

Note di release di Magic: The Gathering—Fallout®

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 8 gennaio 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 *Magic: The Gathering—Fallout*, con codice dell'espansione PIP, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione PIP sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già 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](https://locator.wizards.com) per trovare un evento o un negozio vicino a te.

Nuova meccanica: segnalini radiazione

La Grande Guerra ha cambiato il volto del mondo in molti modi visibili, ma uno dei maggiori pericoli nella Zona Contaminata è in gran parte invisibile: le radiazioni. Alcune carte di questa espansione fanno sì che i giocatori ottengano *segnalini radiazione* che misurano la loro dose attuale di radiazioni. Più segnalini radiazione si hanno, peggiore sarà la propria condizione... anche se alcuni pensano che le radiazioni abbiano molti benefici. All'inizio della tua fase principale pre-combattimento, macinerai carte pari al numero di segnalini radiazione che hai, poi perderai punti vita e rimuoverai da te un numero di segnalini radiazione pari al numero di carte non terra che hai macinato in questo modo.

Destino di Megaton

{5} {R}

Stregoneria

Scegli uno —

- *Disarmare* — Distruggi un artefatto bersaglio. Crea quattro pedine Tesoro.
- *Detonare* — Il Destino di Megaton infligge 8 danni a ogni creatura. Ogni giocatore ottiene quattro segnalini radiazione.

- I segnalini radiazione sono uno dei tipi di segnalini che un giocatore può possedere. Non sono associati a permanenti specifici.
- Tieni traccia del numero di segnalini radiazione di ogni giocatore. È possibile tenerne traccia annotandoli o utilizzando dei dadi, ma è accettabile qualsiasi metodo che sia chiaro e condiviso da tutti.
- I segnalini radiazione non scompaiono al termine di fasi, sottofasi o turni. Scompaiono solamente quando un effetto richiede a un giocatore di rimuovere segnalini radiazione da se stesso.
- La presenza di segnalini radiazione comporta un'abilità innescata implicita. Questa abilità innescata non ha fonte ed è controllata dal giocatore attivo. Il testo completo di questa abilità è "All'inizio della fase principale pre-combattimento di un giocatore con segnalini radiazione, quel giocatore macina carte pari al numero di segnalini radiazione che possiede. Per ogni carta non terra macinata in questo modo, quel giocatore perde 1 punto vita e rimuove un segnalino radiazione da se stesso."
- In una partita che utilizza l'opzione dei turni di squadra condivisi, come una partita Archenemy o Two-Headed Giant, l'abilità innescata implicita associata ai segnalini radiazione si innesca una volta per ogni giocatore della squadra attiva che abbia segnalini radiazione. Ogni istanza di quell'abilità è controllata da uno di quei giocatori.
- Qualsiasi effetto (come proliferare) che interagisca con i segnalini che un giocatore ottiene, possiede o perde può interagire con i segnalini radiazione.
- Le carte vengono macinate tutte in una volta, il che significa che le abilità che si innescano "ogni volta che una o più carte non terra vengono macinate" si innescano esattamente una volta, purché almeno una carta non terra sia stata macinata.
- Se un giocatore ha meno carte rimaste nel suo grimoire rispetto al numero di segnalini radiazione che ha quando l'abilità innescata si risolve, macinerà quante più carte possibili.

Nuova meccanica: pedine Ferraglia

Ovunque vagherai nella Zona Contaminata, troverai sempre della *Ferraglia*. All'inizio può sembrare inutile, ma un furbo abitante della Zona Contaminata può ricavare qualcosa di utile da qualsiasi cosa. Come una stregoneria, puoi TAPpare e sacrificare una pedina Ferraglia per esiliare la prima carta del tuo grimoire; potrai giocare quella carta in questo turno.

Junk Jet

{1}{R}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Junk Jet entra nel campo di battaglia, crea una pedina Ferraglia. (*È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Esilia la prima carta del tuo grimorio.*

Puoi giocare quella carta in questo turno. Attiva solo come una stregoneria”.)

{3}, Sacrifica un altro artefatto: Raddoppia la forza della creatura equipaggiata fino alla fine del turno.

Equipaggiare {1}

- Non puoi sacrificare una pedina Ferraglia per pagare più costi. Ad esempio, non puoi sacrificare una pedina Ferraglia per attivare la sua stessa abilità e anche attivare la seconda abilità del Junk Jet
- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio grazie all'abilità di una pedina Ferraglia. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Alcune magie e abilità che creano pedine Ferraglia possono richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai pedine Ferraglia.

Riproposizione di una meccanica: energia

Che cosa hanno in comune le armature atomiche, le armi al plasma e i satelliti di artiglieria? Necessitano tutti di fonti di energia. Invece di richiedere la raccolta di nuclei di fusione, celle energetiche o grandi centrali elettriche, vi abbiamo reso tutto più semplice: tutto ciò che serve sono i *segnalini energia*. Esattamente come i segnalini radiazione, anche i segnalini energia si applicano ai giocatori. A differenza dei segnalini radiazione, non causano fessature, perdite di vita o mutazioni. (Almeno, non fino ad ora.)

Armatura Atomica T-45

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando l'Armatura Atomica T-45 entra nel campo di battaglia, ottieni {E}{E} (*due segnalini energia*).

La creatura equipaggiata prende +3/+3 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

All'inizio del tuo mantenimento puoi pagare {E}. Se lo fai, STAPpa la creatura equipaggiata, poi metti un segnalino a tua scelta tra minacciare, travolgere o legame vitale su di essa.

Equipaggiare {3}

- {E} è il simbolo dell'energia. Rappresenta un segnalino energia.
- I segnalini energia sono uno dei tipi di segnalino che un giocatore può possedere. Non sono associati a permanenti specifici.
- Tieni traccia del numero di segnalini energia di ogni giocatore. È possibile tenerne traccia annotandoli o utilizzando dei dadi, ma è accettabile qualsiasi metodo che sia chiaro e condiviso da tutti. (Ai livelli più alti delle competizioni, i dadi potrebbero non essere ammessi per tracciare i segnalini dei giocatori.)

- Se un effetto dice che ottieni uno o più {E}, ottieni altrettanti segnalini energia. Per pagare uno o più {E}, perdi altrettanti segnalini energia. Non puoi pagare più segnalini energia di quelli che possiedi. Qualsiasi effetto che interagisca con i segnalini che un giocatore ottiene, possiede o perde può interagire con i segnalini energia.
- I segnalini energia non sono mana. Non scompaiono al termine di sottofasi, fasi e turni e gli effetti che aggiungono mana “di qualsiasi tipo” non possono fornirti segnalini energia.
- Alcune abilità innescate dichiarano che “puoi pagare” un certo ammontare di {E}. Non puoi pagare quell’ammontare più volte per moltiplicare l’effetto. Semplicemente scegli se pagare o meno quell’ammontare di {E} mentre l’abilità si risolve.
- Alcune abilità innescate che dichiarano che “puoi pagare” un certo ammontare di {E} descrivono un effetto che avviene “se lo fai”. In tal caso, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di fermare l’effetto dell’abilità dopo aver fatto la tua scelta. Se il pagamento è seguito dalla frase “Quando lo fai”, allora sceglierai gli eventuali bersagli per quell’abilità innescata riflessiva e la metterai in pila prima che i giocatori possano compiere azioni.
- Se un’abilità o una magia con uno o più bersagli dice che “puoi pagare” un certo ammontare di {E} e ogni permanente che bersaglia è diventato un bersaglio illegale, l’abilità o la magia non si risolverà. Non puoi pagare alcun ammontare di {E}, neanche se vuoi farlo.
- Alcune magie e abilità che forniscono {E} potrebbero richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale mentre quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non otterrai alcun {E}.

Riproposizione di una meccanica: proliferare

Le risorse sono scarse nella Zona Contaminata, ma chi è già ricco tende ad arricchirsi sempre di più. Allo stesso modo, coloro che sono già irradiati tendono a diventare più irradiati. Stiamo rappresentando questo concetto con la meccanica *proliferare*, che permette di aggiungere altri segnalini a permanenti e giocatori che hanno già dei segnalini.

Atomizzare
 {2} {B} {G}
 Istantaneo
 Distruggi un permanente non terra bersaglio. Prolifera.
(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)

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

- Alcune magie e abilità che ti fanno proliferare potrebbero richiedere bersagli. Se ogni bersaglio scelto è un bersaglio illegale quando quella magia o abilità tenta di risolversi, non si risolverà. Non prolifererai.

Riproposizione di una meccanica: segnalini ricerca

Molte persone nella Zona Contaminata sono in cerca di qualcosa, che sia conoscenza, giustizia o cimeli della Nuka-Cola. In questa espansione, stiamo rappresentando questa idea con i segnalini *ricerca*, apparsi per la prima volta con l'uscita di *Zendikar*. I segnalini ricerca non hanno regole particolari di per sé, ma alcune carte fanno specificatamente riferimento a loro.

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Dottore Umano

2/3

{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Metti un segnalino ricerca su Arcade Gannon.

Per Auld Lang Syne — Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia artefatto o Umano dal tuo cimitero con valore di mana pari o inferiore al numero di segnalini ricerca su Arcade Gannon.

Moira Brown, Autrice di Guide

{1}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Cittadino Umano

2/3

Quando Moira Brown, Autrice di Guide entra nel campo di battaglia, crea una pedina artefatto Equipaggiamento incolore chiamata Guida di Sopravvivenza nella Zona con “La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni segnalino ricerca tra i permanenti che controlli” ed equipaggiare {1}.

Ogniqualvolta attacchi, metti un segnalino ricerca su un permanente non terra bersaglio che controlli.

Riproposizione di una meccanica: squadra

L'unione fa la forza e la storia è scritta dai vincitori. Questi didascalici aforismi possono suonare stantii, ma sono assolutamente attuali nella Zona Contaminata, dove la sopravvivenza è spesso sinonimo di *squadra*. Come costo addizionale per lanciare una magia con squadra, puoi pagare il suo costo di squadra un qualsiasi numero di volte. Quando quella creatura entra nel campo di battaglia, se il suo costo di squadra è stato pagato, il suo controllore crea un numero di pedine che sono una copia di quella creatura pari al numero di volte che il suo costo di squadra è stato pagato.

Clone Gary

{1}{W}

Creatura — Cittadino Umano

1/3

Squadra {2} *(Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare {2} un qualsiasi numero di volte. Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, crea altrettante pedine che sono sue copie.)*

Ogniqualvolta il Clone Gary attacca, ogni creatura che controlli chiamata Clone Gary prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- Puoi pagare il costo di squadra un qualsiasi numero di volte. Creerai una pedina che è una copia di quel permanente per ogni volta che hai pagato il costo di squadra. Se hai pagato il costo di squadra più volte, le pedine entreranno tutte nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Se la magia viene neutralizzata, l'abilità squadra non si innescherà e non verrà creata alcuna pedina.
- Se la magia si risolve, ma la creatura con squadra lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità squadra si sia risolta, creerai comunque le pedine copia.
- Le pedine create dall'abilità squadra non sono "lanciate", quindi qualsiasi abilità che si innesca quando viene lanciata una magia non si innescherà per le copie.
- Se, per qualche ragione, la creatura non ha l'abilità squadra quando è sul campo di battaglia, l'abilità non si innescherà, neppure se hai pagato il costo di squadra una o più volte.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abiti Formali Prebellici

{2}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando gli Abiti Formali Prebellici entrano nel campo di battaglia, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero e assegna gli Abiti Formali Prebellici.

La creatura equipaggiata prende +2/+2 e ha cautela.

Equipaggiare {3}

- Se gli Abiti Formali Prebellici non possono essere assegnati al permanente rimesso sul campo di battaglia grazie alla sua prima abilità (forse perché non è una creatura al momento), gli Abiti Formali Prebellici rimarranno sul campo di battaglia non assegnati.
-

Accolito della Cattedrale

{1}{G}

Creatura — Chierico Umano

1/2

Ogni creatura con un segnalino che controlli ha egida {1}. (*Ogniqualvolta diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.*)

{T}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che è entrata nel campo di battaglia in questo turno.

