la propria scelta, ogni avversario conoscerà quelle degli avversari precedenti, ma le carte scelte per essere scartate in questo modo non saranno rivelate finché non verranno scartate.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità dell'Artista Perforante impone a entrambi gli avversari di sacrificare un permanente non terra, scartare una carta o perdere 3 punti vita.

Ascia della Leyline

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

Se questa carta è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha doppio attacco e travolgere.

Equipaggiare {3} ({3}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli. Equipaggia solo come una stregoneria.*)

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.

Assaltatrice del Forziere

{2} {R} {R}

Creatura — Pirata Orco

5/2

IncurSIONE — Quando questa creatura entra, se hai attaccato in questo turno, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quella carta.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'abilità dell'Assaltatrice del Forziere. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Assunzione Involontaria

{3} {R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. Crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con “{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.*)

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'Assunzione Involontaria tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Tesoro. (Prendetevela con la contabilità.)

Ayrahbo, la Zanna Primigenia

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Avatar Felino

2/2

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

Ogniqualvolta Ayrahbo o un altro Felino non pedina che controlli entra, crea una pedina creatura Felino 1/1 bianca.

- Se Ayrahbo entra nello stesso momento di uno o più Felini non pedina che controlli, la sua ultima abilità si innesca una volta per ciascuno di quei Felini (incluso lui stesso).

Balmor, Mago Combattente Capitano

{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Uccello

1/3

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità di Balmor influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve, incluso Balmor stesso. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno o i permanenti non creatura che diventano creature più avanti non otterranno il bonus.
- L'ultima abilità di Balmor si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Barricata di Cristallo

{1}{W}

Creatura Artefatto — Muro

0/4

Difensore (*Questa creatura non può attaccare.*)

Hai anti-malocchio. (*Non puoi essere bersaglio di magie o abilità controllate dai tuoi avversari.*)

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

- Se alla Barricata di Cristallo e alle altre creature che controlli venisse inflitto danno non da combattimento nello stesso momento, il danno che verrebbe inflitto alle tue altre creature viene prevenuto anche se il danno inflitto alla Barricata di Cristallo è danno letale.
-

Bibliotecaria Mite

{G}

Creatura — Umano

1/1

{3}{G}: Questa creatura diventa un Mannaro. Metti due segnalini +1/+1 su di essa e pesca una carta. Attiva solo una volta.

- Mentre si risolve l'abilità della Bibliotecaria Mite, perde gli altri tipi di creatura e diventa un Mannaro. Non è più un Umano.

Blocco Temporale

{4}{U}{U}

Istantaneo

Fine del turno. (*Esilia tutte le magie e le abilità, compresa questa magia. Il giocatore di turno scarta carte fino ad avere in mano il suo limite massimo di carte. Il danno viene guarito e terminano gli effetti "in questo turno" e "fino alla fine del turno".*)

- Terminare il turno in questo modo significa che si verificano le seguenti azioni in questo ordine: 1) Tutte le magie e abilità in pila vengono esiliate. Incluso il Blocco Temporale, sebbene esso continui a risolversi, e incluse anche le magie e abilità che non possono essere neutralizzate. 2) Tutte le creature attaccanti e bloccanti vengono rimosse dal combattimento. 3) Vengono verificate le azioni di stato. Nessun giocatore riceve la priorità e nessuna abilità innescata viene messa in pila. 4) La fase e/o la sottofase in corso terminano. La partita passa direttamente alla sottofase di cancellazione. La sottofase di cancellazione si svolge nella sua interezza.
- Se un'abilità innescata si innesca durante questo procedimento, viene messa in pila durante la sottofase di cancellazione. Se ciò accade, i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità, poi ci sarà un'altra sottofase di cancellazione prima che il turno finalmente termini.

Bottino, Esploratore Esuberante

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Nobile Bestia

1/4

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

{4}{G}{G}, {T}: Guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta creatura scelta tra esse con valore di mana pari o inferiore al numero di terre che controlli e metterla sul campo di battaglia. Metti le altre in fondo in ordine casuale.

- L'effetto della prima abilità di Bottino è cumulativo con altri effetti simili. Ad esempio, se controlli Bottino ed Esplorazione (un incantesimo con "Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni"), potrai giocare tre terre durante ogni tuo turno.
 - Se una carta creatura nel tuo grimorio ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Branco dai Denti a Spillo

{3} {G} {G}

Creatura — Dinosaurio

4/5

Morboso — All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- L'ultima abilità del Branco dai Denti a Spillo verifica mentre inizia la sottofase finale se una creatura è morta in questo turno. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà.

Brivido della Possibilità

{1} {R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.

Pesca due carte.

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare il Brivido della Possibilità; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.

Cacciatrice dell'Alta Società

{3} {B} {B}

Creatura — Nobile Vampiro

5/3

Volare

Ogniqualvolta questa creatura attacca, puoi sacrificare un'altra creatura. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Ogniqualvolta un'altra creatura non pedina muore, pesca una carta.

- Se la Cacciatrice dell'Alta Società muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle creature.

Canna da Pesca

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha “{1}, {T}, TAPpa la Canna da Pesca: Metti un segnalino esca sulla Canna da Pesca”.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata viene STAPPata, rimuovi un segnalino esca da questo Equipaggiamento.

Se lo fai, crea una pedina creatura Pesce 1/1 blu.

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

- L'abilità fornita dalla prima abilità della Canna da Pesca si riferisce solo alla Canna da Pesca che fornisce quell'abilità, non a qualunque altro permanente presente sul campo di battaglia chiamato Canna da Pesca.

Chandra, Plasmafiamme

{5} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Chandra

6

+2: Aggiungi {R} {R} {R}. Esilia le prime tre carte del tuo grimorio. Scegline una. Puoi giocare quella carta in questo turno.

+1: Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli, tranne che ha rapidità e “All’inizio della sottofase finale, sacrifica questa pedina”.

-4: Chandra infligge 8 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker bersaglio.

- La prima abilità di Chandra non è un’abilità di mana. Usa la pila e i giocatori possono rispondere.
- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dalla prima abilità di Chandra. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- A parte le eccezioni indicate, la pedina creata dalla seconda abilità di Chandra copia esattamente ciò che è 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, 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 è un Veicolo, non viene manovrato.
- 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, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos’altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” della creatura copiata.
- Scegli tu i bersagli e come viene diviso il danno mentre attivi l’ultima abilità di Chandra. Ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.
- Se alcuni dei bersagli dell’ultima abilità di Chandra diventano illegali, la divisione originale del danno si applica comunque, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.

Chiamata Ispiratrice

{2} {G}

Istantaneo

Pesca una carta per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli. Quelle creature hanno indistruttibile fino alla fine del turno. *(Il danno e gli effetti che dicono “distruggi” non le distruggono.)*

- Una volta che una creatura ha indistruttibile, lo mantiene per l’intero turno, anche se perde tutti i suoi segnalini +1/+1.

- Le creature che controlli su cui vengono messi segnalini +1/+1 dopo che la Chiamata Ispiratrice si è risolta non avranno indistruttibile.
-

Chinarcana Cefalide

{2} {U}

Creatura — Mago Piovra

2/2

Quando questa creatura entra, sorveglia 3. (*Guarda le prime tre carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero nel tuo cimitero e le altre in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.*)

Soglia — Questa creatura non può essere bloccata fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Una volta che la Chinarcana Cefalide è stata bloccata, raggiungere un totale di sette o più carte nel tuo cimitero non la farà diventare non bloccata.
-

Ciclope Crepitante

{2} {R}

Creatura — Mago Ciclope

0/4

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +3/+0 fino alla fine del turno.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Collezionista di Felini

{2} {W}

Creatura — Cittadino Umano

3/2

Quando questa creatura entra, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".*)

Ogniquale volta guadagni punti vita per la prima volta in ognuno dei tuoi turni, crea una pedina creatura Felino 1/1 bianca.

- L'ultima abilità della Collezionista di Felini si innesca solo una volta e crea solo una pedina Felino per il primo evento di guadagno di punti vita in ognuno dei tuoi turni, a prescindere da quanti punti vita guadagni.
 - Se guadagni punti vita durante il tuo turno prima che la Collezionista di Felini sia sul campo di battaglia, la sua ultima abilità non si innesca in quel turno anche se guadagni punti vita più avanti in quel turno.
-

Colpo Decisivo

{2}{G}

Stregoneria

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Poi quella creatura infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Puoi lanciare il Colpo Decisivo solo se scegli come bersagli una creatura che controlli e una creatura controllata da un avversario.
 - Mentre il Colpo Decisivo tenta di risolversi, se una delle due creature è un bersaglio illegale, la creatura che controlli non infliggerà danno. Se la creatura che controlli è un bersaglio legale, ma l'altra creatura non lo è, la tua creatura ottiene comunque un segnalino +1/+1.
-

Compagno di Ajani

{1}{W}

Creatura — Soldato Felino

2/2

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L'abilità del Compagno di Ajani si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.
 - Se al Compagno di Ajani viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
 - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità del Compagno di Ajani si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
 - Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità del Compagno di Ajani si innesca solo una volta.
 - In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità del Compagno di Ajani, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
-

Conquistatore Sanguinario

{3}{B}{B}

Creatura — Cavaliere Vampiro

5/5

Volare, tocco letale

Ogniquale volta un avversario perde punti vita, guadagni altrettanti punti vita. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

- Il danno inflitto a un avversario fa perdere punti vita a quell'avversario. Anche il pagamento di punti vita da parte di un avversario gli fa perdere punti vita.

- Se tu e un avversario perdete punti vita contemporaneamente e questo fa diventare i tuoi punti vita 0 o meno, perderai la partita prima che l'abilità innescata del Conquistatore Sanguinario si possa risolvere.
-

Cornoleottero Nessian

{1}{G}

Creatura — Insetto

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli un'altra creatura con forza pari o superiore a 4, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all'inizio della tua fase di combattimento, l'abilità del Cornoleottero Nessian non si innescherà. Se non ne controlli una mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non avrà alcun effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.
 - L'abilità del Cornoleottero Nessian gli fornisce un solo segnalino +1/+1, a prescindere da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli oltre la prima.
-

Cortile Appartato

Terra

Mentre questa terra entra, scegli un tipo di creatura.

{T}: Aggiungi {C}.

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

- Se il Cortile Appartato è in qualche modo sul campo di battaglia senza un tipo scelto, il mana della sua seconda abilità di mana non può essere speso per nulla.
-

Cucciolo di Sputafuoco

{2}{R}

Creatura — Drago

2/2

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura o Drago, questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario.

- L'ultima abilità del Cucciolo di Sputafuoco si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Curatore di Destini

{4} {U} {U}

Creatura — Sfinge

5/5

Questa magia non può essere neutralizzata.

Volare

Quando questa creatura entra, guarda le prime cinque carte del tuo grimorio e separale in una pila a faccia in giù e una pila a faccia in su. Un avversario sceglie una pila. Aggiungi alla tua mano quella pila e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Una magia o abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare il Curatore di Destini. Quando quella magia o abilità si risolve, il Curatore di Destini non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
 - Puoi separare le carte in una pila di cinque e una pila di zero carte. La pila di cinque carte può essere la pila a faccia in su o quella a faccia in giù. Il tuo avversario può scegliere di aggiungere alla tua mano la pila vuota.
 - Decidi quale avversario sceglie la pila mentre si risolve l'ultima abilità del Curatore di Destini.
 - Se l'avversario sceglie di far aggiungere alla tua mano la pila a faccia in giù, non devi necessariamente rivelare le carte in quella pila.
-

Dilemma Doloroso

{3} {B} {B}

Incantesimo

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia, quel giocatore perde 5 punti vita a meno che quel giocatore non scarti una carta.

- L'abilità del Dilemma Doloroso si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
 - Se l'avversario non ha carte in mano mentre l'abilità si risolve, non può scegliere di scartare una carta. Dovrà necessariamente perdere 5 punti vita.
-

Disperdere Essenza

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura bersaglio.

- Una "magia creatura" è una qualsiasi magia con il tipo creatura, anche se ha altri tipi come artefatto o incantesimo.
-

Dissanguare

{X} {B} {B}

Stregoneria

Ogni avversario perde X punti vita. Guadagni tanti punti quanti sono i punti vita persi in questo modo.

- I giocatori possono perdere più punti vita di quanti non ne abbiano. Per esempio, diciamo che stai giocando una partita multiplayer in cui uno dei tuoi avversari ha 3 punti vita e l'altro tuo avversario ha 10 punti vita. Se lanci Dissanguare con X pari a 4, i tuoi avversari finiranno con l'averne, rispettivamente, -1 punto vita e 6 punti vita. Guadagnerai 8 punti vita.

Distrazione Fugace

{U}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -1/-0 fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando la Distrazione Fugace tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Divoratore della Cripta

{3} {B}

Creatura — Zombie

3/4

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

Soglia — Ogniqualvolta questa creatura attacca, se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, questa creatura prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- L'abilità soglia del Divoratore della Cripta verifica se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero nel momento in cui sta per innerscarsi. Se ci sono meno di sette carte, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se in quel momento non ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Dotazione dell'Avventuriero

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, la creatura equipaggiata prende +2/+2 fino alla fine del turno.

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

- L'abilità terraferma fornisce +2/+2 alla creatura equipaggiata dalla Dotazione dell'Avventuriero nel momento in cui l'abilità si risolve. Non importa a quale eventuale creatura fosse assegnata la Dotazione dell'Avventuriero quando si innesca. Il bonus resta con quella creatura anche se la Dotazione dell'Avventuriero lascia il campo di battaglia o viene assegnata a una creatura diversa successivamente in quel turno.
- Se la Dotazione dell'Avventuriero lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità terraferma si risolva, la creatura a cui era assegnata nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia prende +2/+2. Se non era assegnata a una creatura in quel momento, nessuna creatura ottiene il bonus.

Drakuseth, Fauce di Fiamme
{4} {R} {R} {R}
Creatura Leggendaria — Drago
7/7

Volare
Scegli fino a due bersagli. Ogniqualvolta Drakuseth attacca, infligge 3 danni a ciascuno di essi e 4 danni a un qualsiasi altro bersaglio.

- Se Drakuseth attacca un planeswalker e la sua fedeltà viene ridotta a 0 dal danno causato dall'abilità di Drakuseth, Drakuseth continua ad attaccare. Può essere bloccato e non infliggerà danno da combattimento se non viene bloccato. Lo stesso vale se Drakuseth attacca una battaglia e la sua difesa viene ridotta a 0 dal danno causato dall'abilità di Drakuseth.

Dwynen, Daen di Foglia Dorata
{2} {G} {G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo
3/4
Raggiungere (*Questa creatura può bloccare le creature con volare.*)
Le altre creature Elfo che controlli prendono +1/+1.
Ogniqualvolta Dwynen attacca, guadagna 1 punto vita per ogni Elfo attaccante che controlli.

- Per determinare quanti punti vita guadagni, conta il numero di Elfi attaccanti che controlli mentre l'ultima abilità di Dwynen si risolve.

Editto Blasfemo
{3} {B} {B}
Stregoneria
Puoi pagare {B} invece di pagare il costo di mana di questa magia se ci sono tredici o più creature sul campo di battaglia.
Ogni giocatore sacrifica tredici creature a propria scelta.

- Se un giocatore controlla meno di tredici creature quando l'Editto Blasfemo si risolve, sacrificherà tutte le sue creature.
 - A partire dal giocatore di cui è il turno, ogni giocatore in ordine di turno sceglie quali creature sacrificherà, poi tutte le creature scelte da tutti i giocatori vengono sacrificate contemporaneamente. I giocatori conosceranno le decisioni dei giocatori che scelgono prima di loro.
-

Elenda, Santa del Vespro

{2}{W}{B}

Creatura Legendaria — Cavaliere Vampiro

4/4

Legame vitale, anti-malocchio dagli istantanei

Fintanto che i tuoi punti vita sono superiori ai tuoi punti vita iniziali, Elenda prende +1/+1 e ha minacciare.

Elenda prende +5/+5 addizionale fintanto che i tuoi punti vita sono almeno pari ai tuoi punti vita iniziali più 10.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a Elenda può diventare letale se i tuoi punti vita scendono al di sotto dei valori indicati.
- Se a Elenda viene inflitto danno nello stesso momento in cui guadagni punti vita (probabilmente perché ha inflitto danno da combattimento a una creatura che sta bloccando o da cui è bloccata) e i tuoi punti vita diventano superiori a uno dei valori indicati, applica l'effetto della sua ultima abilità prima di considerare se il danno è letale.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità di Elenda verifica i punti vita totali della tua squadra.

Elettroduplicato

{2}{R}

Stregoneria

Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli, tranne che ha rapidità e

“All’inizio della sottofase finale, sacrifica questa pedina”.

Flashback {2}{R}{R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.*)

- A parte le eccezioni indicate, la pedina creata dall'Elettroduplicato copia esattamente ciò che è 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, 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.
- 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, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità “entra” della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra” o “[questo permanente] entra con” della creatura copiata.

Elite di Dwynen

{1}{G}

Creatura — Guerriero Elfo

2/2

Quando questa creatura entra, se controlli un altro Elfo, crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1 verde.

- L'abilità dell'Elite di Dwynen verifica nel momento in cui sta per innescarsi se controlli un altro Elfo. Se non ne controlli un altro, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli un altro Elfo in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Epifania Arcana

{3}{U}{U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un Mago.

Pesca tre carte.

- 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.

Esemplare della Luce

{2}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/3

Volare

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 su questa creatura.

Ogniqualvolta metti uno o più segnalini +1/+1 su questa creatura, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- La seconda abilità dell'Esemplare della Luce si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.
 - Se all'Esemplare della Luce viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua seconda abilità in tempo per salvarsi.
 - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la seconda abilità dell'Esemplare della Luce si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
 - Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la seconda abilità dell'Esemplare della Luce si innesca solo una volta.
 - In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la seconda abilità dell'Esemplare della Luce, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
 - L'ultima abilità dell'Esemplare della Luce si innesca ogniqualvolta metti uno o più segnalini +1/+1 su di esso per qualsiasi motivo, non solo come risultato della sua seconda abilità.
-

Esplosione Incenerente

{4} {R}

Stregoneria

L'Esplosione Incenerente infligge 6 danni a una creatura bersaglio.

Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'Esplosione Incenerente tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non scarterai né pescherai alcuna carta.

Etali, Tempesta Primordiale

{4} {R} {R}

Creatura Legendaria — Antico Dinosaurio

6/6

Ogniqualevolta Etali attacca, esilia la prima carta del grimoire di ogni giocatore, poi puoi lanciare un qualsiasi numero di magie scelte tra quelle carte senza pagare il loro costo di mana.

- Se lanci una qualsiasi delle carte esiliate, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati e le magie si risolvono prima della dichiarazione delle creature bloccanti.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Brivido della Possibilità, devi pagarli per lanciarla.
- Se una carta esiliata ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci più carte esiliate, scegli l'ordine in cui lanciarle. Una magia lanciata in questo modo può essere il bersaglio di una magia lanciata in un secondo momento in questo modo. Tuttavia, le magie permanenti lanciate in questo modo non si risolveranno finché non avrai terminato di lanciare magie, quindi i permanenti in cui si trasformano non possono essere il bersaglio delle magie lanciate in questo modo. Ad esempio, se esili il Doppio Lancio e il Colpo di Fulmine, puoi lanciare il Colpo di Fulmine e poi il Doppio Lancio bersagliando il Colpo di Fulmine; tuttavia, se esili una carta creatura e una carta Aura, non potrai lanciare quell'Aura bersagliando quella creatura.
- Le carte che non lanci, incluse le carte terra, rimarranno in esilio. Non potranno essere lanciate nei turni successivi nemmeno se Etali attaccherà di nuovo.
- Poiché tutte le creature attaccanti vengono scelte contemporaneamente, una creatura lanciata in questo modo non può attaccare durante lo stesso combattimento in cui lo fa Etali, nemmeno se ha rapidità.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, tutte le magie e tutti i permanenti che controlli grazie all'abilità di Etali vengono esiliati.