- L'effetto della prima abilità dell'Accolito della Cattedrale si applica a ogni creatura che controlli che abbia un segnalino, non solo a quelle con segnalini +1/+1.
 - Una volta che l'abilità egida di una creatura si è innescata, far perdere egida a quella creatura rimuovendo l'Accolito della Cattedrale non influenzerà quell'abilità. Il giocatore appropriato dovrà comunque pagare {1} oppure la magia o abilità verrà neutralizzata.
-

Agente Frank Horrigan

{5}{B}{G}

Creatura Legendaria — Guerriero Mutante

8/6

Travolgere

L'Agente Frank Horrigan ha indistruttibile se ha attaccato in questo turno.

Ogniqualvolta l'Agente Frank Horrigan entra nel campo di battaglia o attacca, prolifera due volte. (*Per proliferare, scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.*)

- L'abilità che fa sì che l'Agente Frank Horrigan abbia indistruttibile comincia ad applicarsi appena viene dichiarato come creatura attaccante. Si applica fino alla fine del turno. Da quel momento in poi, non importa cosa accada al giocatore o al permanente che ha attaccato.
 - Se l'Agente Frank Horrigan entra nel campo di battaglia come attaccante, non ha indistruttibile poiché non è mai stato dichiarato come creatura attaccante.
 - Mentre prolifera due volte, i giocatori non possono rispondere tra il momento in cui prolifera la prima volta e il momento in cui prolifera la seconda volta.
 - Se prolifera due volte, non sei obbligato a scegliere lo stesso gruppo di giocatori e/o permanenti per ottenere pedine addizionali ogni volta.
-

Amicizia Animale

{1}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “Ogniqualevolta questa creatura attacca, crea una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde.

Mettili un segnalino +1/+1 su quella pedina per ogni Aura ed Equipaggiamento assegnati a questa creatura diversi dall’Amicizia Animale”.

- La pedina entrerà nel campo di battaglia e poi riceverà i segnalini. Nella maggior parte dei casi, la partita vedrà una creatura 1/1 entrare nel campo di battaglia ai fini di eventuali abilità che potrebbero innescarsi, come la prima abilità della Sovrintendente del Vault 76.

Anziano Arthur Maxson

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/2

Le pedine creatura che controlli hanno addestramento.

(Ogniqualevolta una pedina creatura che controlli attacca con un’altra creatura con forza maggiore, mettili un segnalino +1/+1 su quella pedina.)

Cieco tradimento — Sacrifica un’altra creatura:

L’Anziano Arthur Maxson ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- L’abilità addestramento di una creatura si innesca solo quando sia quella creatura che una creatura con forza maggiore vengono dichiarate come attaccanti. Aumentare la forza di una creatura dopo la dichiarazione delle creature attaccanti non farà innescare un’abilità addestramento.
- Dopo che l’abilità addestramento di una creatura si è innescata, distruggere l’altra creatura attaccante o ridurne la forza non impedirà alla creatura con addestramento di ottenere un segnalino +1/+1.

Aradesh, il Fondatore

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

1/4

Arruolare (Mentre questa creatura attacca, puoi TAPpare una creatura non attaccante che controlli non affetta da debolezza da evocazione. Quando lo fai, aggiungi la sua forza a quella di questa creatura fino alla fine del turno.)

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca, se ha arruolato una creatura in questo combattimento, la creatura che ha attaccato guadagna doppio attacco fino alla fine del turno. Se la forza di quella creatura è pari o superiore a 4, pesca una carta.

- Il giocatore attaccante sceglie se TAPpare una creatura per un’abilità arruolare subito dopo aver TAPPato le creature con cui ha scelto di attaccare. Non puoi scegliere di arruolare una creatura più avanti.

- Per arruolare una creatura, quella creatura deve essere STAPPata, non deve essere attaccante (anche se ha cautela) e deve avere rapidità o essere stata sotto il controllo di quel giocatore attaccante dall'inizio del suo turno attuale.
- Quando un giocatore TAPpa una creatura per l'abilità arruolare di una creatura attaccante, quella creatura attaccante prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la forza della creatura TAPPata. Questa è un'abilità innescata che viene messa in pila subito dopo che le creature attaccanti sono state dichiarate nella sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.
- Un'abilità arruolare di una creatura attaccante ti permette di TAPPare solo una creatura; non puoi TAPPare la stessa creatura per più abilità arruolare.
- L'ultima abilità di Aradesh ha una clausola del "se" interposto. Se una creatura che attacca non ha arruolato una creatura in questo combattimento, l'abilità non si innesca proprio per quella creatura.
- Non importa cosa accada alla creatura arruolata dopo che l'ultima abilità di Aradesh si è innescata. Se la creatura che ha attaccato ha arruolato una creatura in questo combattimento, quando l'ultima abilità di Aradesh si risolve, la creatura che ha attaccato otterrà comunque doppio attacco e, se la forza di quella creatura è pari o superiore a 4, pescherai comunque una carta.

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Creatura Legendaria — Dottore Umano

2/3

{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Metti un segnalino ricerca su Arcade Gannon.

Per Auld Lang Syne — Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia artefatto o Umano dal tuo cimitero con valore di mana pari o inferiore al numero di segnalini ricerca su Arcade Gannon.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia che lanci dal tuo cimitero.
- Devi pagare i costi per lanciare quella magia. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
- Dopo che hai iniziato a lanciare la magia, perdere il controllo di Arcade Gannon non avrà effetto sulla magia.
- Se lanci una magia artefatto o Umano dal tuo cimitero usando un altro metodo che permette di lanciarli, l'effetto di Arcade Gannon non si applica. Puoi lanciare un'altra magia artefatto o Umano dal tuo cimitero.
- Se lanci una magia artefatto o Umano dal tuo cimitero e poi un nuovo Arcade Gannon entra sotto il tuo controllo nello stesso turno, puoi lanciare un'altra magia artefatto o Umano dal tuo cimitero in quel turno a patto che quella magia abbia un valore di mana pari o inferiore al numero di segnalini ricerca presenti sul nuovo Arcade Gannon.
- Se una carta artefatto o Umano viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.

Armatura Atomica T-45

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando l'Armatura Atomica T-45 entra nel campo di battaglia, ottieni {E} {E} (*due segnalini energia*).

La creatura equipaggiata prende +3/+3 e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

All'inizio del tuo mantenimento puoi pagare {E}. Se lo fai, STAPpa la creatura equipaggiata, poi metti un segnalino a tua scelta tra minacciare, travolgere o legame vitale su di essa.

Equipaggiare {3}

- Molteplici istanze di minacciare sono ridondanti. Lo stesso vale per travolgere e legame vitale.
-

Assalitore Nightkin

{2} {U} {B}

Creatura — Guerriero Mutante

4/4

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}.*)

Quando l'Assalitore Nightkin entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio ottiene quattro segnalini radiazione.

L'Assalitore Nightkin non può essere bloccato fintanto che il giocatore in difesa ha un segnalino radiazione.

- Una volta che l'Assalitore Nightkin è stato bloccato, dare al giocatore in difesa un segnalino radiazione non farà diventare l'Assalitore Nightkin non bloccato.
-

Assaultron Dominatore

{1} {R}

Creatura Artefatto — Robot

2/2

Quando l'Assaultron Dominatore entra nel campo di battaglia, ottieni {E} {E} (*due segnalini energia*).

Ogniqualvolta una creatura artefatto che controlli attacca, puoi pagare {E}. Se lo fai, metti un segnalino a tua scelta tra +1/+1, attacco improvviso o travolgere su quella creatura.

- Se più creature artefatto che controlli attaccano, l'ultima abilità dell'Assaultron Dominatore si innesca per ognuna di esse.
-

Battaglia di Hoover Dam

{3}{W}

Incantesimo

Mentre la Battaglia di Hoover Dam entra nel campo di battaglia, scegli RNC o Legione.

- RNC — All'inizio della tua sottofase finale, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 con un segnalino finale.
- Legione — Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- I segnalini finale funzionano su qualsiasi permanente, non solo sulle creature. Se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, invece esiliarlo.
- I segnalini finale non impediscono ai permanenti di andare dal campo di battaglia in zone diverse dal cimitero. Ad esempio, se un permanente con un segnalino finale sta per essere messo nella mano del suo proprietario dal campo di battaglia, ci va normalmente.
- I segnalini finale non sono segnalini con parola chiave e un segnalino finale non conferisce alcuna abilità al permanente su cui si trova. Se quel permanente perde le sue abilità e poi sta per essere messo in un cimitero, verrà comunque esiliato.
- Più segnalini finale su un singolo permanente sono ridondanti.
- Se in qualche modo la Battaglia di Hoover Dam è sotto il tuo controllo e non è stata compiuta alcuna scelta (magari perché un altro permanente sul campo di battaglia è diventato una sua copia), non ha nessuna delle due abilità innescate.

Behemoth del Vault 0

{6}

Creatura Artefatto — Robot

6/6

Travolgere

Quando il Behemoth del Vault 0 entra nel campo di battaglia, ottieni {E}{E}{E}{E} (*quattro segnalini energia*).

Quando il Behemoth del Vault 0 muore, puoi pagare un ammontare di {E} pari al valore di mana di un permanente non terra bersaglio. Quando lo fai, distruggi quel permanente.

- Devi scegliere il bersaglio dell'ultima abilità del Behemoth del Vault 0 quando si innesca, ma decidi se pagare nel momento in cui l'abilità si rivolge.
 - Quando paghi {E} pari al valore di mana del permanente non terra bersaglio durante la risoluzione dell'ultima abilità del Behemoth del Vault 0, una seconda abilità "riflessiva" si innesca e viene messa in pila. Questa abilità non ha bersaglio. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
-

Ben Riposato

{1}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha “Ogniqualevolta questa creatura viene STAppata, metti due segnalini +1/+1 su di essa, poi guadagni 2 punti vita e peschi una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno”.

- Se l’abilità fornita da Ben Riposato si innesca in una sottofase di STAP, viene messa in pila all’inizio della sottofase successiva (solitamente il mantenimento).

Bestia Ardente Latrante

{4}{B}{B}

Creatura — Mutante Pipistrello

5/5

Volare, minacciare

Ogniqualevolta la Bestia Ardente Latrante attacca, ogni giocatore ottiene due segnalini radiazione.

Ogniqualevolta vengono macinate una o più carte non terra, puoi creare altrettante pedine creatura Mutante Zombie 2/2 nere. Fallo solo una volta per turno.

- Se a più di un giocatore viene indicato di macinare contemporaneamente (ad esempio, dall’abilità attivata di Raul, Risolutore di Problemi), a condizione che venga macinata almeno una carta non terra, l’ultima abilità della Bestia Ardente Latrante si innescherà solo una volta.
- “Fallo solo una volta per turno” ti permette di scegliere se creare o meno il numero appropriato di pedine creatura Mutante Zombie 2/2 nere mentre l’abilità innescata si risolve. Se scegli di non creare pedine, l’abilità si innescherà di nuovo la prossima volta che la condizione viene soddisfatta. Dopo che hai scelto di farlo, l’abilità non si innescherà più per il resto del turno.

Buongustaia White Glove

{2}{W}{B}

Creatura — Nobile Umano

2/2

Quando la Buongustaia White Glove entra nel campo di battaglia, crea due pedine creatura Soldato Umano 1/1 bianche.

All’inizio della tua sottofase finale, se un altro Umano è morto sotto il tuo controllo in questo turno, crea una pedina Cibo.

- Non è necessario che la Buongustaia White Glove fosse sul campo di battaglia quando l’Umano è morto. Ad esempio, se un Umano muore durante il combattimento nel tuo turno e lanci la Buongustaia White Glove durante la tua seconda fase principale, la sua ultima abilità si innescherà all’inizio della tua sottofase finale.
- L’ultima abilità della Buongustaia White Glove si innescherà solo una volta durante la tua sottofase finale, a prescindere da quanti Umani siano morti sotto il tuo controllo in questo turno. Tuttavia, se non sono morti Umani sotto il tuo controllo in questo turno quando inizia la tua sottofase finale, l’abilità non si innescherà.

Non è possibile causare la morte di un Umano sotto il tuo controllo durante la sottofase finale in tempo per far innescare l'abilità.

Butch DeLoria, Serpente del Tunnel

{1}{B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Umano

2/2

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

Viva i Serpenti del Tunnel! — Ogniqualvolta Butch DeLoria, Serpente del Tunnel attacca, prende +1/+1 fino alla fine del turno per ogni altro Farabutto e/o Serpente che controlli.

{1}{B}: Metti un segnalino minacciare su un'altra creatura bersaglio. Diventa un Farabutto in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Un permanente che è sia un Farabutto che un Serpente viene contato solo una volta per la seconda abilità di Butch DeLoria.
-

Caesar, Imperatore della Legione

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

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

4/4

Ogniqualvolta attacchi, puoi sacrificare un'altra creatura.

Quando lo fai, scegli due —

- Crea due pedine creatura Soldato 1/1 rosse e bianche con rapidità TAPPate e attaccanti.
 - Peschi una carta e perdi 1 punto vita.
 - Caesar, Imperatore della Legione infligge a un avversario bersaglio danno pari al numero di pedine creatura che controlli.
- Non scegli i modi o un bersaglio per l'abilità di Caesar, Imperatore della Legione nel momento in cui si innesca. Piuttosto, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando sacrifichi un'altra creatura in questo modo. Scegli i modi e, se scegli il terzo modo, un bersaglio per quell'abilità quando viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
 - Le pedine Soldato create dall'abilità di Caesar entrano nel campo di battaglia TAPPate e attaccanti, ma siccome non sono state dichiarate come creature attaccanti, non faranno innescare le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca o tu attacchi (come l'abilità di Caesar stesso).
-

Cait, Pugile della Gabbia

{R} {G}

Creatura Legendaria — Guerriero Umano

1/1

Fintanto che è il tuo turno, Cait, Pugile della Gabbia ha indistruttibile.

Ogniqualevolta Cait attacca, tu e il giocatore in difesa pescate una carta, poi scartate una carta. Metti due segnalini +1/+1 su Cait se hai scartato la carta con il valore di mana maggiore o con il valore di mana maggiore a pari merito tra quelle carte.

- Se una carta che scarti ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se per qualche motivo non puoi scartare una carta (probabilmente perché non avevi carte in mano e un altro effetto ti ha impedito di pescarne), non metti alcun segnalino su Cait, a prescindere che il giocatore in difesa abbia scartato una carta o da quale sia il valore di mana di quella carta.

C.A.M.P.

{3}

Artefatto — Fortificazione

Ogniqualevolta la terra fortificata viene TAPPata per attingere mana, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Se quella creatura condivide un colore con il mana prodotto da quella terra, crea una pedina Ferraglia. *(È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno. Attiva solo come una stregoneria”.)*

Fortificare {3} {3}: *Assegna a una terra bersaglio che controlli. Fortifica solo come una stregoneria.*

- Fortificazione è per le terre ciò che Equipaggiamento è per le creature. Fatta eccezione per la differenza riguardo il tipo di permanente a cui possono essere assegnati, Fortificazione ed Equipaggiamento seguono le stesse regole.
- Se la terra fortificata ha prodotto più di un colore di mana, creerai una pedina Ferraglia purché la creatura bersaglio abbia almeno uno di quei colori.

Cass, Mano Vendicatrice

{2} {R} {W}

Creatura Legendaria — Ranger Umano

4/3

Cautela

Ogniqualevolta Cass o un'altra creatura che controlli muore, se era incantata o equipaggiata, rimetti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte Aura che erano assegnate ad essa dal tuo cimitero e assegnale a una creatura bersaglio, poi assegna un qualsiasi numero di Equipaggiamenti che erano assegnati ad essa a quella creatura.

- Non puoi rimettere carte Aura che non possono essere legalmente assegnate alla creatura bersaglio. Ad esempio, se la creatura bersaglio ha protezione dal rosso, non puoi rimettere il Tristo Mietitore sul campo di battaglia con l'ultima abilità di Cass.

Cassaforte per Esperti

{2}

Artefatto

Quando la Cassaforte per Esperti entra nel campo di battaglia, esilia le prime due carte del tuo grimorio a faccia in giù.

{1}, {T}: Tu e un avversario bersaglio scegliete segretamente 1, 2 o 3. Poi quelle scelte vengono rivelate.

Se le scelte coincidono, sacrifica la Cassaforte per Esperti e metti tutte le carte esiliate con essa in mano ai rispettivi proprietari. Altrimenti, esilia la prima carta del tuo grimorio a faccia in giù.

- Non puoi guardare le carte esiliate dalle abilità della Cassaforte per Esperti.
- Per scegliere segretamente i numeri, tu e l'avversario bersaglio dovrete entrambi scrivere la vostra scelta tra 1, 2 o 3 senza mostrarla a nessun altro. Tenete segreti i numeri scelti finché non verranno rivelati simultaneamente.

Cervo Radioattivo Accorto

{2}{G}

Creatura — Mutante Alce

2/2

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

Ogniqualvolta il Cervo Radioattivo Accorto evolve, crea una pedina che è una sua copia.

- Quando confronti i valori delle due creature per evoluzione, confronti sempre la forza con la forza e la costituzione con la costituzione.
- Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, confrontane la forza e la costituzione con la forza e la costituzione della creatura con evoluzione. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, evoluzione non si innescherà.
- Se si innesca evoluzione, il confronto dei valori verrà effettuato nuovamente quando l'abilità tenta di risolversi. Se nessun valore della nuova creatura è maggiore, l'abilità non avrà effetto. Se la creatura che è entrata nel campo di battaglia lascia il campo di battaglia prima che evoluzione tenti di risolversi, usa i suoi ultimi valori conosciuti di forza e costituzione per confrontarli.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia con dei segnalini +1/+1, considera quei segnalini nel momento in cui si determina se si innesca evoluzione. Per esempio, una creatura 1/1 che entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1 farà innescare l'abilità evoluzione di una creatura 2/2.
- Se più creature entrano nel campo di battaglia allo stesso tempo, evoluzione potrebbe innescarsi più volte, ma il confronto dei valori verrà effettuato ogni volta che una di quelle abilità tenta di risolversi. Ad esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione e due creature 3/3 entrano nel campo di battaglia,

evoluzione si innescherà due volte. La prima abilità si risolverà e metterà un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Quando la seconda abilità tenterà di risolversi, né la forza né la costituzione della nuova creatura saranno maggiori di quelle della creatura con evoluzione, quindi l'abilità non avrà effetto.

- Quando confronti i valori mentre si risolve l'abilità evoluzione, è possibile che il valore più alto cambi da forza a costituzione o viceversa. Se questo accade, l'abilità si risolverà comunque e metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione. Per esempio, se controlli una creatura 2/2 con evoluzione e una creatura 1/3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, la sua costituzione è maggiore, perciò si innescherà evoluzione. In risposta, la creatura 1/3 prende +2/-2. Quando l'inesco di evoluzione tenta di risolversi, la sua forza è maggiore. Metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura con evoluzione.
- Il Cervo Radioattivo Accorto "evolve" quando la sua abilità evoluzione si risolve e un segnalino +1/+1 viene messo su di esso. Se un effetto di sostituzione fa sì che l'abilità evoluzione metta più di un segnalino +1/+1 sul Cervo Radioattivo Accorto, la sua ultima abilità si innescherà soltanto una volta. Se nessun segnalino +1/+1 viene messo su di esso (magari perché ha lasciato il campo di battaglia mentre la sua abilità evoluzione era ancora in pila), allora la sua ultima abilità non si innescherà.
- L'ultima abilità del Cervo Radioattivo Accorto non si innescherà se un segnalino +1/+1 viene messo su di esso per qualsiasi motivo diverso dalla risoluzione della sua abilità evoluzione.
- La pedina copia avrà le abilità del Cervo Radioattivo Accorto. Potrà anche creare copie di se stessa.
- La pedina copia non copierà i segnalini né i danni sul Cervo Radioattivo Accorto, né altri effetti che hanno cambiato la forza del Cervo Radioattivo Accorto, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. Normalmente, questo significa che la pedina sarà semplicemente un Cervo Radioattivo Accorto, ma se eventuali effetti di copia hanno influenzato il Cervo Radioattivo Accorto originale, questi verranno presi in considerazione dalla pedina.
- Se il Cervo Radioattivo Accorto lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si sia risolta, la pedina entrerà comunque nel campo di battaglia come una copia del Cervo Radioattivo Accorto, usando i valori copiabili di quando ha lasciato il campo di battaglia.

Codsworth, Aiutante Affidabile

{2}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

2/3

I comandanti che controlli hanno egida {2}.

{T}: Aggiungi {W}{W}. Spendi questo mana solo per lanciare magie Aura e/o Equipaggiamento.

{T}: Assegna un'Aura o un Equipaggiamento bersaglio che controlli a una creatura bersaglio che controlli.

Attiva solo come una stregoneria.

- Una volta che l'abilità egida di un comandante si è innescata, far sì che quel comandante perda egida rimuovendo Codsworth non influenzerà quell'abilità. Il giocatore appropriato dovrà comunque pagare {2} oppure la magia o abilità verrà neutralizzata.
- Non puoi spendere mana generato dalla seconda abilità di Codsworth per attivare abilità di Aure o Equipaggiamenti. Questo include il pagare i costi di equipaggiare.
- L'Aura o l'Equipaggiamento che bersagli con l'ultima abilità di Codsworth non devono necessariamente essere assegnati a una creatura che controlli quando li bersagli. Devi solo controllare l'Aura o l'Equipaggiamento che bersagli così come la creatura che bersagli.

- Se uno qualsiasi dei bersagli dell'ultima abilità di Codsworth è un bersaglio illegale mentre l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto. Se entrambi i bersagli sono illegali, l'abilità non si risolverà. Se l'Aura o l'Equipaggiamento bersaglio sono già assegnati alla creatura bersaglio, non accade nulla.
- Quando l'ultima abilità di Codsworth si risolve, se l'Aura o l'Equipaggiamento bersaglio non può essere legalmente assegnato alla creatura bersaglio (per esempio, perché la creatura ha protezione dagli incantesimi o protezione dagli artefatti), l'Aura o l'Equipaggiamento bersaglio non si sposterà.

Colonnello Autumn

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/3

Legame vitale

Sfruttare (*Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare una creatura.*)

Le altre creature leggendarie che controlli hanno sfruttare.

Ogniqualevolta una creatura che controlli sfrutta una creatura, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Una creatura con sfruttare “sfrutta una creatura” quando il controllore di un'abilità sfruttare sacrifica una creatura mentre quell'abilità si risolve.
- Scegli se sacrificare una creatura e quale creatura sacrificare mentre un'abilità sfruttare si risolve.
- Puoi sacrificare la creatura con sfruttare se è ancora sul campo di battaglia. Se ha un'abilità che si innesca quando sfrutta una creatura (o, in questo caso, quando una creatura che controlli sfrutta una creatura), quell'abilità si innescherà.
- Se il Colonnello Autumn non si trova sul campo di battaglia mentre un'abilità sfruttare di una creatura che controlli si risolve, l'ultima abilità del Colonnello Autumn non si innesca. Non otterrai segnalini +1/+1, neanche se sacrifichi una creatura.
- Non puoi sacrificare più di una creatura grazie a una singola abilità sfruttare.

Coltivatore di Tatos

{2}{G}

Creatura — Popolano Mutante Zombie

1/4

Terraferma — Ogniqualevolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi ottenere due segnalini radiazione.

{T}: Metti sul campo di battaglia TAPPata sotto il tuo controllo una carta terra bersaglio in un cimitero che è stata macinata in questo turno.

- Se a un giocatore viene indicato di mettere una carta nel suo cimitero dal suo grimorio senza usare la parola “macinare” (ad esempio, a causa dell'effetto de La Tetra Ricerca di Rowan di *Terre Selvagge di Eldraine*), quella carta non è un bersaglio legale per l'ultima abilità del Coltivatore di Tatos.

Costume da Silver Shroud

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Lampo

Quando il Costume da Silver Shroud entra nel campo di battaglia, assegnalo a una creatura bersaglio che controlli. Quella creatura ha velo fino alla fine del turno.

(Non può essere bersaglio di magie o abilità.)

La creatura equipaggiata non può essere bloccata.

Equipaggiare {3}

- Assegnare il Costume da Silver Shroud a una creatura che è già stata bloccata non la farà diventare non bloccata.