Eterizzare

{3} {U}

Istantaneo

Fai tornare tutte le creature attaccanti in mano ai rispettivi proprietari.

- Una “creatura attaccante” è una creatura dichiarata come attaccante in questo combattimento o che è stata messa sul campo di battaglia come attaccante in 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 abbandonato la partita o il planeswalker o la battaglia che stava attaccando ha lasciato il combattimento. Non esiste una creatura attaccante al di fuori della fase di combattimento.
-

Felidar Salvatore

{3}{W}

Creatura — Bestia Felino

2/3

Legame vitale (*Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.*)

Quando questa creatura entra, scegli fino ad altre due creature bersaglio che controlli e metti un segnalino

+1/+1 su ciascuna.

- Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte con l'ultima abilità del Felidar Salvatore.
-

Fenice della Scia di Fiamme

{1}{R}{R}

Creatura — Fenice

2/2

Volare, rapidità

Questa creatura attacca in ogni combattimento, se può farlo.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, puoi pagare {R}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia questa carta dal tuo cimitero.

- Se la Fenice della Scia di Fiamme non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
 - Quando inizia la tua sottofase di inizio combattimento, l'ultima abilità della Fenice della Scia di Fiamme verifica se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4. Se non ne controlli una, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 in quel momento, l'abilità non si risolverà. Non avrai la possibilità di pagare {R} e non rimetterai la Fenice della Scia di Fiamme sul campo di battaglia.
-

Flagello di Bosco Selvaggio

{X}{G}

Creatura — Idra

0/0

Questa creatura entra con X segnalini +1/+1.

Ogniquale volta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 su un'altra creatura non Idra che controlli, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Le abilità che si innescano quando vengono messi dei segnalini su una creatura si innescheranno quando una creatura entra con dei segnalini e quando un giocatore mette dei segnalini su una creatura.
- Il Flagello di Bosco Selvaggio ottiene un solo segnalino +1/+1 quando la sua ultima abilità si risolve, indipendentemente dal numero di segnalini messi sulla creatura non Idra.

Flusso d'Origine

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

Stregoneria

Rivela le prime X carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte permanente con valore di mana pari o inferiore a X scelte tra quelle carte rivelate. Poi metti nel tuo cimitero tutte le carte rivelate in questo modo che non sono state messe sul campo di battaglia.

- Se hai meno di X carte nel tuo grimorio, le riveli tutte.
- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Una carta permanente è una carta artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se una carta permanente nel tuo grimorio non ha simboli di mana nell'angolo in alto a destra (perché è una carta terra, ad esempio), il suo valore di mana è pari a 0. Tale carta può essere sempre messa sul campo di battaglia con il Flusso d'Origine.
- Non devi necessariamente mettere carte permanente rivelate in questo modo sul campo di battaglia se scegli di non farlo, a prescindere³⁷ dal loro valore di mana.
- Tutti i permanenti messi sul campo di battaglia in questo modo vi entrano contemporaneamente. Se uno o più di essi hanno abilità innescate che si innescano quando un'altra carta entra, ogni abilità prenderà in considerazione ogni carta che entra.

Folletta Beffarda

{2}{U}

Creatura — Farabutto Spiritello

2/1

Volare

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

- L'ultima abilità della Folletta Beffarda non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- L'ultima abilità della Folletta Beffarda non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quel costo.

Fuggire Insieme

{1}{U}

Istantaneo

Scegli due creature bersaglio controllate da giocatori diversi. Fai tornare quelle creature in mano ai rispettivi proprietari.

- Se una delle due creature bersaglio diventa un bersaglio illegale, Fuggire Insieme può comunque determinare il suo controllore solo per verificare se l'altra creatura è un bersaglio legale. Se il bersaglio illegale ha lasciato il campo di battaglia, utilizza le sue ultime informazioni conosciute. Se l'altra creatura è ancora un bersaglio legale, ritorna in mano al suo proprietario.
 - Se entrambe le creature sono controllate dallo stesso giocatore mentre Fuggire Insieme tenta di risolversi, entrambi i bersagli sono illegali. La magia non si risolve.
-

Fuori gli Artigli

{3}{W}{W}

Istantaneo

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

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

- 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.
-

Ghalta, Fame Primordiale

{10}{G}{G}

Creatura Legendaria — Antico Dinosaurio

12/12

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

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

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

Giada, Fonte di Speranza
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Angelo
2/2
Volare, cautela
Ogni altro Angelo che controlli entra con un segnalino
+1/+1 addizionale per ogni Angelo che già controlli.
{T}: Aggiungi {W}. Spendi questo mana solo per
lanciare una magia Angelo.

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

Goblin Coraggioso
{1}{R}
Creatura — Goblin
2/2
Ogniqualvolta questa creatura attacca mentre controlli
una creatura con forza pari o superiore a 4, questa
creatura prende +1/+0 e ha minacciare fino alla fine del
turno. *(Non può essere bloccata tranne che da due o più
creature.)*

- Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 quando hai dichiarato il Goblin Coraggioso come creatura attaccante, non importa se ne controlli ancora una mentre la sua abilità si risolve. Il Goblin Coraggioso prende comunque +1/+0 e ha minacciare fino alla fine del turno.

Goblin Delirante
{R}
Creatura — Berserker Goblin
1/1
Ogniqualvolta questa creatura attacca, puoi pagare {R}.
Se lo fai, una creatura bersaglio non può bloccare in
questo turno.

- L’abilità del Goblin Delirante ha un solo bersaglio. Non puoi pagare {R} più volte per impedire a più creature di bloccare.

Grandezza Grottesca
{5}{G}{G}
Stregoneria
Le creature che controlli prendono +10/+10 e hanno
cautela fino alla fine del turno.

- La Grandezza Grottesca influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Non influenzerà le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno.
-

Guardiani del Ciclo
{1}{B}{G}{G}
Creatura — Warlock Elfo
3/4

Morboso — All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, scegli uno —

- Guadagni 2 punti vita.
- Peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- L'abilità dei Guardiani del Ciclo verifica mentre inizia la sottofase finale se una creatura è morta in questo turno. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà.
-

Guaritore Benedetto dal Sole
{1}{W}
Creatura — Chierico Umano
3/1

Potenziamento {1}{W} (*Puoi pagare {1}{W} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Legame vitale (*Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.*)

Quando questa creatura entra, se è stata potenziata, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Idra Muschiogena
{2}{G}
Creatura — Idra Elementale
0/0

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

Questa creatura entra con un segnalino +1/+1.

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su questa creatura.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 sull'Idra Muschiogena, metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
 - Se in qualche modo l'Idra Muschiogena entra contemporaneamente a una o più altre terre che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di esse.
-

Immolatore di Fuoco del Cuore

{1} {R}

Creatura — Mago Umano

2/2

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

{R}, Sacrifica questa creatura: Infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

- Per determinare quanti danni vengono inflitti dalla sua ultima abilità, usa la forza dell'Immolatore di Fuoco del Cuore nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
 - I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui inizi ad attivare l'ultima abilità dell'Immolatore di Fuoco del Cuore e il momento in cui viene sacrificato. In particolare, gli avversari non possono cercare di diminuire la sua forza.
-

Imprigionare nella Luna

{2} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta una creatura, terra o planeswalker

Il permanente incantato è una terra incolore con "{T}:

Aggiungi {C}" e perde tutti gli altri tipi di carta e le altre abilità.

- Nel momento in cui il permanente diventa incantato, Imprigionare nella Luna gli fa perdere tutte le abilità eccetto l'abilità di mana specificata. Eventuali abilità che il permanente guadagna dopo quel momento funzioneranno normalmente.
 - Il permanente manterrà tutti i supertipi che possedeva precedentemente. In particolare, se Imprigionare nella Luna incanta un permanente leggendario, quel permanente continuerà a essere leggendario.
 - Se il permanente incantato è una terra e ha dei tipi di terra, mantiene quei tipi anche se perde eventuali abilità di mana normalmente associate a quei tipi. Per esempio, una Pianura incantata da Imprigionare nella Luna è ancora una Pianura, ma non può essere TAPPata per attingere {W}, solo per attingere {C}.
 - Se rimuovi Imprigionare nella Luna da un planeswalker dopo averlo TAPPato per attingere mana, puoi ancora attivare un'abilità di fedeltà del planeswalker, anche se è TAPPato.
 - Diventare una terra può far sì che l'assegnazione di altre Aure diventi illegale. In questo caso le Aure vengono messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari ed eventuali Equipaggiamenti assegnati alla terra diventano non assegnati e rimangono sul campo di battaglia. I segnalini rimangono sulla terra, anche se non hanno alcun effetto.
-

Indrik Affettuoso

{5} {G}

Creatura — Bestia

4/4

Quando questa creatura entra, puoi farla lottare con una creatura bersaglio che non controlli. (*Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.*)

- Scegli il bersaglio dell'abilità innescata mentre viene messa in pila, ma scegli se le creature lottano o meno mentre quell'abilità si risolve.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità dell'Indrik Affettuoso tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Se l'Indrik Affettuoso non è più sul campo di battaglia, la creatura bersaglio non infligge né subisce danno.
-

Inscenare la Morte

{1}{B}

Istantaneo

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

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

Insurrezione di Garruk

{2}{G}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, pesca una carta. Le creature che controlli hanno travolgere. (*Ognuna di quelle creature può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

Ogniqualvolta una creatura che controlli con forza pari o superiore a 4 entra, pesca una carta.

- Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 subito dopo che l'Insurrezione di Garruk è entrata, la sua prima abilità non si innesca. Se non ne controlli una mentre l'abilità si risolve, non peschi una carta. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.
 - La prima abilità dell'Insurrezione di Garruk ti fa pescare solo una carta, a prescindere da quante creature controlli con forza pari o superiore a 4.
 - Se una o più abilità statiche che si applicano a una creatura che entra modificano la sua forza, quelle abilità vengono considerate nel momento in cui si determina se l'ultima abilità dell'Insurrezione di Garruk si innesca o meno. Lo stesso vale per gli effetti di sostituzione che si applicano ad essa, come entrare con uno o più segnalini +1/+1 o entrare come copia di un'altra creatura.
 - Una volta che l'ultima abilità dell'Insurrezione di Garruk si è innescata, diminuire la forza della creatura o rimuoverla dal campo di battaglia non ti impedirà di pescare una carta.
-

Ispirazione dall'Aldilà

{2}{U}

Stregoneria

Macina tre carte, poi riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero.

Flashback {5}{U}{U} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- La carta istantaneo o stregoneria che riprendi in mano non deve necessariamente essere una delle carte macinate. Non può essere la stessa Ispirazione dall'Aldilà, che sarà in pila e non nel tuo cimitero mentre si sta risolvendo.
-

Juggernaut

{4}

Creatura Artefatto — Juggernaut

5/3

Questa creatura attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Questa creatura non può essere bloccata dai Muri.

- Se il Juggernaut non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPato o è entrato sotto il tuo controllo in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi il Juggernaut non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
-

Kaito, Infiltrato Astuto

{1}{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Kaito

3

Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino fedeltà su Kaito.

+1: Fino a una creatura bersaglio che controlli non può essere bloccata in questo turno. Pesca una carta, poi scarta una carta.

-2: Crea una pedina creatura Ninja 2/1 blu.

-9: Ottieni un emblema con "Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia, crei una pedina creatura Ninja 2/1 blu".

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per la prima abilità di fedeltà di Kaito. Tuttavia, se lo fai e quel bersaglio è illegale quando l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai né scarterai alcuna carta. Tuttavia, il segnalino fedeltà che era stato assegnato a Kaito per pagare il costo dell'abilità rimarrà su Kaito.
 - L'abilità dell'emblema creato dall'ultima abilità di Kaito si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Kellan, Apripista Planare

{R}

Creatura Leggendaria — Esploratore Spiritello Umano

2/1

{1} {R}: Se Kellan è un Esploratore, diventa un Detective Spiritello Umano e ha “Ogniqualevolta Kellan infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno”.

{2} {R}: Se Kellan è un Detective, diventa un Farabutto Spiritello Umano 3/2 e ha doppio attacco.

- Nessuna di queste abilità ha un limite di durata. Se una di esse si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, Kellan non lascia il campo di battaglia o un qualche effetto applicato successivamente non cambia le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
- Le abilità di Kellan sostituiscono i suoi tipi di creatura esistenti. Per esempio, una volta che la prima abilità di Kellan si risolve, se era un Esploratore quando si è risolta, Kellan diventerà un Detective Spiritello Umano. Non avrà il tipo di creatura Esploratore.
- Puoi attivare le abilità di Kellan indipendentemente da quali tipi di creatura ha in quel momento. Ciascuna abilità verifica i tipi di creatura di Kellan nel momento in cui si risolve. Se Kellan non è del tipo di creatura appropriato in quel momento, l'abilità non avrà alcun effetto.
- Gli effetti delle abilità di Kellan sostituiscono altri effetti che impostano forza e/o costituzione se e solo se tali effetti esistevano prima che l'abilità si risolvesse. Non sostituiranno gli effetti che modificano la forza o la costituzione senza impostarla a un valore specifico (che sia da un'abilità statica, da segnalini o da una magia o abilità risolta), né sostituiranno gli effetti che impostano la forza e la costituzione e che entrano in vigore dopo che l'abilità si è risolta. Gli effetti che scambiano la forza e la costituzione della creatura vengono sempre applicati dopo qualsiasi altro effetto di cambio della forza o della costituzione, tra cui questi due, indipendentemente dall'ordine in cui sono stati creati.

Kiora, la Marea Crescente

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Nobile Tritone

3/2

Quando Kiora entra, pesca due carte, poi scarta due carte.

Soglia — Ogniqualevolta Kiora attacca, se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, puoi creare la Progenie delle Profondità, una pedina creatura leggendaria Piovra 8/8 blu.

- L'abilità soglia di Kiora verifica se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero nel momento in cui sta per innescarsi. Se ci sono meno di sette carte, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se in quel momento non ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti.
-

Koma, Divoratore di Mondi
{3}{G}{G}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Serpe
8/12

Questa magia non può essere neutralizzata.
Travolgere, egida {4}
Ogniqualvolta Koma infligge danno da combattimento a un giocatore, crea quattro pedine creatura Serpe 3/3 blu chiamate Spira di Koma.

- Una magia o abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Koma. Quando quella magia o abilità si risolve, Koma non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti aggiuntivi della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.

Kraken Avviluppante
{4}{U}{U}
Creatura — Kraken
5/6

Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa.
(*Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAppato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.*)

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPPata con l'abilità del Kraken Avviluppante. In quel caso, semplicemente metterai un segnalino stordimento su quella creatura.

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.

Ladra di Sangue di Stromkirk
{2}{B}
Creatura — Farabutto Vampiro
2/2

All'inizio della tua sottofase finale, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su un Vampiro bersaglio che controlli.

- L'abilità della Ladra di Sangue di Stromkirk verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.
-

Lancia in Resta

{W}

Istantaneo

La Lancia in Resta infligge 3 danni a una creatura attaccante o bloccante bersaglio. Guadagni 1 punto vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando la Lancia in Resta tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Lathril, Lama degli Elfi

{2} {B} {G}

Creatura Legendaria — Nobile Elfo

2/3

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

Ogniqualevolta Lathril infligge danno da combattimento a un giocatore, crea altrettante pedine creatura Guerriero Elfo 1/1 verdi.

{T}, TAPpa dieci Elfi STAPpati che controlli: Ogni avversario perde 10 punti vita e tu guadagni 10 punti vita.

- Puoi TAPpare dieci Elfi STAPpati che controlli qualsiasi, anche quelli che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per pagare quella parte del costo dell'abilità attivata di Lathril. Tuttavia, devi aver controllato Lathril ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. Lathril non conta come uno dei dieci.

Liliana, Generale dell'Orda Atroce

{4} {B} {B}

Planeswalker Legendario — Liliana

6

Ogniqualevolta una creatura che controlli muore, pesca una carta.

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

-4: Ogni giocatore sacrifica due creature a propria scelta.

-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 leggendario, 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.

Luce Esiliatrice

{2}{W}

Incantesimo

Quando questo incantesimo entra, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

- Se la Luce Esiliatrice lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.

Maga Erudita

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

2/3

Ogniqualvolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- La Maga Erudita non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua abilità si inneschi. Fintanto che la controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.

Melma Mangiacarogne

{1}{G}

Creatura — Melma

2/2

{G}: Esilia una carta bersaglio da un cimitero. Se era una carta creatura, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura e guadagni 1 punto vita.

- Se la carta bersaglio è un bersaglio illegale quando tenta di risolversi l'abilità, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà messo alcun segnalino +1/+1 sulla Melma Mangiacarogne e non guadagnerai punti vita. In particolare, questo significa che se attivi l'abilità della Melma Mangiacarogne più volte bersagliando la stessa carta creatura, avrà effetto solo l'istanza dell'abilità che si risolve per prima.

Messaggera dell'Alba Eterna

{4}{W}{W}{W}

Creatura — Angelo

6/6

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Volare

Non puoi perdere la partita e i tuoi avversari non possono vincere la partita.

- Nessun effetto di gioco potrà farti perdere la partita o farla vincere ai tuoi avversari finché controlli la Messaggera dell'Alba Eterna. Non importa se hai 0 o meno punti vita, se devi pescare una carta quando il tuo grimorio è vuoto, se hai dieci o più segnalini veleno, se non hai altra scelta nel tuo Patto Demoniaco, se un avversario raggiunge la Fine del Labirinto e così via. Potrai continuare a giocare.
- Altre circostanze possono comunque farti perdere la partita. Ad esempio, perderai la partita se la concedi o se ricevi una penalità game loss o match loss durante un torneo sanzionato a causa di un'infrazione delle regole da torneo.
- Non puoi pagare più punti vita di quelli che hai, anche se non perderai la partita.
- Se controlli una Messaggera dell'Alba Eterna in una partita Two-Headed Giant, la tua squadra non può perdere la partita e la squadra avversaria non può vincerla.

Mettere Su Massa

{1}{R}

Istantaneo

Raddoppia la forza di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

Flashback {4}{R}{R} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- Per raddoppiare la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la forza di quella creatura quando Mettere Su Massa si risolve.

Micromante

{3}{U}

Creatura — Mago Umano

3/3

Quando questa creatura entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta istantaneo o stregoneria con valore di mana pari a 1, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

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

Minutosso, Rubaninnoli

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Scheletro

1/3

Ogniqualevolta un avversario scarta una carta, esilia dal suo cimitero con un segnalino scorta.

Durante il tuo turno, puoi giocare dall'esilio carte con segnalini scorta che non possiedi e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare quelle magie.

{3} {B}, {T}: Ogni avversario scarta una carta. Attiva solo come una stregoneria.

- La seconda abilità di Minutosso ti permette di giocare tutte le carte esiliate con segnalini scorta che non possiedi, a prescindere se sono state messe lì dal Minutosso che controlli in quel momento o da un Minutosso che era sul campo di battaglia precedentemente.
 - Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dalla seconda abilità di Minutosso. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
-

Mistico Dispettoso

{1} {U}

Creatura — Mago Umano

2/1

Volare

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Spiritello 1/1 blu con volare.

- Il Mistico Dispettoso non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua abilità si inneschi. Fintanto che lo controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.
-

Mistificatrice delle Alte Fate

{3} {U}

Creatura — Mago Spiritello

4/2

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Volare

Puoi lanciare magie come se avessero lampo.

- L'ultima abilità della Mistificatrice delle Alte Fate si applica solo al lancio delle magie. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate "solo come una stregoneria".
-

Moltitudine Urlante Fluttuante

{3} {B}

Creatura — Spirito

2/3

Volare

Quando questa creatura entra, macina tre carte. (*Metti nel tuo cimitero le prime tre carte del tuo grimorio.*)

Soglia — Questa creatura prende +2/+1 fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto dalla Moltitudine Urlante Fluttuante può diventare letale se il numero di carte nel tuo cimitero scende al di sotto di sette.

Muldrotha, la Marea Funebre

{3} {B} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Avatar Elementale

6/6

Durante ogni tuo turno, puoi giocare una terra e lanciare una magia permanente di ogni tipo di permanente dal tuo cimitero. (*Se una carta ha più tipi di permanente, sceglie uno mentre la giochi.*)

- Ad esempio, puoi lanciare una magia creatura artefatto come magia artefatto e lanciare un'altra magia creatura artefatto come magia creatura.
 - Usa il tipo della carta mentre viene giocata o lanciata per determinare per quale tipo di permanente considerarla. Ad esempio, se lanci una magia creatura dal tuo cimitero, puoi lanciare una carta con conferire come magia incantesimo.
 - Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che giochi dal tuo cimitero. Ad esempio, non puoi usare Muldrotha per giocare una terra se non hai più la possibilità di giocare terre o per lanciare una magia planeswalker durante la tua sottofase finale.
 - Devi pagare i costi per lanciare una magia in questo modo. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
 - Dopo che hai iniziato a lanciare una magia, perdere il controllo di Muldrotha non influenza la magia.
 - Se giochi una carta dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Muldrotha nello stesso turno, puoi giocare un'altra carta di quel tipo dal tuo cimitero in quel turno.
 - Se una carta permanente viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di giocarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.
 - Se più effetti ti permettono di giocare una carta dal tuo cimitero, devi dichiarare quale effetto stai utilizzando quando inizi a giocare la carta.
-

Negoziazione Goblin

{X} {R} {R}

Stregoneria

La Negoziazione Goblin infligge X danni a una creatura bersaglio. Crea un numero di pedine creatura Goblin 1/1 rosse pari al danno in eccesso inflitto a quella creatura in questo modo.

- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se le viene inflitto danno superiore al danno letale. Di solito, questo significa un danno superiore alla sua costituzione, sebbene venga preso in considerazione il danno che la creatura ha già su di sé.
- In alcuni rari casi, la Negoziazione Goblin potrebbe avere tocco letale. Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi numero di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura.

Onniscienza

{7} {U} {U} {U}

Incantesimo

Puoi lanciare magie dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali di ogni magia che lanci.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Brivido della Possibilità, devi pagarli per lanciare la magia.
- Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Una volta che hai lanciato l'Onniscienza, se è il tuo turno, avrai la priorità subito dopo che avrà terminato di risolversi. Puoi lanciare un'altra magia prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere l'Onniscienza con magie o abilità.

Orda di Omuncoli

{3} {U}

Creatura — Omuncolo

2/2

Ogniqualevolta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina che è una copia di questa creatura.

- L'Orda di Omuncoli non deve necessariamente essere sotto il tuo controllo quando viene pescata la prima carta perché la sua abilità si inneschi. Fintanto che la controlli quando peschi la tua seconda carta in un turno, quell'abilità si innesca.
- La pedina che è una copia avrà l'abilità dell'Orda di Omuncoli e potrà anch'essa creare copie di se stessa.
- La pedina non copia se l'Orda di Omuncoli 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 l'Orda di Omuncoli lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si sia risolta, la pedina entrerà comunque come una copia dell'Orda di Omuncoli, usando i valori copiabili dell'Orda di Omuncoli quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Nell'insolito caso in cui l'Orda di Omuncoli diventi la copia di qualcos'altro mentre la sua abilità innescata è in pila, ma prima che si sia risolta, la pedina entrerà come una copia di qualunque cosa l'Orda di Omuncoli stia copiando. (Talvolta, un'orda di omuncoli non basta.)

Paladina Ispiratrice

{2}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/3

Durante il tuo turno, questa creatura ha attacco improvviso. (*Infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.*)

Durante il tuo turno, le creature con segnalini +1/+1 che controlli hanno attacco improvviso.

- Perdere o guadagnare attacco improvviso dopo che il danno da attacco improvviso è stato inflitto non farà sì che una creatura che controlli infligga danno da combattimento due volte né che non lo infligga affatto.

Pandiabolico

{2}{W}{B}

Creatura — Demone Orso

3/2

Ogniquale volta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Quando questa creatura muore, rimetti sul campo di battaglia un'altra carta creatura non Orso bersaglio con valore di mana pari o inferiore alla forza di questa creatura dal tuo cimitero.

- La prima abilità del Pandiabolico si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.
- Se al Pandiabolico viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua prima abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la prima abilità del Pandiabolico si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la prima abilità del Pandiabolico si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la prima abilità del Pandiabolico, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.

- Usa la forza del Pandiabolico quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quali carte creatura possono essere bersagliate con la sua ultima abilità. (Consideralo pure come un metro di paragone per stabilire quanto sia diabolico il panda.)

Passaggio dei Farabutti

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{4}, {T}: Una creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Attivare la seconda abilità del Passaggio dei Farabutti dopo che una creatura è stata bloccata non la farà diventare non bloccata.

Predatore Ghignante

{3}{G}

Creatura — Farabutto Iena

4/3

Egida {2} (*Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {2}.*)

Morboso — All'inizio della tua sottofase finale, se è morta una creatura in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L'ultima abilità del Predatore Ghignante verifica mentre inizia la sottofase finale se una creatura è morta in questo turno. Se così non è stato, l'abilità non si innescherà.

Progenitus

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

Creatura Legendaria — Avatar Idra

10/10

Protezione da tutto

Se il Progenitus sta per essere messo in un cimitero da qualsiasi zona, rivela invece il Progenitus e rimescolalo nel grimorio del suo proprietario.

- “Protezione da tutto” significa che il Progenitus non può essere bloccato, non può essere incantato o equipaggiato, non può essere bersaglio di magie o abilità e che tutto il danno che sta per essergli inflitto viene prevenuto.
- Il Progenitus può comunque essere influenzato da effetti che non lo bersagliano o che non gli infliggono danno (come il Giorno del Castigo).

Protezione Testimoni

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

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

- La Protezione Testimoni sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
 - Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura, come quello della Crescita Gigante, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.
 - Se la creatura incantata aveva altri sottotipi oltre ai tipi di creatura, come Equipaggiamento, Veicolo o Santuario, perderà anche quelli.
 - Se un effetto richiede a un giocatore di scegliere il nome di una carta, quel giocatore non può scegliere “Rispettabile Affarista”, neppure se una creatura ha attualmente quel nome. (Non preoccuparti, questo non rende i suoi affari meno rispettabili.)
-

Raccoglitore Abissale

{1} {B} {B}

Creatura — Warlock Demone

3/2

{T}: Esilia una carta creatura bersaglio in un cimitero che vi è stata messa in questo turno. Crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è un Incubo in aggiunta ai suoi altri tipi. Poi esilia tutte le altre pedine Incubo che controlli.

- A parte l’eccezione indicata, la pedina creata dall’abilità del Raccoglitore Abissale copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell’oggetto che la carta era prima di essere messa in quel cimitero.
 - La pedina è un Incubo in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura. Questo è un valore copiabile della pedina che altri effetti possono copiare.
 - Se una carta copiata dalla pedina aveva abilità “quando questa creatura entra”, anche la pedina appropriata ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità “mentre questa creatura entra” o “questa creatura entra con” copiata dalla pedina.
 - L’abilità del Raccoglitore Abissale esilierà tutte le altre pedine Incubo che controlli, non solo le pedine Incubo create con l’abilità del Raccoglitore Abissale.
-

Ranger Bestiastirpe
{2}{G}
Creatura — Ranger Elfo
3/3

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli entra, questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- Se il Ranger Bestiastirpe entra contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di esse.

Refutare
{1}{U}{U}
Istantaneo
Neutralizza una magia bersaglio. Pesca una carta, poi scarta una carta.

- Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale quando Refutare tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai né scarterai alcuna carta.

Replica Stravagante
{4}{U}{U}
Incantesimo
All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina che è una copia di un altro permanente non terra bersaglio che controlli.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente 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 quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" del permanente copiato si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" del permanente copiato.

Rianimare il Passato
{2}{W}{W}
Stregoneria
Rimetti sul campo di battaglia tutte le carte creatura con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- Se una carta creatura nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Richiamo della Valchiria

{3}{W}{W}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura non pedina, non Angelo che controlli muore, rimetti quella carta sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1. Ha volare ed è un Angelo in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Se il Richiamo della Valchiria finisce nel cimitero nello stesso momento in cui una o più creature non pedina, non Angelo che controlli muoiono, la sua abilità si innesca una volta per ciascuna di quelle creature.

Riflessione Personale

{4}{U}{U}

Stregoneria

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

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

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (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, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura bersaglio.

Rinforzi Eroi

{2}{R}{W}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Soldato 1/1 bianche. Fino alla fine del turno, le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno rapidità. (*Possano attaccare e {T} in questo turno.*)

- La seconda parte dell'effetto dei Rinforzi Eroi influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si applica, incluse le pedine create dalla prima parte del suo effetto. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non prenderanno +1/+1 e non avranno rapidità.

Rintocco di Mezzanotte

{2} {W}

Istantaneo

Distruggi un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Umano 1/1 bianca.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Rintocco di Mezzanotte tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore crea una pedina Umano. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore crea una pedina Umano.

Risposta Luminosa

{4} {W}

Istantaneo

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se bersaglia una creatura TAPPata.

Distruggi una creatura bersaglio.

- 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.

Rito dell'Evocadraghi

{4} {R} {R}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Drago 5/5 rossa con volare.

- L'abilità del Rito dell'Evocadraghi si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Rivelazione Lunare

{2} {U}

Stregoneria

Pesca una carta per ogni valore di mana diverso tra i permanenti non terra che controlli.

- Se un permanente che controlli ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Rubinia, Battipista Audace
{R} {G}
Creatura Leggendaria — Esploratore Umano
1/2
Rapidità (*Questa creatura può attaccare e {T} non appena entra sotto il tuo controllo.*)
Ogniqualevolta Rubinia attacca mentre controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, Rubinia prende +2/+2 fino alla fine del turno.
{T}: Aggiungi {R} o {G}.

- Se controllavi una creatura con forza pari o superiore a 4 quando hai dichiarato Rubinia come creatura attaccante, non importa se ne controlli ancora una mentre la sua abilità innescata si risolve. Rubinia prende comunque +2/+2 fino alla fine del turno.

Saccheggiatore Senza Budella
{2} {B}
Creatura — Pirata Scheletro
2/2
Tocco letale (*Qualsiasi danno che questa creatura infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.*)
IncurSIONE — Quando questa creatura entra, se hai attaccato in questo turno, guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Puoi rimettere una di quelle carte in cima al tuo grimorio. Metti le altre nel tuo cimitero.

- Se ci sono meno di tre carte nel tuo grimorio quando l'ultima abilità del Saccheggiatore Senza Budella si risolve, guarda tutte le carte nel tuo grimorio e segui le istruzioni in ordine. Ad esempio, se hai solo due carte nel tuo grimorio, le guardi entrambe, ne rimetti fino a una in cima al tuo grimorio e metti le rimanenti nel tuo cimitero. Sembra una mossa che richiede abbastanza fegato.

Sacerdotessa della Sventura Razziatrice
{2} {B}
Creatura — Chierico Vampiro
3/2
Ogniqualevolta guadagni punti vita, ogni avversario perde 1 punto vita.

- L'abilità della Sacerdotessa della Sventura Razziatrice si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità della Sacerdotessa della Sventura Razziatrice si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità della Sacerdotessa della Sventura Razziatrice si innesca solo una volta.

- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità della Sacerdotessa della Sventura Razziatrice, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
-

Santuario della Pietranima

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{4}: Questa terra diventa una creatura 3/3 con cautela e tutti i tipi di creatura. È ancora una terra.

- L'ultima abilità del Santuario della Pietranima non ha una durata. Una volta che si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, il Santuario della Pietranima non lascia il campo di battaglia o un qualche effetto applicato successivamente non cambia le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
 - Se diventa una creatura, ma questa non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana né di usarla per attaccare in quel turno.
-

Scudiero Cavaliere dei Cieli

{1}{W}

Creatura — Esploratore Felino

1/1

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

Fintanto che questa creatura ha tre o più segnalini +1/+1, ha volare ed è un Cavaliere in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Se lo Scudiero Cavaliere dei Cieli entra contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua prima abilità si innesca per ciascuna di esse.
 - Una volta che lo Scudiero Cavaliere dei Cieli è stato bloccato, mettere abbastanza segnalini +1/+1 per fornirgli volare non lo farà diventare non bloccato.
-

Secondo Rito di Hidetsugu

{3}{R}

Istantaneo

Se un giocatore bersaglio ha esattamente 10 punti vita, il

Secondo Rito di Hidetsugu infligge 10 danni a quel giocatore.

- Dato che i punti vita del giocatore vengono verificati solo mentre la magia si risolve, puoi lanciare il Secondo Rito di Hidetsugu bersagliando qualunque giocatore, indipendentemente dai punti vita. Se il giocatore non ha 10 punti vita mentre il Secondo Rito di Hidetsugu inizia a risolversi, non ha effetto e finisce di risolversi. Da notare che poiché avere 10 punti vita non è una restrizione di bersaglio, la magia non verrà rimossa dalla pila poiché ha un bersaglio illegale; semplicemente non avrà effetto.
-

Seminatore di Caos

{3} {R}

Creatura — Diavolo

4/3

{2} {R}: Una creatura bersaglio non può bloccare in questo turno.

- Una volta che una creatura è stata dichiarata come creatura bloccante, attivare l'ultima abilità del Seminatore di Caos bersagliando quella creatura non le impedirà di bloccare.

Serafina dell'Avanguardia

{3} {W}

Creatura — Guerriero Angelo

3/3

Volare

Ogniquale volta guadagni punti vita per la prima volta in ogni turno, sorveglia 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- L'ultima abilità della Serafina dell'Avanguardia si innesca solo una volta per il tuo primo evento di guadagno di punti vita in ogni turno, indipendentemente da quanti punti vita guadagni.
- Se guadagni punti vita durante un turno prima che la Serafina dell'Avanguardia sia sul campo di battaglia, la sua ultima abilità non si innescherà in quel turno anche se guadagnerai altri punti vita più avanti nel turno.

Sopraffare

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

Stregoneria

Le creature che controlli prendono +3/+3 e hanno travolgere fino alla fine del turno. (*Ognuna di quelle creature può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

- Sopraffare influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Non influenzerà le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno.

Spuntino di Mezzanotte

{2} {B}

Incantesimo

IncurSIONE — All'inizio della tua sottofase finale, se hai attaccato in questo turno, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questa pedina: Guadagni 3 punti vita".*)

{2} {B}, Sacrifica questo incantesimo: Un avversario bersaglio perde X punti vita, dove X sono i punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità dello Spuntino di Mezzanotte.
-

Stagione del Raddoppio

{4} {G}

Incantesimo

Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, invece ne crea il doppio.

Se un effetto sta per mettere su un permanente che controlli uno o più segnalini, invece ne mette il doppio.

- Tutto ciò che è specificato dall'effetto che crea la pedina o le pedine originali sarà vero anche per la pedina o le pedine aggiuntive create dall'effetto di sostituzione della Stagione del Raddoppio. Ad esempio, se un effetto ti dice di creare una pedina "TAPPata e attaccante", anche le pedine aggiuntive saranno TAPPate e attaccanti.
 - La Stagione del Raddoppio influenza qualsiasi permanente che entri con segnalini.
 - I planeswalker entreranno con il doppio del consueto numero di segnalini fedeltà. Tuttavia, se attivi un'abilità il cui costo ti richiede di mettere dei segnalini fedeltà su un planeswalker, il numero di segnalini che metti non viene raddoppiato. Questo perché quei segnalini vengono messi come costo, non come effetto.
 - Le battaglie entreranno con il doppio del consueto numero di segnalini difesa.
 - Se ci sono due Stagioni del Raddoppio sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini sarà quattro volte il numero originale. Se ce ne sono tre sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini sarà otto volte il numero originale e così via.
-

Stendardo Araldico

{3}

Artefatto

Mentre questo artefatto entra, scegli un colore.

Le creature che controlli del colore scelto prendono

+1/+0.

{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

- Devi scegliere bianco, blu, nero, rosso o verde per l'abilità dello Stendardo Araldico. Non puoi scegliere "multicolore", "oro" o "incolore".
 - Se in qualche modo non viene scelto alcun colore, l'abilità statica dello Stendardo Araldico non ha effetto e la sua abilità di mana non produce mana se la attivi. Le creature incolore non prenderanno +1/+0 e non aggiungerai {C}.
-

Stregone Sanguinario Vendicativo

{1} {B}

Creatura — Warlock Vampiro

1/1

Ogniqualevolta questa creatura o un'altra creatura che controlli muore, un avversario bersaglio perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se lo Stregone Sanguinario Vendicativo muore contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di esse, incluso se stesso.

Tagliagole Salmastride

{1}{U}

Creatura — Pirata Tritone

2/1

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Ogniqualevolta lanci una magia durante il turno di un avversario, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Il Tagliagole Salmastride deve essere sul campo di battaglia perché la sua ultima abilità funzioni. In particolare, l'abilità non si innescherà mentre lanci il Tagliagole Salmastride durante il turno di un avversario.
- L'abilità del Tagliagole Salmastride si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Tempesta Millenaria

{4}{U}{R}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, copiala per ogni altra magia istantaneo o stregoneria che hai lanciato prima in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- Le magie che hai lanciato e che sono state neutralizzate sono comunque state lanciate, quindi aggiungeranno copie quando l'abilità della Tempesta Millenaria si risolve per magie lanciate in seguito nel turno.
- L'abilità della Tempesta Millenaria copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- Verranno create copie anche se la magia che ha fatto innescare l'abilità della Tempesta Millenaria è stata neutralizzata prima che quell'abilità si sia risolta. Le copie si risolvono prima della magia originale.
- Le copie avranno gli stessi bersagli della magia che stanno copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere modi diversi.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, le copie hanno lo stesso valore di X.
- Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per le copie. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.