Craig Boone, Guardia di Novac

{1}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/3

Raggiungere, legame vitale

Uno per la mia piccola — Ogniqualvolta attacchi con due o più creature, metti due segnalini ricerca su Craig Boone, Guardia di Novac. Quando lo fai, scegli fino a una creatura bersaglio. Craig Boone infligge danno pari al numero di segnalini ricerca su di esso a quella creatura, a meno che il controllore di quella creatura non si faccia infliggere altrettanti danni da Craig Boone.

- Non scegli un bersaglio per l'ultima abilità di Craig Boone nel momento in cui si innesca. Piuttosto, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando metti due segnalini ricerca su Craig Boone in questo modo. Scegli fino a un bersaglio per quell'abilità mentre viene messa in pila. Ogni giocatore può rispondere a questa abilità innescata come di consueto.
- Se Craig Boone non è più sul campo di battaglia quando l'abilità innescata riflessiva si risolve, per determinare quanti danni infligge usa il numero di segnalini ricerca presenti su di esso quando ha lasciato il campo di battaglia.

Curie, Intelligenza Consolatrice

{1}{U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

1/3

Ogniqualvolta Curie, Intelligenza Consolatrice infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca carte pari alla sua forza base.

{1}{U}, Esilia un'altra creatura artefatto non pedina che controlli: Curie diventa una copia della creatura esiliata, tranne che ha "Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca carte pari alla sua forza base".

- Di solito, la forza base di una creatura è la forza stampata sulla carta o, per una pedina, la forza stabilita dall'effetto che l'ha creata. Se un altro effetto stabilisce un numero o un valore specifico per la forza di una

creatura, quello diventa la sua forza base. Se un effetto modifica la forza di una creatura senza impostarla a un valore specifico, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza base.

- Se una creatura ha un'abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza, indicata con un * o simile nel riquadro di forza e costituzione, quell'abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza base.
- Se Curie non è più sul campo di battaglia quando la sua prima abilità si risolve, usa la forza base che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quante carte pescare.
- L'ultima abilità di Curie si riferisce alla creatura esiliata, non alla carta esiliata. Nella maggior parte dei casi, questo significa che Curie copia esattamente ciò che è scritto sulla creatura originale e nient'altro, più l'abilità addizionale. Tuttavia, se la creatura esiliata stava copiando qualcos'altro quando ha lasciato il campo di battaglia, Curie copia qualsiasi cosa quella creatura stesse copiando, più l'abilità addizionale.
- L'ultima abilità di Curie non copia se la creatura esiliata era TAPPata o STAPPata, se aveva 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 la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.

Deathclaw Alfa

{4} {B} {G}

Creatura — Mutante Lucertola

6/6

Minacciare, travolgere

Quando il Deathclaw Alfa entra nel campo di battaglia o diventa mostruoso, distruggi un permanente bersaglio.

{5} {B} {G}: Mostruosità 4. *(Se questa creatura non è mostruosa, metti quattro segnalini +1/+1 su di essa e diventa mostruosa.)*

- Dopo che una creatura è diventata mostruosa, non può diventarlo di nuovo. Se la creatura è già mostruosa quando l'abilità mostruosità si risolve, non succede niente.
- Mostruoso non è un'abilità posseduta da una creatura, ma semplicemente qualcosa di vero riguardo a quella creatura. Se la creatura smette di essere una creatura o perde le sue abilità, continuerà a essere mostruosa.
- Un'abilità che si innesca quando una creatura diventa mostruosa non si innescherà se quella creatura non è sul campo di battaglia quando la sua abilità mostruosità si risolve.

Deathclaw Giovani

{2} {B} {G}

Creatura — Mutante Lucertola

4/2

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

Ogni carta creatura nel tuo cimitero ha mangiacarogne. Il costo di mangiacarogne è pari al suo costo di mana.

(Esilia una carta creatura dal tuo cimitero e paga il suo costo di mana: Metti un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza di quella carta su una creatura bersaglio.

Attiva mangiacarogne solo come una stregoneria.)

- Esiliare la carta creatura con mangiacarogne è parte del costo di attivazione dell'abilità mangiacarogne. Una volta che viene attivata l'abilità e pagato il suo costo, sarà troppo tardi per impedire l'attivazione dell'abilità cercando di rimuovere la carta creatura dal cimitero.
- Mentre i Deathclaw Giovani sono sul campo di battaglia, il costo di mangiacarogne di una carta creatura nel tuo cimitero è pari al suo costo di mana, compresi eventuali requisiti di mana colorato.
- Il numero di segnalini che l'abilità mangiacarogne di una carta mette su una creatura è basato sulla forza della carta prima di lasciare il cimitero.
- Se la carta creatura che esili con mangiacarogne ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se una carta creatura ha più istanze di mangiacarogne, puoi attivare una delle abilità (ma non entrambe, perché la carta verrà esiliata quando attivi una di esse). L'abilità dei Deathclaw Giovani non influenza il costo di mangiacarogne di un'altra abilità mangiacarogne di una creatura.

Desdemona, Forza della Libertà
 {2}{R}{W}
 Creatura Leggendaria — Farabutto Umano
 3/4

Cautela

Ogniqualevolta Desdemona, Forza della Libertà attacca, una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero che è un artefatto o che ha valore di mana pari o inferiore a 3 ha fuga fino alla fine del turno. Il costo di fuga è pari al suo costo di mana più “Esilia altre due carte dal tuo cimitero”. *(Puoi lanciarla dal tuo cimitero pagando il suo costo di fuga in questo turno.)*

- Se una magia che stai lanciando con fuga ha un costo addizionale di scartare carte o sacrificare permanenti, puoi esiliare le carte scartate o sacrificate in questo modo per pagare quella parte del suo costo di fuga.
- Il permesso di fuga non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di fuga), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla e dal pagamento di un costo alternativo.
- Dopo che una magia permanente fuggita si è risolta, entra nel campo di battaglia e ritornerà nel cimitero del suo proprietario se morirà più avanti.
- Se una carta ha più abilità che ti danno il permesso di lanciarla, ad esempio due abilità fuga o un'abilità fuga e un'abilità flashback, scegli quale applicare. Le altre non hanno effetto.
- Se lanci una magia con il suo permesso di fuga, non puoi scegliere di applicare altri costi alternativi né di lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Puoi pagare gli eventuali costi addizionali facoltativi della magia, come i costi di potenziamento. Se ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia con fuga, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.

Detonazione di Tappi di Bottiglia

{4} {R}

Istantaneo

Improvvisare (*I tuoi artefatti possono aiutarti a lanciare questa magia. Ogni artefatto che TAPpi dopo aver attivato le abilità di mana corrisponde al pagamento di {1}.*)

La Detonazione di Tappi di Bottiglia infligge 5 danni a un qualsiasi bersaglio. Se è stato inflitto danno in eccesso a un permanente in questo modo, crea altrettante pedine Tesoro TAPPate. (*Sono artefatti con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.*)

- Improvvisare non cambia il costo di mana o il valore di mana della Detonazione di Tappi di Bottiglia e non può ridurre il costo della Detonazione di Tappi di Bottiglia al di sotto di {R}.
- 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.
- Per un planeswalker, danno in eccesso significa danno in eccesso rispetto alla fedeltà del planeswalker (il numero di segnalini fedeltà che ha su di sé). Per una battaglia, danno in eccesso significa danno in eccesso rispetto alla difesa della battaglia (il numero di segnalini difesa che ha su di sé).

Diamond City

Terra

Diamond City entra nel campo di battaglia con un segnalino scudo. (*Se sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.*)

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Sposta un segnalino scudo da Diamond City a una creatura bersaglio. Attiva solo se sono entrate nel campo di battaglia due o più creature sotto il tuo controllo in questo turno.

- I segnalini scudo non impediscono ai giocatori di sacrificare permanenti.
- Rimuovere un segnalino scudo quando un permanente sta per subire danno o essere distrutto non è la stessa cosa di rigenerare un permanente.
- Se un permanente a cui sta per essere inflitto danno ha più di un segnalino scudo, quel danno viene prevenuto e solo un segnalino scudo viene rimosso.
- Se a un permanente con un segnalino scudo viene inflitto danno non prevenibile, quel danno verrà inflitto e un segnalino scudo verrà comunque rimosso.
- Una creatura con un segnalino scudo può comunque essere distrutta dalle azioni di stato se ha su di sé danno pari alla sua costituzione o se le è stato inflitto danno non prevenibile da una fonte con tocco letale.
- “Scudo” non è un’abilità che i permanenti hanno e i segnalini scudo non sono segnalini con parola chiave. Se un permanente con un segnalino scudo perde le sue abilità, il segnalino scudo lo proteggerà comunque come di consueto.

Distributore di Nuka-Cola

{3}

Artefatto

{1}, {T}: Crea una pedina Cibo. (*È un artefatto con “{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita”.*)

Ogniquale volta sacrifici un Cibo, crea una pedina Tesoro

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

- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Ad esempio, se sacrifici un artefatto Cibo non pedina, come la Scia di Dolciumi dell'espansione *Terre Selvagge di Eldraine*, l'ultima abilità del Distributore di Nuka-Cola si innescherà.
- L'ultima abilità del Distributore di Nuka-Cola si innesca ogniquale volta sacrifici un Cibo per qualsiasi motivo, non solo per attivare un'abilità attivata di un Cibo.

Dogmeat, Amico Fedele

{R}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Canide

3/3

Quando Dogmeat entra nel campo di battaglia, macina cinque carte, poi riprendi in mano una carta Aura o Equipaggiamento dal tuo cimitero.

Ogniquale volta una creatura che controlli che è incantata o equipaggiata attacca, crea una pedina Ferraglia. (*È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno. Attiva solo come una stregoneria”.*)

- La carta che riprendi in mano con la prima abilità di Dogmeat non deve necessariamente essere una delle carte che hai macinato con quella abilità.

Dott.ssa Madison Li

{U}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Scienziato Umano

2/3

Ogniquale volta lanci una magia artefatto, ottieni {E} (*un segnalino energia*).

{T}, Paga {E}: Una creatura bersaglio prende +1/+0 e ha travolgere e rapidità fino alla fine del turno.

{T}, Paga {E}{E}{E}: Pesca una carta.

{T}, Paga {E}{E}{E}{E}{E}: Rimetti sul campo di battaglia TAPPata una carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero.

- La prima abilità della Dott.ssa Madison Li si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.
-

ED-E, Eyebot Solitario

{3}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

2/1

Volare

ED-E amore mio — Ogniqualvolta attacchi, se il numero di creature attaccanti è superiore al numero di segnalini ricerca su ED-E, Eyebot Solitario, metti un segnalino ricerca su di esso.

{2}, Sacrifica ED-E: Pesca una carta, poi pesca una carta aggiuntiva per ogni segnalino ricerca su ED-E.

- Se il numero di creature attaccanti non è superiore al numero di segnalini ricerca su ED-E quando attacchi, la sua seconda abilità non si innesca. Quando l'abilità tenta di risolversi, se il numero di creature attaccanti non è più superiore al numero di segnalini ricerca su ED-E, non si risolverà e non metterai un segnalino ricerca su ED-E.

Gestione dell'Inventario

{R} {W}

Istantaneo

Battibaleno (Fintanto che questa magia è in pila, i giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità che non siano abilità di mana.)

Per ogni Aura ed Equipaggiamento che controlli, puoi assegnarli a una creatura che controlli.

- I giocatori hanno comunque priorità mentre una magia con battibaleno è in pila; le loro opzioni sono semplicemente limitate alle abilità di mana e ad alcune azioni speciali.
 - I giocatori possono girare a faccia in su le creature a faccia in giù mentre una magia con battibaleno è in pila.
 - Battibaleno non impedisce alle abilità innescate di innescarsi. Se una lo fa, il suo controllore la mette in pila e, se applicabile, sceglie i bersagli per essa. Quelle abilità si risolveranno come di norma.
 - Lanciare una magia con battibaleno non influenzerà magie e abilità che sono già in pila.
 - Se la risoluzione di un'abilità innescata implica il lancio di una magia, quella magia non può essere lanciata se una magia con battibaleno è in pila.
 - Dopo che una magia con battibaleno si è risolta (o lascia la pila in altro modo), i giocatori potranno di nuovo lanciare magie e attivare abilità prima che si risolva il prossimo oggetto in pila.
 - Non puoi tentare di assegnare un'Aura o un Equipaggiamento a una creatura se quell'Aura o quell'Equipaggiamento non possono legalmente essergli assegnati.
-

Ghoul Feraie
{2} {B}
Creatura — Mutante Zombie
2/2
Minacciare
Ogniquaivolta un'altra creatura che controlli muore,
metti un segnalino +1/+1 sul Ghoul Feraie.
Quando il Ghoul Feraie muore, ogni avversario ottiene
un numero di segnalini radiazione pari alla sua forza.