- Le copie create dall'abilità della Tempesta Millenaria vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità della stessa Tempesta Millenaria) non si innescheranno.
-

Terrore di Tolaria

{6} {U}

Creatura — Serpe

5/5

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

Egida {2} (*Ogniqualvolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {2}.*)

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella del Terrore di Tolaria). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - La prima abilità del Terrore di Tolaria non può ridurre il suo costo al di sotto di {U}.
-

Terrore Volante Saprofago

{1} {U} {B}

Creatura — Uccello Incubo

2/2

Volare

Ogniqualvolta questa creatura entra o attacca, pesca una carta, poi scarta una carta.

Soglia — Questa creatura prende +1/+1 e ha tocco letale fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Terrore Volante Saprofago può diventare letale se il numero di carte nel tuo cimitero scende al di sotto di sette.
-

Tessitore di Anime

{2} {G}

Creatura — Spirito Ragno

4/3

Raggiungere

Ogniqualvolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, puoi rivelare carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se il Tessitore di Anime muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, la sua ultima abilità si innescherà per ciascuna di quelle creature.

Tiranno della Fiamma Gemella

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

3/5

Volare

Se una fonte che controlli sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, infligge invece il doppio di quel danno.

- I danni vengono inflitti dalla stessa fonte del danno originale. Il danno raddoppiato non viene inflitto dal Tiranno della Fiamma Gemella a meno che il Tiranno della Fiamma Gemella non sia la fonte del danno originale.
- Se un altro effetto (o effetti) modifica la quantità di danno che una fonte che controlli infliggerebbe, ad esempio prevenendone una parte, il giocatore a cui viene inflitto danno o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno sceglie in che ordine applicare quegli effetti (incluso quello del Tiranno della Fiamma Gemella). Se tutto il danno viene prevenuto, l'effetto del Tiranno della Fiamma Gemella non si applica più.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti e/o giocatori, quel danno viene diviso o assegnato prima di essere raddoppiato. Ad esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e questa viene bloccata da una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi quelle quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 rispettivamente.

Trucco delle Fategermoglio

{2} {U}

Istantaneo

Crea due pedine creatura Spiritello 1/1 blu con volare.

Quando lo fai, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Non scegli una creatura bersaglio quando lanci questa magia. Invece, una seconda abilità “riflessiva” si innesca quando crei due pedine creatura Spiritello 1/1 blu in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Unicorno della Buona Sorte

{1} {G} {W}

Creatura — Unicorno

2/2

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su quella creatura.

- Se l'Unicorno della Buona Sorte entra contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di esse.
-

Valchiria Giovane
{1}{W}
Creatura — Angelo
1/3
Volare
Ogniqualvolta un altro Angelo che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Se la Valchiria Giovane entra contemporaneamente a uno o più altri Angeli che controlli, la sua ultima abilità si innescherà per ciascuno di quegli altri Angeli.

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.

Vendicatrice Lamalesta
{R}{W}
Creatura — Soldato Umano
1/1
Doppio attacco (*Questa creatura infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.*)
Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)
Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

- Se una creatura attaccante con doppio attacco e travolgere distrugge tutte le creature che la bloccano con danno da combattimento da attacco improvviso, tutto il suo danno da combattimento normale viene assegnato al giocatore, al planeswalker o alla battaglia che quella creatura ha attaccato.

Viaggio nell'Ignoto
{3}{U}
Istantaneo
Il proprietario di una creatura bersaglio la mette a sua scelta in cima o in fondo al suo grimorio.
Sorveglianza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.*)

- Se più carte vengono messe nel grimorio in questo modo (ad esempio, quando la magia bersaglia un permanente combinato), il proprietario di quel permanente mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo. Le mette in qualsiasi ordine preferisca e non deve per forza rivelarlo.

Wurm Maggiore Piumato

{4} {G} {G}

Creatura — Wurm

7/7

Travolgere

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento nel tuo turno, metti altrettanti segnalini +1/+1 su di essa. (*Deve sopravvivere per ottenere i segnalini.*)

Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero rimuovendo sei segnalini dalle creature che controlli in aggiunta a pagare i suoi altri costi.

- Devi seguire tutte le normali restrizioni temporali quando lanci il Wurm Maggiore Piumato dal tuo cimitero con il permesso fornito dalla sua ultima abilità.

Zimone, Scultrice del Paradosso

{2} {G} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli fino a due creature bersaglio che controlli e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna.

{G} {U}, {T}: Scegli fino a due creature e/o artefatti bersaglio che controlli e raddoppia il numero di ogni tipo di segnalino su quei permanenti.

- Per raddoppiare il numero di ogni tipo di segnalino su un permanente, metti su di esso un altro segnalino per ogni segnalino che possiede già. Gli effetti che interagiscono con i segnalini messi sui permanenti, come l'effetto dell'Evoluzione Ramificata, si applicano come di consueto.

Zul Ashur, Signora dei Lich

{1} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Zombie

2/2

Egida—Paga 2 punti vita. (*Ogniqualevolta questa creatura diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi 2 punti vita.*)

{T}: Puoi lanciare una carta creatura Zombie bersaglio dal tuo cimitero in questo turno.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte creatura Zombie lanciate con il permesso fornito dall'ultima abilità di Zul Ashur.
-

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE SPECIAL GUEST DI *FONDAMENTI DI MAGIC: THE GATHERING*:

Artigiano Immondo

{B/G} {B/G}

Creatura — Incubo

1/1

Questa creatura prende +1/+1 per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

{X} {B/G}, {T}, Sacrifica un'altra 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. Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità dell'Artigiano Immondo si applica solo mentre è sul campo di battaglia.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto all'Artigiano Immondo potrebbe diventare letale se alcune carte creatura lasciassero il tuo cimitero durante quel turno.
- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Bracelama

{4} {R} {R}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Lampo

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

Quando la Bracelama entra, assegnala a una creatura bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +1/+1 e ha doppio attacco e travolgere.

Equipaggiare {3}

- 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.
- La seconda abilità della Bracelama non può ridurre il suo costo al di sotto di {R} {R}.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. Da notare che gli avversari non possono tentare di aumentare il costo della Bracelama rimuovendo le creature attaccanti che controlli.

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.

Custode dei Fiori

{1}{G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

{T}: Per ogni colore tra i permanenti che controlli, aggiungi un mana di quel colore.

- Per ogni colore (bianco, blu, nero, rosso e verde), verifica se controlli un permanente di quel colore. Puoi contare lo stesso permanente per più colori. Per esempio, se controlli un incantesimo verde e una creatura bianco-nera, l'abilità della Custode dei Fiori produrrà {W}{B}{G}.
- La Custode dei Fiori non produrrà più di un mana di qualsiasi colore specifico. Al massimo, produrrà {W}{U}{B}{R}{G}.
- La Custode dei Fiori non può produrre mana incolore, anche se controlli un permanente incolore.

Goblin in Agguato

{R}

Creatura — Guerriero Goblin

1/1

Potenziamento {R}

Quando questa creatura entra, se è stata potenziata, le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno rapidità fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità del Goblin in Agguato influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Non influenzerà le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno.

Manipolazione Temporale

{3}{U}{U}

Stregoneria

Gioca un turno extra dopo questo.

- Se più effetti di "turno extra" si risolvono nello stesso turno, vengono giocati in ordine inverso rispetto a quello in cui si sono risolti gli effetti. In altre parole, il turno extra creato più di recente viene giocato per primo.

Tutela della Sfinge

{2}{U}

Incantesimo

Ogniqualvolta peschi una carta, un avversario bersaglio macina due carte. Se due carte non terra che condividono un colore vengono macinate in questo modo, ripeti il procedimento.

{5}{U}: Pesca una carta, poi scarta una carta.

- Incolore non è un colore, quindi mettere in un cimitero due carte incolori non farà ripetere il procedimento.
 - Il procedimento continuerà a ripetersi fintanto che entrambe le carte condividono un colore e nessuna delle due è una carta terra.
-

Tutore Macabro
{1}{B}{B}
Stregoneria
Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta e aggiungila alla tua mano, poi rimescola. Perdi 3 punti vita.

- Non riveli la carta che scegli.
-

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELLA COLLEZIONE INIZIALE DI *FONDAMENTI DI MAGIC: THE GATHERING:*

Abbondanza Primordiale
{5}{G}
Incantesimo
Ogniqualevolta lanci una magia creatura, crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde.
Ogniqualevolta lanci una magia non creatura, metti tre segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.
Terraferma — Ogniqualevolta una terra che controlli entra, guadagni 3 punti vita.

- La prima e la seconda abilità dell'Abbondanza Primordiale si risolvono prima della magia che le ha fatte innescare. Si risolvono anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Angelo della Vitalità
{2}{W}
Creatura — Angelo
2/2
Volare
Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece altrettanti più 1.
Questa creatura prende +2/+2 fintanto che hai 25 o più punti vita.

- Se controlli due Angeli della Vitalità e stai per guadagnare punti vita, ne guadagni altrettanti più 2. Un terzo Angelo della Vitalità ti farà guadagnare altrettanti punti vita più 3 e così via.
- La seconda abilità dell'Angelo della Vitalità si applica una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.

- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la seconda abilità dell’Angelo della Vitalità si applica solo una volta.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la seconda abilità dell’Angelo della Vitalità si applicherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie nello stesso momento (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l’abilità si applicherà una sola volta.
- Se all’Angelo della Vitalità viene inflitto danno e i tuoi punti vita aumentano oltre 25 prima che vengano verificate le azioni di stato (probabilmente perché all’Angelo della Vitalità viene inflitto danno da combattimento nello stesso momento in cui una creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento), l’ultima abilità dell’Angelo della Vitalità si applica prima di verificare se esso verrà distrutto a causa del danno letale che ha su di sé.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto all’Angelo della Vitalità può diventare letale se i tuoi punti vita scendono sotto 25 durante quel turno.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno applicare la seconda abilità dell’Angelo della Vitalità, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.
- Nei formati in cui i tuoi punti vita iniziali non sono 20, l’ultima abilità dell’Angelo della Vitalità si applica comunque se i tuoi punti vita sono pari o superiori a 25.
- In una partita Two-Headed Giant, l’ultima abilità dell’Angelo della Vitalità si applica se i punti vita della tua squadra sono pari o superiori a 25.

Arcanis l’Onnipotente
 {3}{U}{U}{U}
 Creatura Leggendaria — Mago
 3/4
 {T}: Pesca tre carte.
 {2}{U}{U}: Fai tornare Arcanis in mano al suo proprietario.

- L’ultima abilità di Arcanis può essere attivata solo mentre è sul campo di battaglia.

Aurelia, la Condottiera
 {2}{R}{R}{W}{W}
 Creatura Leggendaria — Angelo
 3/4
 Volare, cautela, rapidità
 Ogniqualvolta Aurelia attacca per la prima volta in ogni turno, STAPpa tutte le creature che controlli. Dopo questa fase, c’è una fase di combattimento addizionale.

- L’ultima abilità di Aurelia non ti fornisce fasi principali addizionali. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.

Auriga dei Morti

{3} {B}

Creatura — Vampiro

3/2

Quando questa creatura muore, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

- Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se l'Auriga dei Morti e una creatura con valore di mana pari o inferiore a 2 muoiono contemporaneamente, puoi bersagliare quella carta e rimetterla sul campo di battaglia.
- Se una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 2 diventa una copia dell'Auriga dei Morti e muore, può essere il bersaglio della sua stessa abilità.

Automa Adattivo

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/2

Mentre questa creatura entra, scegli un tipo di creatura.

Questa creatura ha il tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

Le altre creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1.

- Scegli il tipo di creatura mentre l'Automa Adattivo entra. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui la scelta viene effettuata e quello in cui le creature appropriate prendono +1/+1.
- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Umano o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta (come artefatto), né supertipi (come leggendario).
- Anche se l'Automa Adattivo è un Costrutto, le altre creature Costrutto che controlli non prenderanno +1/+1 (a meno che tu non abbia scelto Costrutto mentre l'Automa Adattivo entrava nel campo di battaglia).

Ayli, Pellegrina Eterna

{W} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Kor

2/3

Tocco letale (*Qualsiasi danno che questa creatura infligge a una creatura è sufficiente a distruggerla.*)

{1}, Sacrifica un'altra creatura: Guadagni punti vita pari alla costituzione della creatura sacrificata.

{1} {W} {B}, Sacrifica un'altra creatura: Esilia un permanente non terra bersaglio. Attiva solo se hai almeno 10 punti vita in più rispetto ai tuoi punti vita iniziali.

- Una volta attivata l'ultima abilità di Ayli, è irrilevante cosa accada ai tuoi punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità di Ayli verifica i punti vita totali della tua squadra.
-

Banco di Nebbia
{1} {U}
Creatura — Muro
0/2
Difensore (*Questa creatura non può attaccare.*)
Volare
Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto a e da questa creatura.

- L'effetto di prevenzione del Banco di Nebbia non viene considerato mentre assegni il danno da combattimento inflitto da una creatura con travolgere. Per esempio, se blocca una creatura 5/5 con travolgere, il controllore di quella creatura deve assegnare 2 danni da combattimento di quella creatura al Banco di Nebbia e può assegnare i rimanenti al giocatore, al planeswalker o alla battaglia in difesa.
-

Berretto Rosso dei Bassifondi
{2} {R} {R}
Creatura — Guerriero Goblin
3/3
Minacciare
Quando questa creatura entra, crea due pedine creatura Ratto 1/1 nere con “Questa pedina non può bloccare”.
All’inizio del tuo mantenimento, puoi sacrificare un’altra creatura. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura ed esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Se il Berretto Rosso dei Bassifondi lascia il campo di battaglia dopo che la sua ultima abilità si è innescata, puoi comunque sacrificare una creatura ed esiliare la prima carta del tuo grimorio, anche se non metterai un segnalino +1/+1 sul Berretto Rosso dei Bassifondi.
 - Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall’ultima abilità del Berretto Rosso dei Bassifondi. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
-

Calcalava Ghitu
{R}
Creatura — Mago Umano
1/2
Fintanto che nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, questa creatura prende +1/+0 e ha rapidità. (*Può attaccare e {T} non appena entra sotto il tuo controllo.*)

- Se il Calcalava Ghitu perde rapidità dopo che è stato dichiarato come attaccante nel turno in cui è entrato sotto il tuo controllo, continuerà ad attaccare. Non verrà rimosso dal combattimento. D’altro canto, se perde rapidità prima della tua sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, non sarà in grado di attaccare.
-

Campo di Demolizione

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}, Sacrifica questa terra: Distruggi una terra non base bersaglio controllata da un avversario. Il controllore di quella terra può passare in rassegna il suo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare. Puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare.

- Se la terra bersagliata è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità del Campo di Demolizione si risolve, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore potrà passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base.
- Il controllore della terra bersaglio può passare in rassegna per una carta terra base anche se quella terra non è stata distrutta dall'abilità del Campo di Demolizione. Questo può avvenire perché la terra ha indistruttibile.

Cannocchiale Incantato

{2}

Artefatto

Mentre questo artefatto entra, guarda la mano di un avversario, poi scegli il nome di una carta qualsiasi.

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

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

Cavaliere della Grazia

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Attacco improvviso (*Questa creatura infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.*)

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

Questa creatura prende +1/+0 fintanto che un qualsiasi giocatore controlla un permanente nero.

- “Anti-malocchio da [caratteristica]” è una variante dell’abilità anti-malocchio. “Anti-malocchio dal nero” significa “Questo permanente non può essere bersaglio di magie nere controllate dai tuoi avversari o di abilità di fonti nere controllate dai tuoi avversari”.
 - Se un effetto dice che una creatura perde anti-malocchio o può essere bersagliata come se non avesse anti-malocchio, tale effetto si applica anche ad anti-malocchio dal nero.
 - La Cavaliere della Grazia prende solo +1/+0 se un qualsiasi giocatore controlla un permanente nero, indipendentemente dal numero di permanenti neri controllati dai giocatori.
-

Cavaliere della Malvagità

{1}{B}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Attacco improvviso (*Questa creatura infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.*)

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

Questa creatura prende +1/+0 fintanto che un qualsiasi giocatore controlla un permanente bianco.

- “Anti-malocchio da [caratteristica]” è una variante dell’abilità anti-malocchio. “Anti-malocchio dal bianco” significa “Questo permanente non può essere bersaglio di magie bianche controllate dai tuoi avversari o di abilità di fonti bianche controllate dai tuoi avversari”.
 - Se un effetto dice che una creatura perde anti-malocchio o può essere bersagliata come se non avesse anti-malocchio, tale effetto si applica anche ad anti-malocchio dal bianco.
 - La Cavaliere della Malvagità prende solo +1/+0 se un qualsiasi giocatore controlla un permanente bianco, indipendentemente dal numero di permanenti bianchi controllati dai giocatori.
-

Caverne Criptiche

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}, Sacrifica questa terra: Pesca una carta. Attiva solo se controlli cinque o più terre.

- Le Caverne Criptiche possono essere una delle cinque terre che controlli. Non devi necessariamente controllare altre cinque terre. Non è un problema se controlli solo quattro terre mentre termini di attivare l'ultima abilità delle Caverne Criptiche.
- Se controlli due Caverne Criptiche ed esattamente tre altre terre, puoi attivare l'ultima abilità di solo una delle Caverne Criptiche. Non appena il costo di quell'abilità viene pagato, non controllerai più terre sufficienti per attivare l'abilità della seconda copia delle Caverne Criptiche.

Cecchino

{2} {R}

Creatura — Sciamano Goblin

2/2

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, questa creatura infligge 2 danni a ogni avversario.

- L'abilità innescata del Cecchino si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Cecchino fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Colosso del Cannello

{8}

Creatura Artefatto — Costrutto

8/8

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

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

Ogniqualvolta un Cannello che controlli entra, puoi mettere questa carta dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

- 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.
- 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.

Confiscare

{4} {U} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Controlli il permanente incantato.

- Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati.
- Prendere il controllo di un'Aura o di un Equipaggiamento non cambia ciò a cui sono assegnati.

Coraggio Inflexibile

{1}{G}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha travolgere e legame vitale. *(Il danno inflitto dalla creatura fa anche guadagnare al suo controllore altrettanti punti vita.)*

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.
-

Crociata di Odric

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

/

La forza e la costituzione della Crociata di Odric sono pari al numero di creature che controlli.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione della Crociata di Odric funziona in tutte le zone, non solo nel campo di battaglia.
 - Fintanto che la Crociata di Odric è sul campo di battaglia ed è ancora una creatura, la sua abilità la considera tra le creature che controlli.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto dalla Crociata di Odric potrebbe diventare letale se le altre creature che controlli lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.
-

Decreto Devoto

{1}{W}

Stregoneria

Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio di colore nero o rosso. Profetizza 1. *(Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla in fondo.)*

- Se la creatura o il planeswalker bersaglio sono bersagli illegali nel momento in cui il Decreto Devoto tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzerai 1.
-

Demone della Profanazione

{2}{B}{B}

Creatura — Demone

6/6

Volare

All'inizio di ogni combattimento, qualsiasi avversario può sacrificare una creatura a propria scelta. Se un giocatore lo fa, TAPpa questa creatura e metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- I giocatori non sapranno quale giocatore, planeswalker o battaglia sarà attaccato dal Demone della Profanazione, nel momento in cui decideranno se sacrificare una creatura.

- Ogni avversario in ordine di turno può scegliere di sacrificare una creatura, anche se un avversario ha già scelto di sacrificare una creatura in quel combattimento. Sul Demone della Profanazione verrà messo un massimo di un segnalino +1/+1 per ogni combattimento, indipendentemente dal numero di creature sacrificate.

Destino Angelico

{2}{W}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +4/+4, ha volare e attacco improvviso ed è un Angelo in aggiunta ai suoi altri tipi.

Quando la creatura incantata muore, fai tornare il Destino Angelico in mano al suo proprietario.

- Se la creatura muore prima che la magia Destino Angelico si risolva, il Destino Angelico finirà nel cimitero del suo proprietario. Non ritornerà in mano al suo proprietario.
- Se il Destino Angelico non è più in un cimitero quando la sua abilità innescata si risolve, non ritornerà in mano al suo proprietario.

Distese Striscianti

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{4}: Metti due segnalini +1/+1 su questa terra. Poi puoi farla diventare una creatura Elementale 0/0 fino alla fine del turno. È ancora una terra.

- Puoi attivare la seconda abilità delle Distese Striscianti anche se sono già una creatura.
- I segnalini rimangono sulle Distese Striscianti quando queste smettono di essere una creatura. Se ridiventano una creatura più tardi, i segnalini verranno applicati.
- A meno che le Distese Striscianti non siano già una creatura, la loro seconda abilità fa in modo che i segnalini +1/+1 vengano messi su una terra non creatura. Le abilità che si applicano o si innescano quando vengono messi segnalini su una creatura che controlli non lo faranno.
- Se diventa una creatura, ma non è rimasta ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo turno più recente, non sarai in grado di attivare la sua abilità di mana o usarla per attaccare in quel turno.

Dracomago

{5}{R}{R}

Creatura — Mago Drago

5/5

Volare

Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, ogni giocatore scarta la propria mano, poi pesca sette carte.

- Se un giocatore ha meno di sette carte nel suo grimorio, quel giocatore perde la partita dopo che l'abilità innescata del Dracomago si è risolta. Se ogni giocatore perde la partita in questo modo, la partita finirà in parità.

Draghetto degli Enigmi

{1} {U} {R}

Creatura — Draghetto

*/4

Volare

La forza del Draghetto degli Enigmi è pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- L'abilità che definisce la forza del Draghetto degli Enigmi funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.

Drago Accaparratore

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Quando questa creatura entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto, esiliarla, poi rimescolare.

Quando questa creatura muore, puoi mettere la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- La carta artefatto che trovi viene esiliata a faccia in su. Tutti i giocatori possono vedere cos'è.
- Le ultime due abilità del Drago Accaparratore sono collegate. La terza abilità si riferisce solo alla carta esiliata dalla seconda abilità di quel Drago Accaparratore. In altre parole, ogni Drago ha il proprio tesoro.
- Se il Drago Accaparratore muore prima che la sua seconda abilità si sia risolta, la sua terza abilità si innescherà ma non avrà alcun effetto. Poi si risolverà la sua seconda abilità. Se scegli di esiliare una carta artefatto dal tuo grimorio, verrà esiliata per un tempo indeterminato.

Driade Militante

{G/W}

Creatura — Soldato Driade

2/1

{G/W} può essere pagato con {G} o {W}.

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

- Se una magia istantaneo o stregoneria distrugge direttamente la Driade Militante (come fa Omicidio), quella carta istantaneo o stregoneria sarà messa nel cimitero del suo proprietario. Tuttavia, se una carta istantaneo o stregoneria infligge danno letale alla Driade Militante, la Driade Militante rimarrà sul campo di battaglia fino alla prossima volta che vengono verificate le azioni di stato, cioè dopo che l'istantaneo o la stregoneria finisce di risolversi. L'istantaneo o la stregoneria sarà esiliato.
- Se una carta istantaneo o stregoneria viene scartata mentre la Driade Militante 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 possono trovare quella carta in esilio.

Drogskol Razziatore

{5}{W}{U}

Creatura — Spirito

3/5

Volare

Doppio attacco (*Questa creatura infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.*)

Legame vitale (*Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.*)

Ogniquale volta guadagni punti vita, pesca una carta.

- Se il Drogskol Razziatore infligge abbastanza danno da attacco improvviso da distruggere ciascuna creatura che sta bloccando o da cui è stato bloccato, non infliggerà alcun danno durante la normale sottofase di danno da combattimento e la sua ultima abilità non si innescherà una seconda volta in quel combattimento. Ma è un caso diverso se il Drogskol Razziatore sta attaccando e in qualche modo guadagna travolgere.
- L'ultima abilità del Drogskol Razziatore si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'ultima abilità del Drogskol Razziatore si innesca solo una volta.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controllano infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'ultima abilità del Drogskol Razziatore si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlla infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

Druido dei Germogli Primavera

{2}{G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

Quando questa creatura entra, puoi sacrificare una terra.

Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPPate, poi rimescola.

- Mentre si risolve l'abilità innescata del Druido dei Germogli Primavera, non puoi sacrificare più terre per cercare più di due carte terra base.

Empatico Spietato

{2}{G}

Creatura — Elfo

1/1

Quando questa creatura entra, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o superiore a 6, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
-

Essere d'Esempio

{U/R} {U/R}

Istantaneo

{U/R} può essere pagato con {U} o {R}.

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

- Dopo che Essere d'Esempio si risolve, la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in quel turno verrà copiata a prescindere se ha bersagli o meno.
 - Se la magia ha dei bersagli, la copia avrà gli stessi bersagli a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
 - 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 copiata divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
 - Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
 - Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
 - La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
-

Evocazioni di Terrore

{X} {B} {B}

Stregoneria

Ogni giocatore macina X carte. Per ogni carta creatura messa in un cimitero in questo modo, crei una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPPATA. *(Per macinare una carta, un giocatore mette nel suo cimitero la prima carta del suo grimorio.)*

- Se una carta creatura ha un'abilità di sostituzione per cui “invece” di essere messa nel cimitero viene messa in un'altra zona, quella carta non viene considerata per determinare il numero di Zombie che ottieni. Al contrario, vengono considerate le carte creatura con un'abilità innescata che le rimuove dal cimitero quando vengono messe nel cimitero da qualsiasi zona (incluso il tuo grimorio).
-

Fine del Labirinto

Terra

Questa terra entra TAPpata.

{T}: Aggiungi {C}.

{3}, {T}, Fai tornare questa terra 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.

Flagello degli Eroi

{3}{G}{G}

Creatura — Idra

0/0

Questa creatura entra con quattro segnalini +1/+1.

{2}{G}{G}: Metti X segnalini +1/+1 su questa creatura, dove X è la sua forza.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità del Flagello degli Eroi.
- Se la forza del Flagello degli Eroi è minore di 0 quando si risolve la sua seconda abilità, X si considera 0.

Fumigare

{3}{W}{W}

Stregoneria

Distruggi tutte le creature. Guadagni 1 punto vita per ogni creatura distrutta in questo modo.

- Le creature distrutte in questo modo contano per il totale di punti vita guadagnati anche se vengono messe in una zona diversa dal cimitero.
 - Non guadagnerai 1 punto vita per ogni creatura che non è stata distrutta davvero (per esempio, una creatura che ha indistruttibile).
-

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

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

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

Genio delle Tempeste
{U}{U}{U}
Creatura — Genio
0/4
Volare
Questa creatura prende +1/+0 per ogni Isola base che controlla.

- L'abilità del Genio delle Tempeste che ne modifica la forza si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, è una carta creatura 0/4.
-

Gransqualo Vorace
{3}{U}{U}
Creatura — Squalo
5/4
Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)
Quando questa creatura entra, neutralizza una magia artefatto o creatura bersaglio.

- Puoi lanciare il Gransqualo Vorace senza un bersaglio per la sua abilità innescata “entra”. Quell'abilità semplicemente non avrà effetto. Non farà sì che il Gransqualo Vorace neutralizzi se stesso. Non è poi così vorace!
-

Halana e Alena, Compagne

{2} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Ranger Umano

2/3

Attacco improvviso (*Questa creatura infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.*)

Raggiungere (*Questa creatura può bloccare le creature con volare.*)

All'inizio del combattimento nel tuo turno, metti X segnalini +1/+1 su un'altra creatura bersaglio che controlli, dove X è la forza di Halana e Alena. Quella creatura ha rapidità fino alla fine del turno.

- Se la forza di Halana e Alena è in qualche modo negativa nel momento in cui la loro abilità innescata si risolve, non metterai segnalini su quella creatura. L'effetto non rimuove segnalini da quella creatura né le fornisce segnalini -1/-1.

Impulso del Maelstrom

{1} {B} {G}

Stregoneria

Distruggi un permanente non terra bersaglio e tutti gli altri permanenti con lo stesso nome di quel permanente.

- 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".

Infuso Mortale

{B} {G}

Stregoneria

Ogni giocatore sacrifica una creatura o un planeswalker a propria scelta. Se hai sacrificato un permanente in questo modo, puoi riprendere in mano un'altra carta permanente dal tuo cimitero.

- Prima il giocatore attivo sceglie quale creatura o planeswalker sacrificherà, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutti quei permanenti vengono sacrificati contemporaneamente.
 - Se lanci l'Infuso Mortale e controlli creature o planeswalker mentre si risolve, devi sacrificarne uno.
 - Scegli quale carta permanente riprendere in mano, se applicabile, mentre l'Infuso Mortale si risolve, dopo che i permanenti sono stati sacrificati.
 - Non puoi riprendere la stessa carta permanente che hai sacrificato.
-

Lathliss, Regina dei Draghi
{4}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Drago
6/6
Volare
Ogniquale volta un altro Drago non pedina che controlli entra, crea una pedina creatura Drago 5/5 rossa con volare.
{1}{R}: I Draghi che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- Se Lathliss entra contemporaneamente a uno o più altri Draghi non pedina che controlli, la sua seconda abilità si innesca una volta per ciascuno di quegli altri Draghi.

Lince Reale
{3}{W}{W}
Creatura — Felino
3/3
Gli altri Felini che controlli prendono +1/+1 e hanno legame vitale. *(Il danno inflitto da quelle creature ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.)*
Quando questa creatura entra, crea due pedine creatura Felino 1/1 bianche con legame vitale.

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.
- Tutti gli altri Felini che controlli prendono +1/+1 e hanno legame vitale, non solo quelli creati dall'ultima abilità della Lince Reale.

Lyra Dawnbringer
{3}{W}{W}
Creatura Leggendaria — Angelo
5/5
Volare
Attacco improvviso *(Questa creatura infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.)*
Legame vitale *(Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.)*
Gli altri Angeli che controlli prendono +1/+1 e hanno legame vitale.

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Angelo che controlli potrebbe diventare letale se Lyra lascia il campo di battaglia durante quel turno.
-

Mappa della Spedizione

{1}

Artefatto

{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Puoi trovare una qualsiasi carta terra, non soltanto una carta terra base.
-

Mascellardente Gigante

{2} {R}

Creatura — Bestia Dinosaurio

4/3

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

I giocatori non possono guadagnare punti vita.

- Magie e abilità che farebbero guadagnare punti vita ai giocatori si risolvono comunque mentre il Mascellardente Gigante è sul campo di battaglia. Nessun giocatore guadagnerà punti vita, ma avverranno tutti gli altri effetti di quelle magie o abilità.
 - Se un effetto dice di impostare i punti vita di un giocatore a un numero superiore ai suoi punti vita attuali mentre il Mascellardente Gigante è sul campo di battaglia, i punti vita del giocatore non cambiano.
-

Mazzuolatore Taurino

{2} {R}

Creatura — Polimorfo

2/2

Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, puoi mettere un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L'ultima abilità del Mazzuolatore Taurino si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Melma Predatrice

{G} {G} {G}

Creatura — Melma

1/1

Indistruttibile (*Il danno e gli effetti che dicono "distruggi" non distruggono questa creatura.*)

Ogniqualevolta questa creatura attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

Ogniqualevolta muore una creatura a cui questa creatura ha inflitto danno in questo turno, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- Ogni volta che muore una creatura, verifica se la Melma Predatrice le aveva inflitto danno in un qualsiasi momento durante quel turno. Se così è stato, si innesca l'abilità della Melma Predatrice. Non importa chi controllasse la creatura o in quale cimitero sia stata messa.

Mentescintilla

{1}{R}{R}

Creatura — Elementale

3/2

Attacco improvviso (*Questa creatura infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.*)

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia istantaneo o stregoneria bianca o blu, questa creatura infligge 2 danni a quel giocatore.

- L'ultima abilità del Mentescintilla si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se un avversario lancia una magia che è sia bianca che blu, l'ultima abilità del Mentescintilla si innesca solo una volta.

Mentore degli Umili

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 entra, puoi pagare {1}. Se lo fai, pesca una carta.

- L'abilità del Mentore degli Umili verifica la forza dell'altra creatura solo mentre entra. Se la forza di quella creatura è pari o inferiore a 2, l'abilità si innescherà. Una volta che l'abilità si è innescata, aumentare la forza di quella creatura a un valore superiore a 2 non influenzerà quell'abilità. Analogamente, ridurre la forza della creatura a un valore pari o inferiore a 2, dopo che è entrata, non farà innescare l'abilità.
- Se una o più abilità statiche che si applicano a una creatura che entra modificano la sua forza, quelle abilità vengono considerate nel momento in cui si determina se l'abilità del Mentore degli Umili si innesca o meno. Lo stesso vale per gli effetti di sostituzione che si applicano ad essa, come entrare con uno o più segnalini +1/+1 o entrare come copia di un'altra creatura.
- Mentre risolvi l'abilità innescata del Mentore degli Umili, non puoi pagare {1} più volte per pescare più di una carta.

Mietitore di Mezzanotte

{2}{B}

Creatura — Cavaliere Zombie

3/2

Ogniqualevolta una creatura non pedina che controlli muore, questa creatura ti infligge 1 danno e 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.
-

Myojin dei Confini della Notte

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

Creatura Legendaria — Spirito

5/2

Il Myojin dei Confini della Notte entra con un segnalino divinità se lo lanci dalla tua mano.

Il Myojin dei Confini della Notte ha indistruttibile fintanto che ha un segnalino divinità.

Rimuovi un segnalino divinità dal Myojin dei Confini della Notte: Ogni avversario scarta la propria mano.

- In una partita Commander in cui questa carta è il tuo comandante, lanciarla dalla zona di comando non conta come lanciarla dalla tua mano.
-

Negare

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia non creatura bersaglio.

- Una “magia creatura” è una qualsiasi magia con il tipo creatura, anche se ha altri tipi come artefatto o incantesimo.
-

Nibbio Infernale d'Acciaio

{6}

Creatura Artefatto — Drago

5/5

Volare

{2}: Questa creatura prende +1/+0 fino alla fine del turno.

{X}: Distruggi ogni permanente non terra con valore di mana pari a X al cui controllore è stato inflitto danno da combattimento da questa creatura in questo turno. Attiva solo una volta per turno.

- L'ultima abilità del Nibbio Infernale d'Acciaio distrugge solo i permanenti non terra il cui valore di mana è esattamente pari a X, e solo quelli controllati dai giocatori a cui è stato inflitto danno da combattimento dal Nibbio Infernale d'Acciaio in questo turno.
- È irrilevante chi controllava quei permanenti nel momento in cui il Nibbio Infernale d'Acciaio ha inflitto il danno da combattimento o se quei permanenti erano presenti sul campo di battaglia in quel momento.
- Puoi attivare l'ultima abilità anche se il Nibbio Infernale d'Acciaio non ha inflitto danno da combattimento ad alcun giocatore in quel turno. Se lo fai, l'abilità non farà nulla.
- Se la terza abilità del Nibbio Infernale d'Acciaio viene attivata con X pari a 0, distruggerà ogni permanente non terra con valore di mana pari a 0 che i giocatori appropriati controllano.

- Il valore di mana di un permanente è determinato unicamente dai simboli di mana stampati nell'angolo in alto a destra, a meno che non stia copiando qualcos'altro (vedi sotto). Il valore di mana è l'ammontare totale di mana in quel costo, indipendentemente dal colore. Per esempio, una carta con un costo di mana $\{3\}\{U\}\{U\}$ ha un valore di mana pari a 5.
- Se un permanente sta copiando qualcos'altro, il suo valore di mana è pari al valore di mana di qualsiasi cosa stia copiando.
- In tutti i casi, ignora qualsiasi costo alternativo o addizionale (come potenziamento) pagato quando il permanente è stato lanciato.
- Se il costo di mana di un permanente comprende $\{X\}$, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.
- Se un permanente non terra non ha simboli di mana nell'angolo in alto a destra (perché è una pedina che non sta copiando nient'altro, ad esempio), il suo valore di mana è pari a 0.

Nobile Kalastria

$\{B\}\{B\}$

Creatura — Sciamano Vampiro

2/2

Ogniqualvolta questa creatura o un altro Vampiro che controlli muore, puoi pagare $\{B\}$. Se lo fai, un giocatore bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- Se più Vampiri che controlli (compresa la stessa Nobile Kalastria) muoiono contemporaneamente, l'abilità della Nobile Kalastria si innesca altrettante volte.
- Se il giocatore bersaglio è un bersaglio illegale quando l'abilità della Nobile Kalastria tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Nutrire lo Sciame

$\{1\}\{B\}$

Stregoneria

Distruggi una creatura o un incantesimo bersaglio controllati da un avversario. Perdi punti vita pari al valore di mana di quel permanente.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Nutrire lo Sciame tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non perderai punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), perderai punti vita.
- L'ammontare di punti vita persi è determinato dal valore di mana che il permanente aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
- Se un permanente sul campo di battaglia ha $\{X\}$ nel costo di mana, X viene considerato 0 ai fini della determinazione del suo valore di mana.

Occhialoni della Piromante

{5}

Artefatto Leggendaro

{T}: Aggiungi {R}. Quando quel mana viene speso per lanciare una magia istantaneo o stregoneria rossa, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Il mana prodotto dagli Occhialoni della Piromante può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie istantaneo o stregoneria rosse.
- Verrà copiata qualsiasi magia istantaneo o stregoneria rossa per cui spendi il mana, non soltanto una che richieda bersagli.
- L'abilità innescata ritardata si innescherà indipendentemente dal fatto che gli Occhialoni della Piromante siano ancora sul campo di battaglia o meno.
- Se per lanciare una singola magia istantaneo o stregoneria rossa viene speso più di un mana rosso prodotto dagli Occhialoni della Piromante, si innescherà l'abilità innescata ritardata associata a ciascun mana speso. Verranno create altrettante copie. È irrilevante se quel mana rosso sia stato prodotto da uno o da più Occhialoni della Piromante.
- Una copia viene creata anche se la magia lanciata con il mana rosso prodotto dagli Occhialoni della Piromante è stata neutralizzata o in qualche modo ha lasciato la pila senza risolversi prima che quell'abilità si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.
- 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. I nuovi bersagli devono essere legali.
- 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 un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.

Offerta Innocua

{2} {R}

Stregoneria

Un avversario bersaglio prende il controllo di un permanente bersaglio che controlli.

- Il tuo avversario non può rifiutare il tuo generoso dono.
-

Ordalia di Nylea

{1}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Ogniquale volta la creatura incantata attacca, metti un segnalino +1/+1 su di essa. Poi, se ha tre o più segnalini +1/+1, sacrifica quest'Aura.

Quando sacrifichi quest'Aura, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

- La verifica della presenza o meno di tre o più segnalini +1/+1 sulla creatura incantata avviene come parte della risoluzione dell'abilità innescata dall'attacco. Se il terzo segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura incantata in qualsiasi altro modo, non sacrificherai l'Ordalia di Nylea fino alla prossima volta in cui la creatura attacca.
- L'ultima abilità dell'Ordalia di Nylea si innescherà quando la sacrifichi per qualsiasi motivo, non solo quando la sacrifichi a causa dell'effetto della sua seconda abilità.