- Per determinare quanti segnalini radiazione ottiene ogni avversario, usa la forza del Ghoul Feraie quando ha lasciato il campo di battaglia.

Hancock, Sindaco Ghoul
{2} {B}
Creatura Leggendaria — Consigliere Mutante Zombie
2/1
Ogni altra creatura che controlli che è uno Zombie o un
Mutante prende +X/+X, dove X è il numero di segnalini
su Hancock, Sindaco Ghoul.
Immortale (*Quando questa creatura muore, se non aveva
segnalini +1/+1, rimettila sul campo di battaglia sotto il
controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1.*)

- Una creatura che è sia uno Zombie che un Mutante prenderà +X/+X dalla prima abilità di Hancock soltanto una volta.

Harold e Bob, i Primi Numi
{2} {G}
Creatura Leggendaria — Mutante Silvantropo
3/3
Cautela, raggiungere
Quando Harold e Bob, i Primi Numi muoiono, se erano
una creatura, rimettili sul campo di battaglia. È un
incantesimo Aura con incanta Foresta che controlli e "La
Foresta incantata ha '{T}': Aggiungi tre mana di un
qualsiasi colore. Ottieni due segnalini radiazione".
Harold e Bob perdono tutte le altre abilità.

- Se controlli Harold e Bob, li rimetterai sul campo di battaglia quando muoiono mentre sono una creatura. Non ha importanza chi possiede la carta. Scegli quale Foresta sotto il tuo controllo incanta mentre ritorna sul campo di battaglia.
- Se non c'è niente che Harold e Bob possano incantare legalmente, rimangono nel cimitero del loro proprietario invece di essere rimessi sul campo di battaglia.
- Una pedina che è una copia di Harold e Bob non verrà rimessa sul campo di battaglia dal cimitero del suo proprietario.
- Se un permanente non pedina che è una copia di Harold e Bob muore mentre è una creatura, verrà rimesso sul campo di battaglia come un'Aura con solo le abilità fornite dall'effetto che l'ha rimesso sul campo di battaglia. Manterrà anche nome, colori e supertipi, ma sarà un incantesimo Aura senza altri tipi o sottotipi.

HELIOS One

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Ottieni {E} (*un segnalino energia*)

{3}, {T}, Paga X {E}, Sacrifica l'HELIOS One:

Distruggi un permanente non terra bersaglio con valore di mana pari a X. Attiva solo come una stregoneria.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando determini il suo valore di mana.
- Una pedina che non è una copia di qualcos'altro di norma non ha un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un valore di mana pari a 0.

Ian l'Incauto

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

2/1

Ogniqualvolta Ian l'Incauto attacca, se è modificato, puoi fargli infliggere danno pari alla sua forza a te e a un qualsiasi bersaglio. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

- Se Ian l'Incauto non è modificato quando attacca, la sua abilità non si innescherà. Quando la sua abilità tenta di risolversi, se non è modificato in quel momento, l'abilità non si risolverà.
- Se Ian l'Incauto lascia il campo di battaglia prima che la sua ultima abilità si risolva, se era modificato quando ha lasciato il campo di battaglia, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanti danni infligge quell'abilità.

Idolatrare

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha "Ogniqualvolta questa creatura attacca da sola, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di permanenti non terra che controlli".

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti (includere le creature controllate dai tuoi compagni di squadra, se applicabile). Per esempio, l'abilità fornita da Idolatrare non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia attaccanti in seguito durante il combattimento non verranno considerate quando si determina se una creatura ha attaccato da sola o meno.
-

Il Prydwen, Nave Ammiraglia
{4}{W}{W}
Artefatto Leggendaro — Veicolo
6/6
Volare
Ogniqualevolta un altro artefatto non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Cavaliere Umano 2/2 bianca con “Questa creatura prende +2/+2 se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno”.
Manovrare 2

- Dopo che un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in un determinato turno, non importa cosa gli succede successivamente. Una pedina Cavaliere creata dalla seconda abilità de Il Prydwen, Nave Ammiraglia prenderà comunque +2/+2 per il resto di quel turno.

Il Saggio Uomo Falena
{1}{B}{G}{U}
Creatura Leggendaria — Mutante Insetto
3/3
Volare
Ogniqualevolta Il Saggio Uomo Falena entra nel campo di battaglia o attacca, ogni giocatore ottiene un segnalino radiazione.
Ogniqualevolta una o più carte non terra vengono macinate, scegli fino a X creature bersaglio, dove X è il numero di carte non terra macinate in questo modo.
Metti un segnalino +1/+1 su ognuna di esse.

- Se a più di un giocatore viene indicato di macinare nello stesso momento (ad esempio, dall'abilità attivata di Raul, Risolutore di Problemi), a condizione che venga macinata almeno una carta non terra, l'ultima abilità de Il Saggio Uomo Falena si innescherà soltanto una volta.

James, Padre Vagabondo
{2}{U}
Creatura Leggendaria — Scienziato Umano
2/4
{T}: Aggiungi {C}{C}. Spendi questo mana solo per attivare abilità.
//
Seguilo
{X}{U}{U}
Istantaneo — Avventura
Indaga X volte. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

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

Jason Bright, Profeta Luminescente

{2} {U}

Creatura Leggendaria — Consigliere Mutante Zombie

2/3

Ogniqualvolta uno Zombie o un Mutante che controlli muore, se la sua forza era diversa dalla sua forza base, pesca una carta.

Volà Con Me — {2}, Sacrifica una creatura: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

Ha volare fino alla fine del turno.

- Di solito, la forza base di una creatura è la forza stampata sulla carta o, per una pedina, la forza stabilita dall'effetto che l'ha creata. Se un altro effetto stabilisce un numero o un valore specifico per la forza di una creatura, quello diventa la sua forza base. Se un effetto modifica la forza di una creatura senza impostarla a un valore specifico, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza base.
- Se una creatura ha un'abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza, indicata con un * o simile nel riquadro di forza e sostituzione, quell'abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza base.
- Alcune creature hanno forza base 0 e un'abilità che conferisce loro un bonus in base ad alcuni criteri. Quelle non sono abilità che definiscono le caratteristiche e quell'abilità non modifica la sua forza base. Una creatura di questo tipo avrà forza diversa dalla sua forza base se quella abilità fa sì che la sua forza sia diversa da 0.

Junk Jet

{1} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Junk Jet entra nel campo di battaglia, crea una pedina Ferraglia. (*È un artefatto con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Esilia la prima carta del tuo grimorio.*

Puoi giocare quella carta in questo turno. Attiva solo come una stregoneria".)

{3}, Sacrifica un altro artefatto: Raddoppia la forza della creatura equipaggiata fino alla fine del turno.

Equipaggiare {1}

- Se un effetto ti permette di "raddoppiare" la forza di una creatura, quella creatura prende +X/+0, dove X è la sua forza mentre quell'effetto inizia ad applicarsi.
 - Se la forza di una creatura è inferiore a 0 quando viene raddoppiata, quella creatura prende invece -X/-0, dove X è di quanto è inferiore a 0 la sua forza. Per esempio, supponiamo che controlli lo Scarafaggio Radioattivo Infestante, una creatura 2/2. Se un effetto ha fornito allo Scarafaggio Radioattivo Infestante -4/-0 facendolo diventare una creatura -2/2, raddoppiare la sua forza gli fornisce -2/-0 e diventa una creatura -4/2.
 - Se "raddoppi" la forza di una creatura più di una volta in un turno, ogni effetto raddoppiante si applica indipendentemente. Per esempio, supponiamo che il Junk Jet sia assegnato allo Scarafaggio Radioattivo Infestante, una creatura 2/2. Se attivi la seconda abilità del Junk Jet, lo Scarafaggio Radioattivo Infestante prenderà +2/+0 quando quell'abilità si risolve, rendendolo una creatura 4/2. Raddoppiare la sua forza nuovamente gli fornirà +4/+0, rendendolo una creatura 8/2.
-

Kellogg, Mente Pericolosa

{1} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Mercenario Umano

3/2

Attacco improvviso, rapidità

Ogniqualvolta Kellogg, Mente Pericolosa attacca, crea una pedina Tesoro.

Sacrifica cinque Tesori: Prendi il controllo di una creatura bersaglio fintanto che controlli Kellogg. Attiva solo come una stregoneria.

- Se perdi il controllo di Kellogg prima che la sua ultima abilità si sia risolta, non prenderai il controllo della creatura bersaglio.
-

La Lotteria di Nipton

{2} {B} {R}

Stregoneria

Scegli una creatura a caso. Prendi il controllo di quella creatura fino alla fine del turno. STAPPala. Ha rapidità fino alla fine del turno. Poi distruggi tutte le altre creature.

- La creatura scelta a caso non è bersagliata, quindi una creatura con velo o una creatura di un avversario con anti-malocchio possono essere scelte in questo modo.
 - I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui la creatura viene scelta casualmente e il momento in cui avviene il resto degli effetti.
-

Lanciarazzi Nuka-Nuke

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +3/+0 e ha intimidire.
(Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature artefatto e/o creature che condividono con essa un colore.)

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, fino alla fine del prossimo turno del giocatore in difesa, quel giocatore ottiene due segnalini radiazione ogniqualvolta lancia una magia.

Equipaggiare {3}

- Una volta che la creatura equipaggiata è stata bloccata, cambiare il suo colore o quello della creatura bloccante o fare in modo che la creatura bloccante smetta di essere un artefatto non farà diventare la creatura equipaggiata non bloccata.
-

Legato Lanius, Asso di Caesar
{2}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
2/2

Decimare — Quando il Legato Lanius entra nel campo di battaglia, ogni avversario sacrifica un decimo delle creature che controlla, arrotondate per eccesso. Ogniqualvolta un avversario sacrifica una creatura, metti un segnalino +1/+1 sul Legato Lanius.

- Per esempio, quando la prima abilità del Legato Lanius si risolve, un avversario che controlla tra una e dieci creature sacrificherà una creatura. Un avversario che controlla tra undici e venti creature sacrificherà due creature e così via.

Lily Bowen, Nonna Furibonda
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Mutante
0/0
Cautela

Lily Bowen, Nonna Furibonda entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.
All'inizio del tuo mantenimento, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su Lily Bowen se la sua forza è pari o inferiore a 16. Altrimenti, rimuovi tutti i segnalini +1/+1 da essa tranne uno, poi guadagni 1 punto vita per ogni segnalino +1/+1 rimosso in questo modo.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su Lily Bown, metti su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Gli effetti di sostituzione che modificano il numero di segnalini che vengono messi sulle creature che controlli, come l'effetto dell'Evoluzione Ramificata, si applicano normalmente a questa abilità.

Lotta per il Progetto Purezza
{3}{U}
Incantesimo

Mentre la Lotta per il Progetto Purezza entra nel campo di battaglia, scegli Confraternita o Enclave.

- Confraternita — All'inizio del tuo mantenimento, ogni avversario pesca una carta. Tu peschi una carta per ogni carta pescata in questo modo.
- Enclave — Ogniqualvolta un giocatore ti attacca con una o più creature, quel giocatore ottiene un numero di segnalini radiazione pari al doppio delle creature attaccanti.

- Il numero di segnalini radiazione che il giocatore attaccante ottiene quando l'abilità innescata "Enclave" si risolve è determinato dal numero di creature che ha dichiarato come attaccanti. Rimuovere creature dal combattimento non ridurrà il numero di segnalini radiazione che otterrà. Analogamente, le creature che entrano nel campo di battaglia attaccando ma che non erano state dichiarate come attaccanti non aumenteranno il numero di segnalini radiazione che otterrà.

- Se in qualche modo controlli la Lotta per il Progetto Purezza e non è stata compiuta alcuna scelta (magari perché un altro permanente sul campo di battaglia è diventato una sua copia), non ha nessuna delle due abilità innescate.
-

Luminescente

{2} {G}

Creatura — Mutante Zombie

2/2

Tocco letale

Ogniqualevolta il Luminescente infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore ottiene quattro segnalini radiazione.