Ovika, Golia dell'Enigma

{5}{U}{R}

Creatura Legendaria — Incubo Phyrexiano

6/6

Volare

Egida—{3}, Paga 3 punti vita.

Ogniquale volta lanci una magia non creatura, crea X pedine creatura Goblin Phyrexiano 1/1 rosse, dove X è il valore di mana di quella magia. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

- Se una magia in pila ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il suo valore di mana.

Patto Demoniaco

{2}{B}{B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, scegli uno che non è stato scelto —

- Questo incantesimo infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio e tu guadagni 4 punti vita.
- Un avversario bersaglio scarta due carte.
- Pesca due carte.
- Perdi la partita.

- Scegli il modo mentre l'abilità innescata viene messa in pila. Puoi scegliere un modo che richiede bersagli solo se ci sono bersagli legali disponibili.
- Se l'abilità non si risolve (perché il suo bersaglio diventa illegale oppure perché una magia o abilità la neutralizza), il modo scelto per quell'istanza dell'abilità conta comunque come scelto.
- La frase "che non è stato scelto" si riferisce solo a quello specifico Patto Demoniaco. Se ne controlli uno e ne lanci un altro, puoi scegliere qualsiasi modo per il secondo la prima volta che la sua abilità si innesca.

- È irrilevante chi ha scelto un qualsiasi modo specifico. Ad esempio, supponiamo che controlli il Patto Demoniaco e che tu abbia scelto i primi due modi. Se un avversario prende il controllo del Patto Demoniaco, quel giocatore può scegliere solo il terzo o il quarto modo.
- In alcune situazioni molto insolite, potresti non essere in grado di scegliere un modo, forse perché tutti i modi sono stati scelti in precedenza oppure perché gli unici modi rimasti richiedono bersagli e non ci sono bersagli legali disponibili. In questo caso, l'abilità viene semplicemente rimossa dalla pila senza alcun effetto.
- Sì, se il quarto modo è l'unico rimasto, lo devi scegliere. Avevi letto tutto il contratto, no?

Perfetta Autoritaria

{2}{G}

Creatura — Guerriero Elfo

2/2

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

{G}, {T}: Crea una pedina creatura Guerriero Elfo 1/1

verde.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto agli Elfi che controlli potrebbe diventare letale se la Perfetta Autoritaria lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Piegare le Saette

{3}{R}

Istantaneo

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

Cambia il bersaglio di una magia o abilità bersaglio che ha un singolo bersaglio.

- 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.
- Una volta che hai dichiarato il lancio di Piegare le Saette, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare il fatto che tu controlli o meno una creatura con forza pari o superiore a 4.
- Una volta che hai lanciato Piegare le Saette, perdere il controllo di tutte le creature con forza pari o superiore a 4 non influenzerà la magia, né ti farà pagare più mana.
- Il singolo bersaglio della magia o abilità bersaglio non dev'essere necessariamente una creatura che controlli con forza pari o superiore a 4.
- Scegli il nuovo bersaglio della magia o abilità nel momento in cui Piegare le Saette si risolve. Devi cambiare il bersaglio, se possibile. Tuttavia, non puoi cambiarlo con un bersaglio illegale. Se non ci sono bersagli legali tra cui scegliere, il bersaglio non viene cambiato. È irrilevante se il bersaglio originale sia diventato in qualche modo illegale.
- Se una magia o abilità ha più bersagli, non puoi bersagliarla con Piegare le Saette, neanche se tutti tranne uno di quei bersagli sono diventati illegali.

- Se una magia o abilità bersaglia lo stesso giocatore o oggetto più volte, non puoi bersagliarla con Piegare le Siette.

Portavoce Zegana
{2}{G}{G}{U}{U}
Creatura Legendaria — Mago Tritone
1/1
La Portavoce Zegana entra con X segnalini +1/+1, dove X è la forza maggiore tra le altre creature che controlli.
Quando la Portavoce Zegana entra, pesca carte pari alla sua forza.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve la prima abilità della Portavoce Zegana. Se non controlli altre creature in quel momento, X è pari a 0.
- Se la Portavoce Zegana entra contemporaneamente a un'altra creatura che controlli, non considererai quella creatura nel momento in cui si determina la forza maggiore tra le creature che controlli.
- Se la Portavoce Zegana non è più sul campo di battaglia quando la sua ultima abilità si risolve, usa la forza base che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante carte pescare.

Potenza Primordiale
{X}{G}
Stregoneria
Una creatura bersaglio che controlli prende +X/+X fino alla fine del turno. Poi lotta con fino a una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

- Puoi lanciare la Potenza Primordiale bersagliando solo la creatura che controlli.
- Puoi lanciare la Potenza Primordiale con 0 come valore di X solo per far lottare le due creature bersaglio.
- Se scegli due creature bersaglio e uno dei bersagli è un bersaglio illegale mentre la Potenza Primordiale tenta di risolversi, nessuna creatura infliggerà o subirà danno.
- Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre la Potenza Primordiale tenta di risolversi, nessuna creatura prenderà +X/+X. Se quella creatura è un bersaglio legale, ma la creatura che non controlli non lo è, prenderà comunque +X/+X.

Predatore di Immersturm
{2}{B}{R}
Creatura — Drago Vampiro
3/3
Volare
Ogniqualevolta questa creatura viene TAPPata, esilia fino a una carta bersaglio da un cimitero e metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.
Sacrifica un'altra creatura: Questa creatura ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPala.

- L'abilità innescata del Predatore di Immersturm non ti permette di TAPpare il Predatore di Immersturm. Dovrai trovare un altro modo per TAPparlo. Sugeriamo caldamente di attaccare.
- Affinché l'abilità innescata si inneschi, il Predatore di Immersturm deve effettivamente passare da essere STAPpato a essere TAPpato. Se un effetto tenta di TAPparlo mentre è già TAPpato, l'abilità non si innescherà.
- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per l'abilità innescata del Predatore di Immersturm. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quella carta è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. In tal caso, non metterai un segnalino +1/+1 sul Predatore di Immersturm.
- Puoi attivare l'ultima abilità del Predatore di Immersturm anche se è già TAPpato.

Principe Affascinante

{1}{W}

Creatura — Nobile Umano

2/2

Quando questa creatura entra, scegli uno —

- Profetizza 2.
 - Guadagni 3 punti vita.
 - Esilia un'altra creatura bersaglio che possiedi. Rimettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo all'inizio della prossima sottofase finale.
- Il terzo modo del Principe Affascinante può bersagliare qualsiasi creatura tu possieda, comprese quelle controllate da un altro giocatore.
 - Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Ramos, Drago Meccanico

{6}

Creatura Artefatto Leggendaria — Drago

4/4

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia, metti un segnalino +1/+1 su Ramos per ognuno dei colori di quella magia.

Rimuovi cinque segnalini +1/+1 da Ramos: Aggiungi {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Attiva solo una volta per turno.

- L'abilità innescata di Ramos considera il numero di colori di una magia (da zero a cinque), non il numero di simboli di mana colorato del relativo costo di mana o la quantità di colori di mana spesi.
- Se lanci una magia incolore, l'abilità innescata di Ramos si innesca, ma Ramos non otterrà alcun segnalino +1/+1.

- L'abilità innescata di Ramos non si innesca fino a quando non avrai finito di lanciare la magia, incluso il pagamento dei suoi costi. Se Ramos ha meno di cinque segnalini +1/+1, non c'è modo di aggiungere segnalini con una magia e pagare per quella magia con i segnalini appena aggiunti.
- L'abilità innescata di Ramos si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi. In tal caso, usa le sue ultime informazioni conosciute per determinare quali colori aveva.

Rinoceronte Dorsonodoso

{2} {G} {G}

Creatura — Rinoceronte

4/4

Travolgere (*Questa creatura può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia questa creatura, pesca una carta.

- L'ultima abilità del Rinoceronte Dorsonodoso si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- L'ultima abilità del Rinoceronte Dorsonodoso si innesca quando lanci una magia con molteplici bersagli se almeno uno di quei bersagli è il Rinoceronte Dorsonodoso. Non si innesca più volte se lanci una magia che bersaglia il Rinoceronte Dorsonodoso più volte.

Rito di Riproduzione

{2} {U} {U}

Stregoneria

Potenziamento {5} (*Puoi pagare {5} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, crea invece cinque di quelle pedine.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale quando il Rito di Riproduzione tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai pedine.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra" o "[questa creatura] entra con" della creatura bersaglio.
- Le pedine si prenderanno in considerazione l'un l'altra mentre entrano. Se hanno un'abilità innescata che si innesca quando una creatura entra, ogni pedina farà innescare le abilità delle altre.

Saetta Annientatrice

{1} {R}

Stregoneria

La Saetta Annientatrice infligge 4 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se quella creatura o quel planeswalker sta per morire in questo turno, invece esilia quel permanente.

- L'effetto di sostituzione della Saetta Annientatrice esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno letale.

Sfiatofauce Selvaggia

{4} {R} {G}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Ogniqualvolta questa creatura attacca, aggiungi {R} {R} {R} {G} {G} {G}. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

- Questo mana non viene perso al termine di ogni fase o sottofase per il resto del turno, anche se la Sfiatofauce Selvaggia lascia il campo di battaglia durante il turno.

Sfinge dell'Ultima Parola

{5} {U} {U}

Creatura — Sfinge

5/5

Questa magia non può essere neutralizzata.

Volare

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

Le magie istantaneo e stregoneria che controlli non possono essere neutralizzate.

- Una magia o abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare la Sfinge dell'Ultima Parola o qualunque altra magia che non può essere neutralizzata. Quando quella magia o abilità si risolve, la magia non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.

Sfondare

{R}

Stregoneria

Le creature che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno. (*Ognuna di quelle creature può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.*)

Pesca una carta.

- Sfondare 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 travolgere.
- Puoi lanciare Sfondare anche se non controlli alcuna creatura. Se non controlli creature mentre la magia si risolve, pescherai solo una carta.

Soddisfazione Sanguinaria

{3} {B}

Stregoneria

Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se hai guadagnato 3 o più punti vita in questo turno.

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

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della Soddisfazione Sanguinaria). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- La prima abilità della Soddisfazione Sanguinaria verifica quanti punti vita hai guadagnato nel turno. Non verifica se ne hai anche persi, neppure se hai perso più punti vita di quanti tu ne abbia guadagnati.

Stendardiere di Ballyrush

{1} {W}

Creatura — Soldato Kithkin

2/1

Le magie Kithkin e le magie Soldato che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

- L'abilità dello Stendardiere di Ballyrush non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi per lanciare le magie Kithkin e le magie Soldato.
- L'abilità dello Stendardiere di Ballyrush non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quella magia.
- Le magie che lanci e che hanno entrambi i tipi costano {1} in meno per essere lanciate, non {2} in meno.

Surrak, il Convocatore di Caccia

{2} {G} {G}

Creatura Legendaria — Guerriero Umano

5/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8, una creatura bersaglio che controlli ha rapidità fino alla fine del turno. *(Può attaccare e {T} non appena entra sotto il tuo controllo.)*

- Se controlli una creatura con forza inferiore a 0, usa il valore preciso che corrisponde alla sua forza quando calcoli la forza totale delle creature che controlli. Ad esempio, se controlli tre creature con forza 4, 5 e -2, la forza totale delle creature che controlli è pari a 7.

- L'abilità di Surrak verifica due volte la forza totale delle creature che controlli: la prima volta al momento opportuno per controllare se l'abilità si innesca o meno e poi di nuovo mentre l'abilità tenta di risolversi. Se in quel momento la forza totale delle creature che controlli non è più pari o superiore a 8, l'abilità non avrà alcun effetto.

Sussulti dell'Impatto

{1} {R}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli entra, questo incantesimo infligge 1 danno a ogni avversario.

- Se più creature che controlli entrano contemporaneamente, i Sussulti dell'Impatto si innescano una volta per ciascuna di esse. Questo vale anche se i Sussulti dell'Impatto entrano contemporaneamente a quelle creature.

Talismano Boros

{R} {W}

Istantaneo

Scegli uno —

- Il Talismano Boros infligge 4 danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.
 - I permanenti che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.
 - Una creatura bersaglio ha doppio attacco fino alla fine del turno.
- Il secondo modo del Talismano Boros influenza solo i permanenti che controlli nel momento in cui si risolve. Non influenza i permanenti che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno.
 - Dai planeswalker che hanno indistruttibile vengono comunque rimossi i segnalini fedeltà quando viene inflitto loro il danno. Se un planeswalker con indistruttibile non ha segnalini fedeltà, viene comunque messo nel cimitero del suo proprietario, poiché la regola che lo fa non distrugge il planeswalker.

Talismano della Grinfia dei Desideri

{1} {B}

Artefatto

Questo artefatto entra con tre segnalini desiderio.

{1}, {T}, Rimuovi un segnalino desiderio da questo artefatto: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta e aggiungila alla tua mano, poi rimescola. Un avversario prende il controllo di questo artefatto. Attiva solo durante il tuo turno.

- Quando il Talismano della Grinfia dei Desideri esaurisce i segnalini desiderio, rimane sul campo di battaglia. Non puoi attivare la sua ultima abilità.
- Scegli quale avversario prende il controllo del Talismano della Grinfia dei Desideri mentre la sua abilità si risolve. Se quel giocatore in seguito lascia la partita, riprendi il controllo del Talismano della Grinfia dei Desideri.

Tomo Cervellotico

{2}

Artefatto

{T}, Metti un segnalino pagina su questo artefatto:

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

Puoi metterla in fondo.)

{2}, {T}, Metti un segnalino pagina su questo artefatto:

Pesca una carta.

Quando ci sono quattro o più segnalini pagina su questo artefatto, esilialo. Se lo fai, guadagni 4 punti vita.

- Se il Tomo Cervellotico lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, non puoi esiliarlo dalla zona in cui viene messo.

Trappola Statica

{1}{W}{W}

Incantesimo

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Quando questo incantesimo entra, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia.

- Se la Trappola Statica lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, la creatura bersaglio non verrà esiliata.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina creatura viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

Tributo alla Fame

{2}{B}

Istantaneo

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura a sua scelta. Guadagni punti vita pari alla costituzione di quella creatura.

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

Vassallo di Foglia Secca
{1}{G/W}{G/W}{G/W}
Creatura — Cavaliere Elfo
4/4

({G/W} può essere pagato con {G} o {W}.)

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

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

Se una magia o abilità controllata da un avversario ti fa scartare questa carta, mettila sul campo di battaglia invece di metterla nel tuo cimitero.

- Le prime due abilità del Vassallo di Foglia Secca sono separate e cumulative. Se un'altra creatura che controlli è di entrambi i colori indicati, otterrà un totale di +2/+2.
- Se una magia o abilità controllata da un avversario ti fa scartare il Vassallo di Foglia Secca e sia l'abilità del Vassallo di Foglia Secca che un'altra abilità (ad esempio, quella della Leyline del Nulla di un avversario) ti dicono di mettere il Vassallo di Foglia Secca in qualche altra zona invece di metterlo nel tuo cimitero, scegli quale applicare.
- Se scarti il Vassallo di Foglia Secca e lo metti sul campo di battaglia, l'hai comunque scartato. Le abilità che si innescano quando scarti una carta si innescheranno comunque.

Vipera Ammuffita
{G}
Creatura — Serpente Fungus
1/1

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia blu o nera, puoi mettere un segnalino +1/+1 su questa creatura.

- L'abilità della Vipera Ammuffita si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se un avversario lancia una magia che è sia blu che nera, l'abilità della Vipera Ammuffita si innesca solo una volta.

Visir del Serraglio
{3}{G}
Creatura — Chierico Serpente
3/4

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

Puoi lanciare magie creatura dalla cima del tuo grimorio.

Puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciare magie creatura.

- La Visir del Serraglio ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione; vedi sotto), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione.

Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.

- Normalmente, la Visir del Serraglio ti permette di lanciare la prima carta del tuo grimorio se è una carta creatura, se è la tua fase principale e se la pila è vuota. Se quella carta creatura ha lampo, potrai lanciarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, anche nel turno di un avversario.
- Puoi spendere il mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciare qualsiasi magia creatura, non solo le magie creatura che lanci dalla cima del tuo grimorio.
- Pagherai comunque tutti i costi di quella magia, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi.
- La prima carta del tuo grimorio non è nella tua mano, quindi non puoi ciclarla, scartarla o attivare alcuna delle sue abilità attivate.

Wurm della Strage

{3}{B}{B}{B}

Creatura — Wurm Phyrexiano

6/5

Quando questa creatura entra, le creature controllate dai tuoi avversari prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

Ogniquale volta una creatura controllata da un avversario muore, quel giocatore perde 2 punti vita.

- La prima abilità del Wurm della Strage influenza solo le creature controllate dai tuoi avversari nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il loro controllo o di cui prendono il controllo più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.
- Fintanto che il Wurm della Strage rimane sul campo di battaglia, la sua abilità innescata si innesca se una creatura controllata da un avversario muore per qualsiasi motivo, ad esempio, se la costituzione della creatura è ridotta a 0 a causa della prima abilità del Wurm della Strage.
- Se una creatura controllata da un avversario muore nello stesso momento del Wurm della Strage, l'ultima abilità del Wurm della Strage si innesca per quella creatura.
- Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso momento in cui a una creatura controllata da un avversario viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l'ultima abilità del Wurm della Strage sia messa in pila.

Zetalpa, Alba Primordiale

{6}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

4/8

Volare, doppio attacco, cautela, travolgere, indistruttibile

- Se una creatura attaccante con doppio attacco e travolgere distrugge tutte le creature che la bloccano con danno da combattimento per attacco improvviso, tutto il suo danno da combattimento normale viene assegnato al giocatore, al planeswalker o alla battaglia che quella creatura ha attaccato.
-

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DELLA COLLEZIONE INIZIALE DI *FONDAMENTI DI MAGIC: THE GATHERING*:

Sigillo Arcano

{2}

Artefatto

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

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

Torre di Comando

Terra

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

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

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DEL KIT PER PRINCIPIANTI DI *FONDAMENTI DI MAGIC: THE GATHERING*:

Avanguardia Leonid

{W}

Creatura — Soldato Felino

1/1

All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli tre o più creature, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno e guadagna 1 punto vita.

- Se non controlli tre o più creature mentre inizia la tua fase di combattimento, l'abilità dell'Avanguardia Leonid non si innescherà. Fare in modo che un permanente diventi una creatura durante la sottofase di inizio combattimento non farà innescare l'abilità dell'Avanguardia Leonid.
 - Se non controlli tre o più creature mentre l'abilità dell'Avanguardia Leonid si risolve, questa non avrà alcun effetto. Tuttavia, se controlli tre o più creature mentre si risolve, il bonus +1/+1 non smetterà di applicarsi qualora più avanti nel turno tu non controlli più tre creature.
-

Barone della Morte

{1} {B} {B}

Creatura — Mago Zombie

2/2

Gli Scheletri che controlli e gli altri Zombie che controlli prendono +1/+1 e hanno tocco letale. *(Qualsiasi danno che infliggono a una creatura è sufficiente a distruggerla.)*

- Una creatura che è sia uno Scheletro che uno Zombie otterrà il bonus una volta sola.
 - Normalmente, il Barone della Morte non influenza se stesso. Se però riesci a trasformarlo in uno Scheletro, concederà a se stesso +1/+1 e tocco letale.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a uno Scheletro o a uno Zombie che controlli potrebbe diventare letale se il Barone della Morte lascia il campo di battaglia durante quel turno.
-

Bombardiera del Calcio Volante

{2} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

2/3

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

{R}: Fino alla fine del turno, un altro Goblin bersaglio che controlli ha volare e “Quando questa creatura infligge danno da combattimento, sacrifica”.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Goblin che controlli potrebbe diventare letale se la Bombardiera del Calcio Volante lascia il campo di battaglia durante quel turno.
-

Capitano dei Corsari

{2} {U}

Creatura — Pirata Umano

2/2

Quando questa creatura entra, crea una pedina Tesoro. *(È un artefatto con “{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.)*

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

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto ai Pirati che controlli potrebbe diventare letale se il Capitano dei Corsari lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
-

Castigo di Elspeth

{W}

Istantaneo

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

- L'effetto di sostituzione del Castigo di Elspeth esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se sta per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno letale.
-

Cavalcadraghi di Karga

{1}{R}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Fintanto che controlli un Drago, questa creatura ha volare.

- Dopo che la Cavalcadraghi di Karga è stata bloccata, farle guadagnare volare mettendo sul campo di battaglia un Drago non la farà diventare non bloccata.
-

Contrattacco Mortale

{1}{W}

Istantaneo

Il Contrattacco Mortale infligge 3 danni a una creatura

TAPpata bersaglio e tu guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Contrattacco Mortale tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
-

Corsaro del Velaliante

{1}{U}

Creatura — Pirata Umano

2/1

Questa creatura ha volare fintanto che è attaccante.

- Il Corsaro del Velaliante ha volare subito dopo aver attaccato. Questo significa che le restrizioni di combattimento sulle creature con volare non si applicano, ma le abilità che si innescano quando una creatura con volare attacca si innescano.
-

Divorato dai Piranha

{1}{U}

Incantesimo — Aura

Lampo (*Puoi lanciare questa magia in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.*)

Incanta creatura

La creatura incantata perde tutte le abilità ed è una creatura Scheletro nera con forza e costituzione base 1/1.

(*Perde tutti gli altri colori, tipi di carta e di creatura.*)

- Divorato dai Piranha sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia ad essere applicato dopo sostituirà questo effetto.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione della creatura, come quello della Crescita Gigante, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno iniziato ad avere effetto. Lo stesso vale per

i segnalini che ne cambiano la forza e/o la costituzione e per gli effetti che scambiano la forza e la costituzione.

- Se la creatura incantata aveva altri sottotipi oltre ai tipi di creatura, come Equipaggiamento, Veicolo o Caverna, perde anche quelli.

Esattrice di Offerte di Sangue

{4} {B}

Creatura — Nobile Vampiro

3/4

Volare

Quando questa creatura entra, se un avversario ha perso punti vita in questo turno, ogni avversario scarta una carta.

- L'abilità innescata dell'Esattrice di Offerte di Sangue verifica se un avversario ha perso punti vita in questo turno, non come sono cambiati i suoi punti vita. Ad esempio, un avversario che ha guadagnato 2 punti vita e perso 1 punto vita nello stesso turno ha comunque perso punti vita.

Fuoco Draconico Ustionante

{1} {R}

Istantaneo

Il Fuoco Draconico Ustionante infligge 3 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se quella creatura o quel planeswalker stanno per morire in questo turno, invece esiliali.

- L'effetto di sostituzione del Fuoco Draconico Ustionante esilierà la creatura o il planeswalker bersaglio se stanno per morire in questo turno per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno letale.

Furia Infuocata

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +1/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno. (*Infligge danno da combattimento prima delle creature senza attacco improvviso.*)

- Fornire attacco improvviso a una creatura dopo che le creature con attacco improvviso hanno inflitto danno da combattimento non impedisce a quella creatura di infliggere danno da combattimento.

Globo dei Draghi di Corniola

{2} {R}

Artefatto

{T}: Aggiungi {R}. Se questo mana viene speso per una magia creatura Drago, quella creatura ha rapidità fino alla fine del turno.

- Il mana creato dal Globo dei Draghi di Corniola può essere speso per qualsiasi cosa, non solo per magie creatura Drago.
- Se il mana del Globo dei Draghi di Corniola viene speso per pagare una qualsiasi parte del costo della magia creatura Drago, incluso un costo alternativo o addizionale, il Drago avrà rapidità fino alla fine del turno.
- Una magia istantaneo o stregoneria non è una magia creatura, anche se crea pedine creatura Drago.
- Se il mana viene speso per una magia non Drago che diventa un Drago più avanti nel turno, quella creatura non avrà rapidità.

Goblin Contrabbandiere

{2} {R}

Creatura — Farabutto Goblin

2/2

Rapidità (*Questa creatura può attaccare e {T} non appena entra sotto il tuo controllo.*)

{T}: Un'altra creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

- Se la forza della creatura bersaglio è maggiore di 2 mentre l'abilità attivata tenta di risolversi, quest'ultima non si risolve. Tuttavia, se la forza della creatura viene invece fatta aumentare a un valore superiore a 2 dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.

Incremento Biogenico

{4} {G} {G}

Stregoneria

Distribuisce tre segnalini +1/+1 tra una, due o tre creature bersaglio, poi raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su ognuna di quelle creature.

- Scegli il numero di bersagli dell'Incremento Biogenico e come vengono distribuiti i segnalini mentre lo lanci. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino. Questo significa, ad esempio, che non puoi bersagliare tre creature e assegnare loro rispettivamente uno, due e zero segnalini.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre l'Incremento Biogenico tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini viene comunque applicata e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti. Non verranno messi su un bersaglio legale invece di essere messi sui bersagli illegali.
- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su una creatura, metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.

Invocazione Joraga

{4} {G} {G}

Stregoneria

Ogni creatura che controlli prende +3/+3 fino alla fine del turno e deve essere bloccata in questo turno, se possibile.

- Se più creature attaccanti devono essere bloccate ed è possibile farlo, il giocatore in difesa deve assegnare almeno una creatura bloccante a ciascuna di esse, se possibile. Per esempio, se due di queste creature attaccassero e ci fossero due potenziali creature bloccanti, queste ultime non potrebbero essere assegnate entrambe come bloccanti alla stessa creatura attaccante.
 - L'Invocazione Joraga non costringe alcuna creatura specifica a bloccare alcuna creatura attaccante specifica. Il giocatore in difesa sceglie comunque come bloccano le creature che controlla.
-

Momento di Bramosia

{1}{B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno. Guadagni 2 punti vita.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Momento di Bramosia tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai 2 punti vita.
 - La creatura bersaglio si troverà ancora sul campo di battaglia quando guadagni punti vita, anche se la sua costituzione è stata ridotta a 0 o meno. Tutte le sue abilità che interagiscono con il guadagno di punti vita lo fanno come di consueto. Se un'abilità si innesca quando guadagni punti vita, la creatura verrà messa nel cimitero del suo proprietario dopo che quell'abilità si è innescata, ma prima che si sia risolta.
-

Momento di Trionfo

{W}

Istantaneo

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

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Momento di Trionfo tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai 2 punti vita.
-

Nuovi Orizzonti

{2}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta terra

Quando quest'Aura entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

La terra incantata ha "{T}": Aggiungi due mana di un qualsiasi colore".

- Puoi lanciare i Nuovi Orizzonti anche se non controlli alcuna creatura.
 - Se la terra che i Nuovi Orizzonti stanno per incantare è un bersaglio illegale mentre i Nuovi Orizzonti tentano di risolversi, non si risolveranno. Non entreranno nel campo di battaglia, quindi la loro abilità innescata non si innescherà.
-

Oasi Inesplorata
Terra
Questa terra entra TAPpata. Mentre entra, scegli un colore.
{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

- Se l'Oasi Inesplorata è in qualche modo sul campo di battaglia senza un colore scelto, la sua abilità di mana non produrrà alcun mana.

Paladina delle Lame Gemelle
{3}{W}
Creatura — Cavaliere Umano
3/3
Ogniquilvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su questa creatura.
Fintanto che hai 25 o più punti vita, questa creatura ha doppio attacco. (*Infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.*)

- La prima abilità della Paladina delle Lame Gemelle si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.
- Se alla Paladina delle Lame Gemelle viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua prima abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controllano infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la prima abilità della Paladina delle Lame Gemelle si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlla infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la prima abilità della Paladina delle Lame Gemelle si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la prima abilità della Paladina delle Lame Gemelle, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
- Se ti viene inflitto danno da combattimento da attacco improvviso che riduce i tuoi punti vita a meno di 25, la Paladina delle Lame Gemelle perderà immediatamente doppio attacco. Non infliggerà danno da combattimento normale a meno che i tuoi punti vita non tornino a essere più di 25 prima della normale sottofase di danno da combattimento.
- Se la Paladina delle Lame Gemelle guadagna doppio attacco dopo che il danno da combattimento è stato inflitto (probabilmente perché una creatura con legame vitale ha inflitto danno da combattimento), la Paladina delle Lame Gemelle infliggerà solo danno da combattimento regolare.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la prima abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
- In una partita Two-Headed Giant, la Paladina delle Lame Gemelle ha doppio attacco fintanto che la tua squadra ha 25 o più punti vita.

Piantagrane del Crocevia

{5} {B}

Creatura — Vampiro

5/5

I Vampiri attaccanti che controlli hanno tocco letale e legame vitale. *(Qualsiasi danno che infliggono a una creatura è sufficiente a distruggerla. Il danno inflitto da quelle creature fa anche guadagnare al loro controllore altrettanti punti vita.)*

Ogniqualvolta un Vampiro che controlli muore, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, pesca una carta.

- Puoi pagare 2 punti vita solo una volta per ogni Vampiro che muore. Non puoi pagare più volte per la stessa abilità innescata e pescare più carte.

Preghiera Vincolante

{3} {W}

Incantesimo

Lampo

Quando questo incantesimo entra, esilia fino a un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché questo incantesimo non lascia il campo di battaglia. Guadagni 2 punti vita.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per l'abilità innescata della Preghiera Vincolante. Tuttavia, se lo fai e il bersaglio è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.
- Se la Preghiera Vincolante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se un'Aura viene esiliata in questo modo, il suo proprietario sceglie cosa incanterà mentre viene rimessa sul campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane in esilio per il resto della partita.

Progenie Vampirica

{2} {B}

Creatura — Vampiro

2/3

Quando questa creatura entra, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità della Progenie Vampirica fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.
-

Reclamare il Bottino

{2} {R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta.

Pesca due carte e crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questa pedina: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".*)

- Devi scartare esattamente una carta per lanciare Reclamare il Bottino; non puoi lanciarlo senza scartare una carta e non puoi scartare carte addizionali.
-

Reclutamento nel Cimitero

{1} {B}

Stregoneria

Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se è una carta Zombie, pesca una carta.

- Se la carta creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Reclutamento nel Cimitero tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta anche se la carta creatura bersaglio era una carta Zombie.
-

Sciabola da Pirata

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando questo Equipaggiamento entra, assegnalo a un Pirata bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

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

- Puoi lanciare la Sciabola da Pirata anche se non controlli alcun Pirata. Se non controlli Pirati mentre la Sciabola da Pirata entra, la sua abilità innescata non avrà effetto.
-

Sciamano del Sonaglio

{3} {R}

Creatura — Sciamano Goblin

2/2

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi far prendere +2/+0 a una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

- L'abilità dello Sciamano del Sonaglio si innesca quando inizia la sottofase di inizio combattimento in ognuno dei tuoi turni. Si risolve prima che tu dichiari le tue creature attaccanti.

- Se una magia o abilità fa sì che il tuo turno abbia più fasi di combattimento, l'abilità dello Sciamano del Sonaglio si innesca in ciascuna di esse.
-

Servitore del Signore dei Draghi

{1} {R}

Creatura — Sciamano Goblin

1/3

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

- L'abilità del Servitore del Signore dei Draghi non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi per lanciare le magie Drago.
 - L'abilità del Servitore del Signore dei Draghi non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quella magia.
-

Terrore del Monte Velus

{5} {R} {R}

Creatura — Drago

5/5

Volare

Doppio attacco (*Questa creatura infligge sia danno da combattimento da attacco improvviso che danno da combattimento regolare.*)

Quando questa creatura entra, le creature che controlli hanno doppio attacco fino alla fine del turno.

- Più istanze di doppio attacco sulla stessa creatura sono ridondanti.
 - L'abilità innescata 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 doppio attacco.
-

Vampiro Neonato

{B}

Creatura — Vampiro

0/3

{2}, {T}: Ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Vampiro Neonato fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.
-

Veterano delle Raffiche

{3} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

4/2

Quando questa creatura entra, infligge danno pari al numero di Goblin che controlli a una creatura bersaglio controllata da un avversario.

- Il numero di Goblin che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità del Veterano delle Raffiche. Se il Veterano delle Raffiche è ancora sul campo di battaglia, considera anche se stesso.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *FONDAMENTI DI MAGIC: THE GATHERING* *JUMPSTART*:

Affondatore Dorato

{2} {U}

Creatura Artefatto — Granchio

1/3

L'Affondatore Dorato non può essere bloccato.

Quando l'Affondatore Dorato entra, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa. *(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAppato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)*

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPPata con l'ultima abilità dell'Affondatore Dorato. In quel caso, semplicemente metterai un segnalino stordimento su quella creatura.

Anep, Visir di Hazoret

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Sciacallo

4/2

Travolgere

Puoi stremare Anep, Visir di Hazoret mentre attacca.

Quando lo fai, esilia le prime due carte del tuo grimorio.

Fino alla fine del tuo prossimo turno, puoi giocare quelle carte. *(Una creatura stremata non STAppa durante il tuo prossimo STAP.)*

- Se un permanente stremato è già STAppato durante la tua prossima sottofase di STAP (probabilmente perché un effetto l'ha STAppato), l'effetto di stremare che gli impedisce di STAppare termina senza aver avuto conseguenze.
 - Se ottieni il controllo di un permanente di un altro giocatore fino alla fine del turno e lo stremi, quando il giocatore ne riottiene il controllo, sarà STAppato durante la sottofase di STAP di quel giocatore.
 - Puoi stremare Anep mentre la dichiari come creatura attaccante. Non puoi farlo in seguito durante il combattimento e le creature messe sul campo di battaglia come attaccanti non possono essere stremate. Qualsiasi abilità che si innesca quando una creatura attaccante viene stremata si risolverà prima della dichiarazione delle creature bloccanti.
 - Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'abilità che si innesca quando stremi Anep. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
-

Aphelia, Sussurratrice di Vipere

{1}{B}

Creatura Leggendaria — Assassino Gorgone

1/3

Tocco letale

Ogniqualevolta Aphelia attacca, puoi pagare {1}{B/G}.

Se lo fai, crea una pedina creatura Serpente 1/1 nera con tocco letale.

{4}{B}: Fino alla fine del turno, ogniqualevolta uno o più Gorgoni e/o Serpenti che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore perde metà dei suoi punti vita, arrotondati per eccesso.

- L'abilità innescata creata dall'ultima abilità di Aphelia si innesca e si risolve dopo che il danno da combattimento viene inflitto. Ad esempio, se le Gorgoni e/o i Serpenti che controlli infliggono un totale di 3 danni da combattimento a un giocatore con 12 punti vita, il danno da combattimento ridurrà i punti vita di quel giocatore a 9. A quel punto, l'abilità innescata farà perdere 5 punti vita al giocatore, lasciandolo con 4 punti vita.

Apparizione dei Venti Astrali

{2}{W}

Creatura Incantesimo — Spirito

2/4

Cautela

Costellazione — Ogniqualevolta l'Apparizione dei Venti Astrali o un altro incantesimo che controlli entra, scegli una creatura bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, quella creatura ha forza e costituzione base 4/4 e volare.

- Se l'Apparizione dei Venti Astrali entra contemporaneamente a uno o più altri incantesimi che controlli, la sua ultima abilità si innescherà per ciascuno di quegli incantesimi, incluso se stesso.
- L'effetto dell'ultima abilità dell'Apparizione dei Venti Astrali sostituirà eventuali precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione della creatura. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura bersaglio si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.

Braulios della Banda Feres

{3}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Esploratore Centauro

/

La forza e la costituzione di Braulios della Banda Feres sono pari al numero di terre che controlli.

Ogniqualevolta Braulios della Banda Feres attacca, pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione di Braulios funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
-

Brigone, Soldatessa di Meletis
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
2/2
Cautela
Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia Brigone, Soldatessa di Meletis, metti un segnalino +1/+1 su Brigone.
{T}, Rimuovi un segnalino +1/+1 da Brigone: Pesca una carta.

- La seconda abilità di Brigone si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Cleon, Campione Gioioso
{2}{R}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
2/2
Doppio attacco
Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia Cleon, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta fino alla fine del tuo prossimo turno.

- La seconda abilità di Cleon si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Pagi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le carte giocate con il permesso fornito dall'ultima abilità di Cleon. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Consacratore dell'Entrotterra
{W}
Creatura — Chierico Coniglio
1/2
Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli entra, guadagni 1 punto vita.

- Se il Consacratore dell'Entrotterra entra contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di esse.

Cucciola di Falceperdo
{1}{G}
Creatura — Felino
2/2
Travolgere
Terraferma — Ogniqualvolta una terra che controlli entra, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Se è la seconda volta che si è risolta questa abilità in questo turno, raddoppia invece il numero di segnalini +1/+1 su quella creatura.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su una creatura, metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
-

Cucciolo di Sputafuoco

{2} {R}

Creatura — Drago

2/2

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia non creatura o Drago, il

Cucciolo di Sputafuoco infligge 1 danno a ogni

avversario.

- L'ultima abilità del Cucciolo di Sputafuoco si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
-

Cucciolo Generoso

{1} {W}

Creatura — Canide

2/2

Cautela

Ogniqualvolta uno o più segnalini +1/+1 vengono messi

sul Cucciolo Generoso, metti un segnalino +1/+1 su ogni

altra creatura che controlli. Questa abilità si innesca solo

una volta per turno.

- L'ultima abilità del Cucciolo Generoso mette solo un segnalino +1/+1 su ogni altra creatura che controlli, a prescindere da quanti segnalini +1/+1 siano stati messi sul Cucciolo Generoso.
-

Cynette, Pastora di Meduse

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Quando Cynette, Pastora di Meduse entra o muore, crea

una pedina creatura Medusa 1/1 blu con volare.

Le creature con volare che controlli prendono +1/+1.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature con volare che controlli può diventare letale se Cynette lascia il campo di battaglia durante quel turno.
-

Dionus, Arcidruideo Elfico
{3}{G}
Creatura Legendaria — Druido Elfo
3/3

Gli Elfi che controlli hanno “Ogniqualvolta questa creatura viene TAPPata durante il tuo turno, STAPPala e metti un segnalino +1/+1 su di essa. Questa abilità si innesca solo una volta per turno”.