Ogniqualevolta un giocatore macina una carta non terra, tu guadagni 1 punto vita.

- Se a un giocatore viene indicato di macinare più di una carta, l'ultima abilità del Luminescente si innescherà una volta per ogni carta non terra che macinerà. Per esempio, un giocatore con quattro segnalini radiazione macinerà quattro carte all'inizio della sua fase principale pre-combattimento. Se tutte e quattro quelle carte sono carte non terra, l'abilità del Luminescente si innesca quattro volte.
-

MacCready, Sindaco di Lamplight

{W} {B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

1/3

Ogniqualevolta una creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 attacca, ha furtivo fino alla fine del turno.

(Non può essere bloccata da creature con forza superiore.)

Ogniqualevolta una creatura con forza pari o superiore a 4 ti attacca, il suo controllore perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

- La forza della tua creatura attaccante viene verificata solo quando la prima abilità di MacCready si innesca. Una volta innescata, la creatura otterrà furtivo fino alla fine del turno quando l'abilità si risolve, a prescindere che la sua forza sia ancora pari o inferiore a 2 in quel momento.
 - Analogamente, la forza della creatura che ti attacca viene verificata solo quando la seconda abilità di MacCready si innesca. Una volta innescata, il controllore della creatura perderà 2 punti vita e tu guadagnerai 2 punti vita quando l'abilità si risolve, a prescindere che la sua forza sia ancora pari o superiore a 4 in quel momento o che sia ancora sul campo di battaglia o meno.
-

Maestro, il Trascendente

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

Creatura Artefatto Leggendaria — Mutante

2/4

Quando Maestro, il Trascendente entra nel campo di battaglia, un giocatore bersaglio ottiene due segnalini radiazione.

{T}: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero che è stata macinata in questo turno. È un Mutante verde con forza e costituzione base 3/3. (*Perde i suoi altri colori e tipi di creatura.*)

- Se a un giocatore viene indicato di mettere una carta nel suo cimitero dal suo grimorio senza usare la parola “macinare” (ad esempio, a causa dell’effetto de La Tetra Ricerca di Rowan di *Terre Selvagge di Eldraine*), quella carta non è un bersaglio legale per l’ultima abilità del Maestro.
- L’ultima abilità del Maestro sostituirà qualsiasi abilità che definisce le caratteristiche della creatura che imposta la sua forza e/o costituzione. Ad esempio, se metti un Robocervello Bellico sul campo di battaglia con l’ultima abilità del Maestro, la sua forza e costituzione base saranno 3/3 e il numero di carte nella tua mano non influenzerà la sua forza.
- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura si applicheranno comunque alla creatura come di consueto. Lo stesso vale per qualsiasi segnalino che ne cambi la forza e/o la costituzione.

Mandriano di Bighorner

{4}{G}

Creatura — Ranger Umano

2/5

Cautela

{T}: Aggiungi un ammontare di {G} pari alla forza maggiore tra le creature che controlli.

Sacrifica il Mandriano di Bighorner: Guadagni punti vita pari alla costituzione maggiore tra le altre creature che controlli.

- La seconda abilità del Mandriano di Bighorner è un’abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Se la forza maggiore tra le creature che controlli è per qualche motivo 0 o meno, non viene aggiunto mana.
 - L’ammontare di punti vita che guadagni con l’ultima abilità del Mandriano di Bighorner viene determinato quando l’abilità si risolve. Se in quel momento la costituzione maggiore tra le creature che controlli è 0 o meno (probabilmente perché tutte le altre tue creature sono state distrutte o hanno lasciato il campo di battaglia altrimenti in risposta), non guadagnerai punti vita.
-

Megabradipo Goffo

{10}{G}{G}

Creatura — Mutante Bradipo

8/8

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni segnalino tra i giocatori e i permanenti.

Travolgere

Il Megabradipo Goffo entra nel campo di battaglia

TAPPato.

- L'abilità di riduzione del costo del Megabradipo Goffo non ne cambia il costo di mana o il valore di mana, ma solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il valore di mana del Megabradipo Goffo è sempre 12.
- Una volta annunciato che stai lanciando il Megabradipo Goffo, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato di lanciarlo. In particolare, gli avversari non possono rimuovere segnalini da giocatori o permanenti per provare a cambiare il costo totale del Megabradipo Goffo.

Morte Rossa, Annientanavi

{U}{R}

Creatura Legendaria — Mutante Granchio

1/3

Occhi Tentatori — {T}: Sprona una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quel giocatore pesca una carta. Aggiungi {R}. *(Fino al tuo prossimo turno, quella creatura attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità della Morte Rossa tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non aggiungerai mana e il controllore della creatura non pescherà una carta.
 - L'abilità della Morte Rossa non è un'abilità di mana anche se ti fa aggiungere mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.
 - Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
 - Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o il giocatore che l'ha spronata.
 - Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
 - Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
-

Mutazione Contratta

{2} {R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 ed è spronata.

(Attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)

Ogniqualvolta la creatura incantata attacca, il giocatore in difesa ottiene due segnalini radiazione.

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPATA, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o il giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.

Nick Valentine, Investigatore Privato

{2} {U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Detective Sintetico

2/2

Nick Valentine, Investigatore Privato non può essere bloccato tranne che da creature artefatto.

Ogniqualvolta Nick Valentine o un'altra creatura artefatto che controlli muore, puoi indagare. *(Per indagare, crea una pedina Indizio. È un artefatto con “{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta”.)*

- Una volta che Nick Valentine è stato bloccato, fare in modo che la creatura bloccante smetta di essere un artefatto non farà diventare Nick Valentine non bloccato.
-

Paladina Elizabeth Taggerdy

{1}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

3/2

Battaglione — Ogniqualvolta la Paladina Elizabeth Taggerdy e almeno altre due creature attaccano, pesca una carta, poi puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata e attaccante una carta creatura dalla tua mano con valore di mana pari o inferiore a X, dove X è la forza della Paladina Elizabeth Taggerdy.

- Le tre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia.
- Una volta che l'abilità battaglia della Paladina Elizabeth Taggerdy si è innescata, non importa quante creature stiano ancora attaccando quando quell'abilità si risolve.
- Se la Paladina Elizabeth Taggerdy non è più sul campo di battaglia quando la sua abilità battaglia si risolve, usa la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- Sebbene la creatura che metti sul campo di battaglia sia attaccante, non è stata mai dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Mentre la creatura entra nel campo di battaglia, scegli quale giocatore, planeswalker o battaglia sta attaccando. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia che la Paladina Elizabeth Taggerdy sta attaccando.

Paladino Danse, Dissidente d'Acciaio

{2}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Cavaliere Sintetico

3/3

Cautela, legame vitale

Esilia il Paladino Danse, Dissidente d'Acciaio: Ogni creatura che controlli che è un artefatto o un Umano ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- L'insieme di creature influenzate dall'ultima abilità del Paladino Danse viene determinato mentre l'abilità si risolve. Le creature artefatto e le creature Umano che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno e i permanenti che controlli che diventano creature artefatto o creature Umano più avanti nel turno non avranno indistruttibile.

Paladino dell'Armeria

{1}{R}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

3/3

Travolgere

Ogniqualvolta lanci una magia Aura o Equipaggiamento, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Dopo che l'ultima abilità del Paladino dell'Armeria si è risolta, non importa cosa accada al Paladino dell'Armeria. Potrai comunque giocare la carta esiliata fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per una carta giocata in questo modo. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se la carta esiliata con l'ultima abilità del Paladino dell'Armeria è una carta Aura o Equipaggiamento, lanciarla farà innescare di nuovo l'ultima abilità del Paladino dell'Armeria.

Perfezione Imperfetta

{4}{G}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha forza e costituzione base 9/10 e indistruttibile.

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

Piper Wright, Reporter del Publick

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Detective Umano

1/2

Ogniqualevolta Piper Wright infligge danno da combattimento a un giocatore, indaga altrettante volte.
(Per indagare, crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".)

Ogniqualevolta sacrifichi un Indizio, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Se un effetto si riferisce a un Indizio, significa qualsiasi artefatto Indizio, non solo una pedina artefatto Indizio. Ad esempio, se sacrifichi un artefatto Indizio non pedina, come la Scia di Dolciumi dell'espansione *Terre Selvagge di Eldraine*, l'ultima abilità di Piper Wright si innescherà.
- L'ultima abilità di Piper Wright si innesca ogniqualevolta sacrifichi un Indizio per qualsiasi motivo, non solo per attivare un'abilità attivata di un Indizio.

Plasmacaster

{1}{R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniquale volta la creatura equipaggiata attacca, ottieni

{E}{E} (*due segnalini energia*).

Paga {E}{E}: Scegli una creatura bersaglio che sta bloccando la creatura equipaggiata. Lancia una moneta.

Se vinci il lancio, esilia la creatura scelta. Altrimenti, il

Plasmacaster infligge 1 danno a quella creatura.

Equipaggiare {2}

- Se la creatura bersaglio non è più sul campo di battaglia o non sta più bloccando la creatura equipaggiata quando la terza abilità del Plasmacaster tenta di risolversi, non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non lancerai una moneta.
- Se il Plasmacaster non è più sul campo di battaglia o non è più assegnato alla stessa creatura quando la sua terza abilità si risolve, l'abilità si risolverà comunque come di consueto.

Preston Garvey dei Minutemen

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

Creatura Legendaria — Soldato Umano

4/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea una pedina incantesimo Aura verde chiamata Inseidamento e assegnata a fino a una terra bersaglio che controlli. Ha incanta terra e "La terra incantata ha '{T}': Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".

Ogniquale volta Preston Garvey dei Minutemen attacca, STAPpa ogni permanente incantato che controlli.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale mentre la prima abilità di Preston Garvey tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. La pedina Inseidamento non verrà creata.
- Nel raro caso in cui la terra bersaglio sia un bersaglio legale mentre la prima abilità di Preston Garvey tenta di risolversi, ma la terra bersaglio non possa essere legalmente incantata dalla pedina Inseidamento, la pedina non verrà creata.

Ratti Radioattivi Implacabili

{1}{B}{B}

Creatura — Mutante Ratto

2/2

Squadra—Esilia quattro carte dal tuo cimitero. (*Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare il suo costo di squadra un qualsiasi numero di volte. Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, crea altrettante pedine che sono sue copie.*)
Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

- Una volta annunciato che stai lanciando i Ratti Radioattivi Implacabili, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato di lanciarli. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere carte dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo di squadra dei Ratti Radioattivi Implacabili.
-

Raul, Risolutore di Problemi

{1}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Mutante Zombie

1/4

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia scelta tra le carte nel tuo cimitero che sono state macinate in questo turno.

{T}: Ogni giocatore macina una carta. (*Ognuno mette nel proprio cimitero la prima carta del proprio grimorio.*)

- Se ti viene indicato di mettere una carta nel tuo cimitero dal tuo grimorio senza usare la parola “macinare” (per esempio dall’effetto de La Tetra Ricerca di Rowan di *Terre Selvagge di Eldraine*), la prima abilità di Raul non ti permetterà di lanciarla.
 - Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia che lanci dal tuo cimitero.
 - Devi pagare i costi per lanciare quella magia. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
 - Dopo che hai iniziato a lanciare la magia, perdere il controllo di Raul non influenza la magia.
 - Se lanci una magia scelta tra le carte nel tuo cimitero che sono state macinate in questo turno usando un altro metodo, l’effetto di Raul non si applica. Puoi lanciare un’altra magia scelta tra le carte nel tuo cimitero che sono state macinate in questo turno utilizzando il permesso fornito dalla prima abilità di Raul.
 - Se lanci una magia scelta tra le carte nel tuo cimitero che sono state macinate in questo turno utilizzando il permesso fornito dalla prima abilità di Raul e poi un nuovo Raul, Risolutore di Problemi entra sotto il tuo controllo nello stesso turno, puoi lanciare un’altra magia scelta tra le carte nel tuo cimitero che sono state macinate in questo turno.
-

Recluta dei Gunner

{1}{G}

Creatura — Mercenario Umano

2/2

Travolgere

La Recluta dei Gunner prende +1/+1 per ogni Aura ed Equipaggiamento ad essa assegnati.

Quando la Recluta dei Gunner muore, se era incantata, crea una pedina Ferraglia.

Quando la Recluta dei Gunner muore, se era equipaggiata, crea una pedina Ferraglia.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla Recluta dei Gunner potrebbe diventare letale se un’Aura o un Equipaggiamento assegnati a essa lasciassero il campo di battaglia o non fossero più assegnati alla Recluta dei Gunner durante quel turno.
-

Rex, Cybersegugio

{1}{W}{U}

Creatura Artefatto Leggendaria — Canide Robot

2/2

Ogniquale volta Rex, Cybersegugio infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore macina due carte e tu ottieni {E}{E} (*due segnalini energia*).

Paga {E}{E}: Scegli una carta creatura bersaglio in un cimitero. Esilia la con un segnalino cervello su di essa.

Attiva solo come una stregoneria.

Rex ha tutte le abilità attivate di tutte le carte in esilio con segnalini cervello.

- Rex guadagna solo abilità attivate. Non guadagna abilità innescate o abilità statiche. Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e possono avere i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se un’abilità attivata di una carta in esilio con un segnalino cervello fa riferimento alla carta su cui è stampata per nome, considera la versione di Rex di quell’abilità come se facesse invece riferimento a Rex, Cybersegugio. Ad esempio, diciamo che Arcade Gannon (che ha l’abilità “{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Metti un segnalino ricerca su Arcade Gannon”) sia in esilio con un segnalino cervello su di esso. Consideri la versione di Rex dell’abilità come se dicesse “{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta Metti un segnalino ricerca su Rex, Cybersegugio.”

Rinnegata della Confraternita

{2}{W}

Creatura — Soldato Umano

3/2

Quando la Rinnegata della Confraternita entra nel campo di battaglia, scegli uno —

- Rimetti sul campo di battaglia una carta Aura o Equipaggiamento bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.
- Metti un segnalino scudo su una creatura bersaglio. (*Se sta per subire danno o sta per essere distrutta, rimuovi invece un segnalino scudo da essa.*)

- Se un’Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell’Aura sceglie cosa incanterà mentre essa torna sul campo di battaglia. Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell’avversario con anti-malocchio, 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 nella sua zona attuale.
- I segnalini scudo non impediscono ai giocatori di sacrificare creature.
- Rimuovere un segnalino scudo quando un permanente sta per subire danno o essere distrutto non è la stessa cosa di rigenerare una creatura.
- Se un permanente a cui sta per essere inflitto danno ha più di un segnalino scudo, quel danno viene prevenuto e solo un segnalino scudo viene rimosso.
- Se a un permanente con un segnalino scudo viene inflitto danno non prevenibile, quel danno verrà inflitto e un segnalino scudo verrà comunque rimosso.

- Una creatura con un segnalino scudo può comunque essere distrutta dalle azioni di stato se ha su di sé danno pari alla sua costituzione o se le è stato inflitto danno non prevenibile da una fonte con tocco letale.
- “Scudo” non è un’abilità che le creature hanno e i segnalini scudo non sono segnalini con parola chiave. Se una creatura con un segnalino scudo perde le sue abilità, il segnalino scudo la proteggerà comunque come di consueto.

Robocervello Bellico

{3}{U}

Creatura Artefatto — Robot

*/5

La forza del Robocervello Bellico è pari al numero di carte nella tua mano.

Quando il Robocervello Bellico entra nel campo di battaglia, ottieni un ammontare di {E} (*segnalini energia*) pari al numero di creature artefatto che controlli.

Ogniqualevolta il Robocervello Bellico attacca, puoi pagare {E}{E}{E}. Se lo fai, peschi una carta.

- L’abilità che definisce la forza del Robocervello Bellico funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Usa il numero di creature artefatto che controlli quando la seconda abilità del Robocervello Bellico si risolve, incluso il Robocervello Bellico stesso se si trova ancora sul campo di battaglia, per determinare il numero di segnalini energia che ottieni.

Robot Sentinella

{4}{W}

Creatura Artefatto — Robot

2/5

Lampo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura che ti attacca.

Quando il Robot Sentinella entra nel campo di battaglia, ottieni {E} per ogni creatura che ti attacca.

All’inizio del combattimento nel tuo turno, puoi pagare {E}{E}{E}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- L’abilità di riduzione del costo del Robot Sentinella non ne cambia il costo di mana o il valore di mana, ma solo il costo totale che paghi. Nello specifico, il valore di mana del Robot Sentinella è sempre 5.
- Una volta annunciato che stai lanciando il Robot Sentinella, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato di lanciarlo. In particolare, gli avversari non possono rimuovere creature dal combattimento per tentare di cambiare il costo totale del Robot Sentinella.
- Usa il numero di creature che ti stanno attaccando mentre la terza abilità del Robot Sentinella si risolve per determinare il numero di segnalini energia che ottieni.

Rose, Razziatrice Spietata
{2} {R} {R}
Creatura Artefatto Leggendaria — Robot
3/2

Attacco improvviso

IncurSIONE — Alla fine del combattimento nel tuo turno, se hai attaccato in questo turno, crea una pedina Ferraglia per ogni avversario che hai attaccato. *(È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.*

Attiva solo come una stregoneria”.)

Ogniqualevolta sacrifichi una Ferraglia, aggiungi {R}.

- Per l’abilità incurSIONE di Rose è importante solo che tu abbia attaccato con almeno una creatura in questo turno. Non importa che la creatura o le creature siano ancora sul campo di battaglia o che i giocatori o i permanenti che hanno attaccato siano ancora in gioco o sul campo di battaglia.
- L’ultima abilità di Rose si innesca quando sacrifichi una Ferraglia per qualsiasi motivo, non solo per attivare l’abilità attivata di una Ferraglia.

Rubaenergia

{U} {U} {R}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Ottieni un ammontare di {E} (*segnalini energia*) pari al suo valore di mana.

- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.

Scarafaggio Radioattivo Infestante

{2} {B}

Creatura — Mutante Insetto

2/2

Volare

Lo Scarafaggio Radioattivo Infestante non può bloccare.

Ogniqualevolta lo Scarafaggio Radioattivo Infestante infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore ottiene altrettanti segnalini radiazione.

Ogniqualevolta un avversario macina una carta non terra, se lo Scarafaggio Radioattivo Infestante è nel tuo cimitero, puoi riprenderlo in mano.

- Se lo Scarafaggio Radioattivo Infestante viene macinato nello stesso momento in cui un avversario macina una carta non terra (per esempio, a causa dell’abilità attivata di Raul, Risolutore di Problemi), l’abilità dello Scarafaggio Radioattivo Infestante si innescherà.
-

Schiena Forte

{2} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Le abilità equipaggiare che attivi e che bersagliano la creatura incantata costano \{3} in meno per essere attivate.

Le magie Aura che lanci e che bersagliano la creatura incantata costano \{3} in meno per essere lanciate.

La creatura incantata prende +2/+2 per ogni Aura ed Equipaggiamento ad essa assegnati.

- Le abilità della Schiena Forte riducono soltanto l'ammontare di mana generico nelle abilità equipaggiare che bersagliano la creatura incantata e nel costo totale delle magie Aura che bersagliano la creatura incantata. Per esempio, ridurrà il costo totale dell'Amicizia Animale da {1} {G} a {G}.
- La terza abilità della Schiena Forte non ridurrà il suo stesso costo.
- Alcune carte creatura Equipaggiamento in altre espansioni hanno riconfigurare, un'abilità diversa che le assegna a una creatura. Riconfigurare non è un'abilità equipaggiare e i costi di riconfigurare non vengono ridotti dalla seconda abilità della Schiena Forte. Varianti di equipaggiare o abilità equipaggiare con restrizioni, come l'abilità "equipaggia Cittadino" della Pala Cerimoniale dall'espansione *Strade di Nuova Capenna*, sono comunque abilità equipaggiare e i loro costi saranno ridotti dalla seconda abilità della Schiena Forte.

Sciame di Mosche Mutanti

{3} {B}

Creatura — Mutante Insetto

0/0

Volare

Lo Sciame di Mosche Mutanti entra nel campo di battaglia con cinque segnalini +1/+1.

Se sta per essere inflitto danno allo Sciame di Mosche Mutanti mentre ha un segnalino +1/+1, preveni quel danno, rimuovi altrettanti segnalini +1/+1 da esso, poi ogni giocatore ottiene un segnalino radiazione per ogni segnalino +1/+1 rimosso in questo modo.

- Se allo Sciame di Mosche Mutanti viene inflitto danno che non può essere prevenuto, rimuovi comunque altrettanti segnalini +1/+1 da esso e ogni giocatore ottiene comunque un segnalino radiazione per ogni segnalino +1/+1 rimosso in questo modo.
-

Sentinella Sarah Lyons

{3}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/4

Rapidità

Se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, le creature che controlli prendono +2/+2.

Battaglione — Ogniqualvolta la Sentinella Sarah Lyons e almeno altre due creature attaccano, la Sentinella Sarah Lyons infligge danno pari al numero di artefatti che controlli a un giocatore bersaglio.

- Per la seconda abilità della Sentinella Sarah Lyons importa soltanto che uno o più artefatti siano entranti nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno. Le tue creature non diventano più forti se più di un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.
- Dopo che un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in un determinato turno, non importa cosa gli succede successivamente. Le creature che controlli prendono comunque +2/+2 in quel turno fintanto che la Sentinella Sarah Lyons si trova sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
- La Sentinella Sarah Lyons non deve necessariamente essere sul campo di battaglia nel momento del turno in cui un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo. Se un artefatto è entrato nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e poi la Sentinella Sarah Lyons entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo più avanti in quel turno, le creature che controlli prendono comunque +2/+2 fintanto che la Sentinella Sarah Lyons rimane sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.
- Le tre creature attaccanti non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia.
- Dopo che l'abilità battaglia della Sentinella Sarah Lyons si è innescata, non importa quante creature stanno ancora attaccando quando quell'abilità si risolve. Non importa neanche che la Sentinella Sarah Lyons stia ancora attaccando o sia ancora sul campo di battaglia.
- Usa il numero di artefatti che controlli nel momento in cui l'abilità battaglia della Sentinella Sarah Lyons si risolve per determinare quanti danni infligge.

Shaun, Padre dei Sintetici

{3}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Scienziato Umano

3/4

Ogniqualvolta attacchi, puoi creare una pedina TAPPata e attaccante che è una copia di una creatura leggendaria attaccante bersaglio che controlli diversa da Shaun, tranne che non è leggendaria ed è una creatura artefatto Sintetico in aggiunta ai suoi altri tipi.

Quando Shaun lascia il campo di battaglia, esilia tutte le pedine Sintetico che controlli.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.

- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate sopra.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura copiata.
- Sebbene la pedina sia attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Dichiarare quale giocatore, planeswalker o battaglia viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore, planeswalker o battaglia attaccato da Shaun.
- L'ultima abilità di Shaun esilierà tutte le pedine Sintetico che controlli, non solo le pedine Sintetico create dalla sua prima abilità.

Sierra, Patita della Nuka-Cola

{3}{W}

Creatura Leggendaria — Cittadino Umano

3/4

La sfida della Nuka-Cola — Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino ricerca su Sierra, Patita della Nuka-Cola e crea una pedina Cibo. Ogniqualvolta sacrifichi un Cibo, una creatura bersaglio che controlli prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di segnalini ricerca su Sierra.

- Se un effetto si riferisce a un Cibo, significa qualsiasi artefatto Cibo, non solo una pedina artefatto Cibo. Ad esempio, se sacrifichi un artefatto Cibo non pedina, come la Scia di Dolciumi dell'espansione *Terre Selvagge di Eldraine*, l'ultima abilità di Serra si innescherà.
- L'ultima abilità di Sierra si innesca ogniqualvolta sacrifichi un Cibo per qualsiasi motivo, non solo per attivare l'abilità attivata di un Cibo.

Signor House, Presidente e AD

{R}{W}{B}

Creatura Artefatto Leggendaria — Umano

0/4

Ogniqualvolta tiri un dado e ottieni un risultato pari o superiore a 4, crea una pedina creatura artefatto Robot 3/3 incolore. Se hai ottenuto un risultato pari o superiore a 6, crea invece quella pedina e una pedina Tesoro. {4}, {T}: Tira un dado a sei facce più un dado a sei facce addizionale per ogni mana da un Tesoro che è stato speso per attivare questa abilità.