- L'abilità di Dionus fornisce un'abilità innescata a se stessa e agli altri Elfi che controlli.
- Un permanente che entra TAPPato non “viene TAPPato”. Quindi, se ha l'abilità fornita da Dionus, quell'abilità non si innescherà.
- Se Dionus lascia il campo di battaglia mentre una o più abilità innescate generate dall'abilità da lui fornita sono ancora in pila, quelle abilità si risolveranno come di consueto.
- Se in qualche modo controlli più copie di Dionus, ogni permanente che controlli avrà altrettante istanze dell'abilità fornita. Queste abilità non sono ridondanti. Ad esempio, se controlli due copie di Dionus e una viene TAPPata durante il tuo turno, ognuna delle abilità fornite si innescherà. Quando quelle abilità si risolvono, ognuna di esse STAPPERà quel Dionus (se è TAPPato in quel momento) e metterà un segnalino +1/+1 su di esso a prescindere se è TAPPato o STAPPato.
- Se Dionus lascia il campo di battaglia e vi fa ritorno nello stesso turno oppure se un Dionus lascia il campo di battaglia ed entra un altro Dionus, l'abilità fornita dal vecchio Dionus è diversa dall'abilità fornita dal nuovo Dionus. Questo significa che un Elfo che è già STAPPato e ha ottenuto un segnalino +1/+1 dalla precedente abilità innescata potrebbe essere STAPPato e ottenere un altro segnalino +1/+1 dalla nuova abilità innescata se diventa nuovamente TAPPato più avanti in quel turno.

Distruttore della Tempesta di Sabbia
{3}{R}
Creatura — Mago Berserker Minotauro
3/4

Travolgere
Puoi stremare il Distruttore della Tempesta di Sabbia mentre attacca. Quando lo fai, crea una pedina TAPPata e attaccante che è una copia di una creatura bersaglio che controlli. Sacrifica la pedina all'inizio della prossima sottofase finale. *(Una creatura stremata non STAPPA durante il tuo prossimo STAP.)*

- Se un permanente stremato è già STAPPato durante la tua prossima sottofase di STAP (probabilmente perché un effetto l'ha STAPPato), l'effetto di stremare che gli impedisce di STAPPare termina senza aver avuto conseguenze.
- Se ottieni il controllo di un permanente di un altro giocatore fino alla fine del turno e lo stremi, quando il giocatore ne riottiene il controllo, sarà STAPPato durante la sottofase di STAP di quel giocatore.
- Puoi stremare il Distruttore della Tempesta di Sabbia se lo dichiari come creatura attaccante. Non puoi farlo in seguito durante il combattimento e le creature messe sul campo di battaglia come attaccanti non possono essere stremate. Qualsiasi abilità che si innesca quando una creatura attaccante viene stremata si risolverà prima della dichiarazione delle creature bloccanti.
- La pedina creata dall'abilità innescata riflessiva copia esattamente ciò che è 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, 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 è un Veicolo, non viene manovrato.

- 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, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora la pedina entra come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità "entra" della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra" o "[questo permanente] entra con" della creatura copiata.

Dorsoscudo Fantasma

{U}

Creatura — Illusione Tartaruga

1/3

Quando il Dorsoscudo Fantasma diventa bersaglio di una magia o abilità, sacrificalo.

Quando il Dorsoscudo Fantasma muore, pesca una carta.

- La prima abilità del Dorsoscudo Fantasma si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia o abilità viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila.
- A meno che la magia o abilità che bersaglia il Dorsoscudo Fantasma non abbia uno o più altri bersagli, verrà rimossa dalla pila quando tenta di risolversi. Non avverrà alcuno dei suoi effetti.

Eroismo in Prima Linea

{2} {R}

Incantesimo

Quando l'Eroismo in Prima Linea entra, crea una pedina creatura Soldato 1/1 rossa con rapidità.

Ogniqualevolta lanci una magia che bersaglia solo una creatura che controlli, crea una pedina creatura Soldato 1/1 rossa con rapidità, poi copia quella magia. La copia bersaglia quella pedina.

- L'ultima abilità dell'Eroismo in Prima Linea si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Se lanci una magia che ha più bersagli ma sono tutti la stessa creatura che controlli, l'ultima abilità dell'Eroismo in Prima Linea si innescherà. In tal caso, i bersagli della copia saranno tutti la pedina creata da quell'abilità.
- La copia creata dall'ultima abilità dell'Eroismo in Prima Linea viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa dell'Eroismo in Prima Linea) non si innescheranno.
- 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 copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.

- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
 - Qualsiasi scelta effettuata quando la magia si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
 - Se viene copiata una magia permanente, la copia viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve, anziché mettere sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
 - La pedina originata dalla copia di una magia permanente che si risolve non si considera “creata” e non interagirà con le abilità che considerano la creazione di pedine, come la prima abilità della Stagione del Raddoppio.
-

Evereth, Viceregina del Saccheggio

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Soldato Vampiro

2/2

Volare

Sacrifica un'altra creatura o artefatto: Metti un segnalino +1/+1 su Evereth, Viceregina del Saccheggio. Se il permanente sacrificato era un Tesoro, Evereth ha legame vitale fino alla fine del turno. Attiva solo come una stregoneria.

Quando Evereth muore, puoi pagare {1} {B/R}. Quando lo fai, Evereth infligge danno pari alla sua forza a ogni avversario.

- Usa la forza di Evereth nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge con la sua ultima abilità.
-

Evocatore dell'Erba-Lama

{3} {G}

Creatura — Esploratore Elfo

4/3

Cautela (*Questa creatura attacca senza TAPpare.*)

{8}: L'Evocatore dell'Erba-Lama e fino a un'altra creatura bersaglio prendono +3/+3 fino alla fine del turno.

- Non devi necessariamente scegliere un bersaglio per l'ultima abilità dell'Evocatore dell'Erba-Lama. Tuttavia, se lo fai e la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. L'Evocatore dell'Erba-Lama non prenderà +3/+3. (A quanto pare, l'Erba-Lama è affilata da entrambi i lati.)
-

Fumulus, l'Infestazione

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Insetto Vampiro

2/2

Volare, tocco letale

Ogniqualevolta un giocatore sacrifica una creatura non pedina, crea una pedina creatura Insetto 1/1 nera con volare.

Ogniqualevolta un Insetto, Sanguisuga, Lumaca o Verme che controlli attacca, il giocatore in difesa perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se una creatura non pedina viene sacrificata per pagare il costo di una magia o abilità, la seconda abilità di Fumulus si risolverà prima di quella magia o abilità. Al contrario, se una creatura non pedina viene sacrificata durante la risoluzione di una magia o abilità, quella magia o abilità finirà di risolversi prima che la seconda abilità di Fumulus venga messa in pila.
- Se sacrifichi Fumulus, la sua seconda abilità si innesca comunque.

Generale Kreat, la Saettifera

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Soldato Goblin

2/2

Ogniqualevolta uno o più Goblin che controlli attaccano, crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa TAPpata e attaccante.

Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli entra, Generale Kreat, la Saettifera infligge 1 danno a ogni avversario.

- Anche se la pedina creata dalla prima abilità della Generale Kreat entra attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Le abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca non si innescheranno. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alla pedina.
- Scegli tu quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla pedina. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che uno degli altri Goblin sta attaccando.
- Se la Generale Kreat entra contemporaneamente a una o più altre creature che controlli, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di esse.

Gornog, il Mietitore Rosso

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Minotauro

2/3

Rapidità

I Vigliacchi non possono bloccare i Guerrieri.

Ogniqualevolta uno o più Guerrieri che controlli attaccano un giocatore, una creatura bersaglio controllata da quel giocatore diventa un Vigliacco.

I Guerrieri attaccanti che controlli prendono +X/+0, dove X è il numero di Vigliacchi controllati dai tuoi avversari.

- Una volta che una creatura ha bloccato un Guerriero, trasformare quella creatura in un Vigliacco non la rimuove dal combattimento né fa diventare non bloccato il Guerriero. (Il Vigliacco, però, potrebbe avere dei rimpianti improvvisi.)
- La terza abilità di Gornog sostituisce i tipi di creatura esistenti del bersaglio. Una volta che l'abilità si risolve, quella creatura sarà un Vigliacco e non avrà i suoi precedenti tipi di creatura. Mantiene qualsiasi altro tipo o sottotipo possieda, nonché qualsiasi sottotipo che non sia un tipo di creatura.
- La terza abilità di Gornog non ha una durata. Il suo effetto durerà finché la partita non termina, la creatura bersaglio non lascia il campo di battaglia o altri effetti applicati successivamente non cambiano le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
- Il bonus fornito dall'ultima abilità di Gornog cambia quando cambia il numero di Vigliacchi controllati dai tuoi avversari.

Hurska, la Golosa

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Orso

3/3

Ogniqualevolta Hurska, la Golosa attacca, crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".*)

Ogniqualevolta guadagni punti vita, puoi pagare {G/W}. Quando lo fai, una creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Hurska nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {G/W} in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve l'abilità innescata riflessiva.

Nazar, la Zanna Vellutata

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Vampiro

3/3

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

Ogniqualevolta guadagni punti vita, metti un segnalino nutrimento su Nazar, la Zanna Vellutata.

Ogniqualevolta Nazar attacca, puoi rimuovere tre segnalini nutrimento da esso. Se lo fai, peschi tre carte e perdi 3 punti vita.

- La seconda abilità di Nazar si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la seconda abilità di Nazar si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori,

planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa o “pari al numero” di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e la seconda abilità di Nazar si innesca solo una volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare la seconda abilità di Nazar, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
- Se Nazar non è sul campo di battaglia mentre la sua ultima abilità si risolve, non puoi rimuovere tre segnalini nutrimento da esso, anche se aveva tre o più segnalini nutrimento prima di lasciare il campo di battaglia. Non pescherai carte né perderai punti vita.

Neerdiv, Tuffatrice Subdola

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Farabutto Tritone

2/2

Ogniqualevolta Neerdiv, Tuffatrice Subdola viene TAPPata, un giocatore bersaglio macina carte pari alla sua forza.

Ogniqualevolta lanci una magia dal tuo cimitero o attivi un'abilità di una carta nel tuo cimitero, pesca una carta e metti un segnalino +1/+1 su Neerdiv.

- Se Neerdiv lascia il campo di battaglia mentre la sua prima abilità è ancora in pila, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante carte macina il giocatore bersaglio.
- L'ultima abilità di Neerdiv si risolve prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare. Si risolve anche se quella magia o abilità viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.

Plagon, Signore della Spiaggia

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Stella Marina

0/3

Quando Plagon, Signore della Spiaggia entra, pesca una carta per ogni creatura che controlli con costituzione superiore alla sua forza.

{W/U}: Una creatura bersaglio che controlli assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza in questo turno.

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

Pol Jamaar, Illusionista
{4}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Illusione Umano
4/5
Volare
Quando Pol Jamaar, Illusionista entra, scegli un tipo di creatura. Pesca una carta per ogni creatura di quel tipo che controlli.

- La scelta del tipo di creatura viene fatta mentre l'ultima abilità di Pol Jamaar si risolve. I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui la scelta viene compiuta e quello in cui peschi le carte.

Psemilla, Poeta di Meletis
{2}{W}
Creatura Leggendaria — Bardo Umano
1/1
Ogniqualvolta lanci la tua prima magia incantesimo in ogni turno, crea una pedina creatura incantesimo Ninfa 2/2 bianca.
All'inizio di ogni combattimento, se controlli cinque o più incantesimi, Psemilla, Poeta di Meletis prende +4/+4 e ha legame vitale fino alla fine del turno. *(Il danno inflitto da questa creatura ti fa anche guadagnare altrettanti punti vita.)*

- Se lanci una magia incantesimo durante un turno prima che Psemilla sia sul campo di battaglia, la sua prima abilità non si innesca in quel turno anche se lanci un'altra magia incantesimo più avanti in quel turno.
- Nel momento in cui sta per innescarsi, l'ultima abilità di Psemilla verifica se controlli cinque o più incantesimi. Se non ne controlli almeno cinque, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, l'abilità verificherà di nuovo quando tenta di risolversi. Se non controlli cinque o più incantesimi in quel momento, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se li controlli, è irrilevante cosa accada a quegli incantesimi più avanti in quel turno.

Qala, Compagna di Ajani
{3}{W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Felino
3/3
Ogniqualvolta Qala, Compagna di Ajani attacca, le altre creature attaccanti che controlli prendono +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il numero di segnalini su Qala.
Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su Qala.
{3}{W}: Guadagni 1 punto vita.

- Il valore di X viene calcolato solo una volta, mentre si risolve la prima abilità di Qala.
- La seconda abilità di Qala si innesca una sola volta per ogni evento di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con l'Angelo Abbagliante o di 4 punti vita con il Calpestatore Speciale.

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

Rev, Esattrice di Tributi

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

3/3

Ogniqualevolta attacchi, una creatura bersaglio ha tocco letale fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, crea una pedina Tesoro, poi guarda la prima carta del grimorio di quel giocatore ed esilia a faccia in giù. Puoi lanciare quella carta fintanto che rimane esiliata. (*Una pedina Tesoro è un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.*)

- Puoi guardare e lanciare le carte esiliate a faccia in giù con l'ultima abilità di Rev anche se Rev lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo di Rev, quel giocatore non può guardare o lanciare le carte che hai esiliato con la sua ultima abilità, mentre tu puoi ancora farlo.
- Un effetto che ti richiede di “lanciare” una carta non ti permette di giocare terre.
- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per le magie lanciate con il permesso fornito dall'ultima abilità di Rev. Ad esempio, se la carta esiliata è una stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se lasci la partita, le carte esiliate a faccia in giù con l'ultima abilità di Rev rimarranno esiliate a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarle.

Revocare la Dipartita

{4} {B}

Stregoneria

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se bersaglia una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a 3.

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Guadagni 2 punti vita.

- 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.
- Se la carta creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre Revocare la Dipartita tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non guadagnerai punti vita.

Scoperta Incantevole

{4} {U}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni magia lanciata dai tuoi avversari in questo turno.

Profetizza 2, poi pesca due carte. *(Per profetizzare 2, guarda le prime due carte del tuo grimorio, poi mettile un qualsiasi numero in fondo e le altre in cima in qualsiasi ordine.)*

- 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.
- La prima abilità della Scoperta Incantevole non può ridurre il suo costo al di sotto di {U}.

Slinza, la Carica Acuminata

{4} {G}

Creatura Leggendaria — Bestia

5/5

Le magie Bestia che lanci costano {2} in meno per essere lanciate.

Ogni altra creatura Bestia che controlli entra con un segnalino +1/+1 addizionale.

Ogniqualevolta Slinza o un'altra creatura con forza pari o superiore a 4 entra, puoi pagare {1} {R/G}. Quando lo fai, Slinza lotta con una creatura bersaglio che non controlli.

- La prima abilità di Slinza non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi per lanciare le magie Bestia.
- La prima abilità di Slinza non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quella magia.
- La seconda abilità di Slinza si applica a tutte le creature Bestia che controlli mentre entrano, anche se solitamente non entrano con segnalini +1/+1.
- Qualsiasi Bestia che entra contemporaneamente a Slinza non entra con un segnalino +1/+1 aggiuntivo.
- L'ultima abilità di Slinza si innesca ogniqualevolta entra una qualsiasi creatura con forza pari o superiore a 4, non solo una che controlli.
- Se una o più abilità statiche che si applicano a una creatura che entra modificano la sua forza, quelle abilità vengono considerate nel momento in cui si determina se l'ultima abilità di Slinza si innesca o meno. Lo

stesso vale per gli effetti di sostituzione che si applicano ad essa, come entrare con uno o più segnalini +1/+1 (non per caso come l'effetto della seconda abilità di Slinza) o entrare come copia di un'altra creatura.

- Se Slinza entra contemporaneamente a una o più altre creature con forza pari o superiore a 4, la sua ultima abilità si innesca per ciascuna di quelle altre creature, più una volta per se stessa.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Slinza nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {1}{R/G} in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Studiosa della Combustione

{3}{R}

Creatura — Mago Umano

3/2

Quando la Studiosa della Combustione entra, esilia fino a una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero. Puoi lanciare quella carta fino alla fine del tuo prossimo turno. *(Paghi comunque i suoi costi. Le regole sulla tempistica si applicano comunque.)*

- Paghi tutti i costi e segui tutte le regole sulla tempistica per la carta istantaneo o stregoneria lanciata con il permesso fornito dall'abilità della Studiosa della Combustione. Ad esempio, se la carta esiliata è una stregoneria, puoi lanciarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Sutina, Portavoce dei Tajuru

{2}{G}

Creatura Legendaria — Esploratore Elfo

2/2

Quando Sutina, Portavoce dei Tajuru entra, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAppata, poi rimescola.

Ogniqualvolta Sutina attacca, puoi far tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Sutina nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Taeko, la Valanga Paziente

{3}{U}

Creatura Legendaria — Ninja Tartaruga

4/5

Taeko, la Valanga Paziente entra TAppato.

Ogniqualvolta un'altra creatura che controlli lascia il campo di battaglia, se non è morta, profetizza 1 e metti un segnalino +1/+1 su Taeko.

Ogniqualvolta Taeko attacca, puoi pagare {U/B}.

Quando lo fai, una creatura attaccante bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Se Taeko lascia il campo di battaglia o muore nello stesso momento in cui una o più altre creature che controlli lasciano il campo di battaglia senza morire, la sua seconda abilità si innesca per ciascuna di quelle altre creature. Profetizzi per ciascuna di esse, ma Taeko non sarà sul campo di battaglia per ricevere i segnalini +1/+1.
- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Taeko nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {U/B} in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Thurid, Destriero del Destino
 {2}{W}{W}
 Creatura Leggendaria — Pegaso
 2/4
 Volare, legame vitale
 Ogniqualvolta lanci una magia creatura Pegaso, Unicorno o Cavallo, copiala. *(La copia diventa una pedina.)*
 Gli altri Pegasi, Unicorni e Cavalli che controlli prendono +1/+1.

- L'abilità innescata di Thurid e la copia che crea si risolveranno prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolvono anche se quella magia viene neutralizzata o in qualche modo lascia la pila senza risolversi.
- Mentre una copia di una magia permanente si risolve, viene messa sul campo di battaglia come pedina. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
- La pedina originata dalla copia di una magia permanente che si risolve non si considera "creata". Le abilità che si riferiscono alla creazione di una pedina non interagiranno con la risoluzione della copia.
- L'abilità innescata di Thurid copia solamente le magie creatura, non le magie non creatura affine, anche se quelle magie hanno i tipi Pegaso, Unicorno o Cavallo.
- L'abilità innescata di Thurid non si innesca se una creatura Pegaso, Unicorno o Cavallo viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata.

Tyrranax Spinato
 {4}{G}
 Creatura — Bestia Dinosaurio
 5/5
 All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {2}{G}. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Quella creatura ha travolgere fino alla fine del turno. *(Può infliggere il danno da combattimento in eccesso al giocatore o al planeswalker che sta attaccando.)*

- Non scegli un bersaglio per l'abilità del Tyrranax Spinato nel momento in cui si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {2}{G} in questo modo. Scegli un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.

Vassalla delle Selve

{2}{G}

Creatura — Nobile Druido Elfo

2/2

Ogniqualevolta una Bestia che controlli entra, pesca una carta.

- Se la Vassalla delle Selve entra contemporaneamente a una o più Bestie che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di quelle Bestie.
- Se la Vassalla delle Selve è lei stessa una Bestia nel momento in cui entra (probabilmente a causa di un'abilità statica che si applica ad essa cambiandone i tipi di creatura), la sua abilità si innescherà quando entra.

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, La Guerra dei Fratelli, Phyrexia, Eldraine, Ixalan, Crocevia Tonante, Bloomburrow e Duskmourn sono proprietà di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2024 Wizards.