- Alcune carte di altre espansioni potrebbero indicarti di tirare dadi diversi dai dadi a sei facce. Risultati pari o superiori a 4 con quei dadi fanno innescare la prima abilità del Signor House.
- I tiri di dado causati dall'ultima abilità del Signor House non hanno alcun effetto intrinseco. Le abilità che si innescano ogniqualvolta tiri un dado od ottieni uno specifico risultato, come la prima abilità del Signor House, si innescheranno come di consueto.

Sintetico Infiltrato

{3}{U}{U}

Creatura Artefatto — Sintetico

0/0

Improvvisare (I tuoi artefatti possono aiutarti a lanciare questa magia. Ogni artefatto che TAPpi dopo aver attivato le abilità di mana corrisponde al pagamento di {1}.)

Puoi far entrare il Sintetico Infiltrato nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia, tranne che è una creatura artefatto Sintetico in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Improvvisare non cambia il costo di mana o il valore di mana del Sintetico Infiltrato e non può ridurre il costo del Sintetico Infiltrato al di sotto di {U}{U}.
- Tranne per il fatto di essere una creatura artefatto Sintetico in aggiunta ai suoi altri tipi, il Sintetico Infiltrato copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata è una pedina, il Sintetico Infiltrato copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora il Sintetico Infiltrato entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando il Sintetico Infiltrato entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura copiata.
- Puoi scegliere di non far entrare il Sintetico Infiltrato nel campo di battaglia come copia di un'altra creatura. Se lo fai, probabilmente morirà a causa della sua costituzione 0. (Probabilmente questo non è il tipo di innovazione che l'Istituto approverebbe.)

Sintetico Sradicatore

{2}{R}

Creatura Artefatto — Soldato Sintetico

3/3

Rapidità

Ogniqualevolta il Sintetico Sradicatore attacca, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi ottenere {E}{E} (*due segnalini energia*). Se non li ottieni, puoi giocare quella carta in questo turno.

{T}, Paga {E}{E}{E}: Il Sintetico Sradicatore infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Pagi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per la carta giocata dall'esilio con la seconda abilità del Sintetico Sradicatore. Ad esempio, se la carta esiliata è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Sovrintendente del Vault 76

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

3/3

Primo Contatto — Ogniqualevolta la Sovrintendente del Vault 76 o un'altra creatura con forza pari o inferiore a 3 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino ricerca sulla Sovrintendente del Vault 76.

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi rimuovere tre segnalini ricerca tra i permanenti che controlli. Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli e hanno cautela fino alla fine del turno.

- Se la Sovrintendente del Vault 76 e una o più altre creature con forza pari o inferiore a 3 entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo nello stesso momento, la prima abilità della Sovrintendente del Vault 76 si innescherà per ognuna di esse.
- Quando l'ultima abilità della Sovrintendente del Vault 76 si risolve, ti permette di scegliere di rimuovere esattamente tre segnalini ricerca tra i permanenti che controlli. Non puoi rimuovere più segnalini ricerca per moltiplicare l'effetto.

S.P.A.V.

{2}{B}{B}

Istantaneo

Battibaleno (Fintanto che questa magia è in pila, i giocatori non possono lanciare magie o attivare abilità che non siano abilità di mana.)

Scegli un qualsiasi numero di creature bersaglio con la stessa costituzione. Distruggi le creature scelte.

- I giocatori ricevono comunque la priorità mentre una magia con battibaleno è in pila; le loro opzioni sono semplicemente limitate alle abilità di mana e ad alcune azioni speciali.
- I giocatori possono girare a faccia in su le creature a faccia in giù mentre una magia con battibaleno è in pila.

- Battibaleno non impedisce alle abilità innescate di innescarsi. Se una lo fa, il suo controllore la mette in pila e, se applicabile, sceglie i bersagli per essa. Quelle abilità si risolveranno come di norma.
- Lanciare una magia con battibaleno non influenzerà magie e abilità che sono già in pila.
- Se la risoluzione di un'abilità innescata implica il lancio di una magia, quella magia non può essere lanciata se una magia con battibaleno è in pila.
- Dopo che una magia con battibaleno si è risolta (o lascia la pila in altro modo), i giocatori potranno di nuovo lanciare magie e attivare abilità prima che si risolva il prossimo oggetto in pila.
- Se scegli solo un bersaglio per S.P.A.V, quella creatura sarà distrutta quando S.P.A.V si risolve purché sia ancora un bersaglio legale, a prescindere che la sua costituzione sia cambiata o meno da quando S.P.A.V è stato lanciato.
- Nel raro caso in cui i bersagli legali non abbiano più la stessa costituzione (probabilmente a causa di un'abilità innescata o di un'azione speciale) quando S.P.A.V. tenta di risolversi, non si risolverà. Nessuna delle creature scelte sarà distrutta.

Squadrone di Securitron

{1}{W}

Creatura Artefatto — Robot

2/2

Squadra {3} *(Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi pagare {3} un qualsiasi numero di volte. Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, crea altrettante pedine che sono sue copie.)*

Cautela

Ogniquale volta una pedina creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- Se lo Squadrone di Securitron entra nel campo di battaglia allo stesso tempo di una o più pedine creatura, la sua ultima abilità si innescherà per ognuna di queste pedine creatura. Se quello Squadrone di Securitron è esso stesso una pedina creatura, anche la sua ultima abilità si innescherà quando entra nel campo di battaglia.
- Per esempio, se paghi tre volte il costo di squadra dello Squadrone di Securitron, creerai tre pedine copia dello Squadrone di Securitron quando la sua abilità di squadra si risolve. Tutte queste pedine entreranno nel campo di battaglia contemporaneamente. Quando entrano, la loro ultima abilità si innescherà tre volte ciascuna (una per ognuna delle altre due pedine e una per se stessa). Se lo Squadrone di Securitron originale è ancora sul campo di battaglia, anche la sua ultima abilità si innescherà tre volte. Dopo che tutte le abilità innescate si sono risolte, ognuna delle tre pedine copia dello Squadrone di Securitron avrà quattro segnalini +1/+1.

Statuetta Agilità

{3}

Artefatto — Statuetta

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

{3}, {T}: Fino a X creature bersaglio che controlli hanno rapidità fino alla fine del turno e non possono essere bloccate in questo turno tranne che da creature con rapidità, dove X è il numero di Statuette che controlli mentre attivi questa abilità.

- Scegli quanti bersagli ha l'ultima abilità della Statuetta Agilità mentre attivi l'abilità. Dopo che hai scelto, non importa cosa accada alle Statuette che controlli.
 - Attivare l'ultima abilità della Statuetta Agilità bersagliando una creatura che è già stata bloccata da una creatura senza rapidità non farà diventare quella creatura non bloccata.
-

Statuetta Carisma

{3}

Artefatto — Statuetta

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

{4}, {T}: Crea X pedine creatura Soldato 1/1 bianche, dove X è il numero di Statuette che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità della Statuetta Carisma.
-

Statuetta Fortuna

{3}

Artefatto — Statuetta

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

{1}, {T}: Tira X dadi a sei facce, dove X è il numero di Statuette che controlli. Crea una pedina Tesoro TAPPata per ogni risultato pari. Se hai ottenuto un risultato di 6 esattamente sette volte, vinci la partita.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità della Statuetta Fortuna.
 - Se X è un numero molto grande, ti potrebbe essere richiesto di tirare più dadi di quanti tu riesca in un ragionevole lasso di tempo. In questi casi, ti consigliamo di usare strumenti digitali per simulare il lancio dei dadi o generare numeri casuali.
 - Vinci la partita solamente se hai ottenuto 6 esattamente sette volte mentre risolvi una singola istanza dell'ultima abilità della Statuetta Fortuna. I risultati dei tiri di dado precedenti, che derivano da risoluzioni precedenti dell'ultima abilità della Statuetta Fortuna o da altri effetti che ti indicano di tirare un dado, non contano ai fini di questo effetto.
-

Statuetta Forza

{3}

Artefatto — Statuetta

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

{3}, {T}: Metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio, dove X è il numero di Statuette che controlli.

Attiva solo come stregoneria.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità della Statuetta Forza.
-

Statuetta Intelligenza

{3}

Artefatto — Statuetta

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

{5}, {T}: Pesca X carte, dove X è il numero di Statuette che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità della Statuetta Intelligenza.
-

Statuetta Percezione

{3}

Artefatto — Statuetta

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

{3}, {T}: Guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di Statuette che controlli. Puoi lanciare una magia con valore di mana pari o inferiore a 3 scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Il valore di X viene determinato solo una volta, mentre si risolve l'ultima abilità della Statuetta Percezione.
 - Scegli se lanciare una magia tra le carte che stai guardando mentre si risolve l'ultima abilità della Statuetta Percezione. Non puoi aspettare di lanciarla successivamente nel turno. Le restrizioni temporali basate sui tipi di carta vengono ignorate.
 - Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la magia.
 - Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

Statuetta Resistenza

{3}

Artefatto — Statuetta

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

{3}, {T}: Fino a X creature bersaglio che controlli prendono +1/+0 e hanno indistruttibile fino alla fine del turno, dove X è il numero di Statuette che controlli mentre attivi questa abilità. Attiva solo come una stregoneria.

- Scegli quanti bersagli ha l'ultima abilità della Statuetta Resistenza mentre attivi l'abilità. Dopo che hai scelto, non importa cosa accada alle Statuette che controlli.
-

Straniero Misterioso

{2} {R} {R}

Creatura — Farabutto Umano

3/2

Lampo

Quando lo Straniero Misterioso entra nel campo di battaglia, per ogni cimitero che contiene una carta istantaneo o stregoneria, esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio da quel cimitero. Se due o più carte sono state esiliate in questo modo, sceglie una a caso e copia. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- Lanci la copia mentre l'ultima abilità dello Straniero Misterioso si sta risolvendo ed è ancora in pila. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno.
 - Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
 - 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. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devono essere pagati per lanciare la carta.
 - Se non vuoi lanciare la copia, puoi scegliere di non farlo; la copia smetterà di esistere la prossima volta che verranno verificate le azioni di stato.
-

Strong, l'Attore Brutale

{4} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Berserker Mutante

7/7

Egida {2}

Infuriare — Ogniqualvolta viene inflitto danno a Strong, ottieni tre segnalini radiazione e metti tre segnalini +1/+1 su Strong.

Guadagni punti vita invece che perdere punti vita a causa della radiazione.

- Se più fonti infliggono danno a Strong nello stesso momento, probabilmente perché più creature lo hanno bloccato, la sua abilità infuriare si innesca solo una volta.
 - Se viene inflitto danno letale a Strong, la sua abilità infuriare si innesca. Strong lascia il campo di battaglia prima che quell'abilità si sia risolta, perciò non metterai tre segnalini +1/+1 su di esso. In questo o qualsiasi altro caso in cui Strong non sia più sul campo di battaglia quando la sua abilità infuriare si risolve, otterrai comunque tre segnalini radiazione.
 - L'ultima abilità di Strong cambia quello che succede quando l'abilità innescata implicita associata al possesso di segnalini radiazioni si risolve. Macinerai comunque carte pari al numero di segnalini radiazione che possiedi e rimuoverai comunque un segnalino radiazione da te per ogni carta non terra che avrai macinato, ma invece di perdere punti vita, guadagnerai 1 punto vita per ogni carta non terra che hai macinato.
-

Tempesta Radioattiva

{3}{U}

Istantaneo

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno.*)

Prolifera. (*Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.*)

- Le copie della Tempesta Radioattiva create dalla sua abilità tempesta vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
 - Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate o che non si sono risolte vengono considerate dall'abilità tempesta.
 - Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
-

Tre Cani, DJ di Galaxy News

{1}{R}{W}

Creatura Leggendaria — Bardo Umano

1/5

Ogniqualvolta attacchi, puoi pagare $\{2\}$ e sacrificare un'Aura assegnata a Tre Cani, DJ di Galaxy News.

Quando sacrifichi un'Aura in questo modo, per ogni altra creatura attaccante che controlli, crea una pedina che è una copia di quell'Aura assegnata a quella creatura.

- Dal momento che l'abilità innescata riflessiva di Tre Cani non bersaglia, le pedine Aura create da quell'abilità saranno assegnate a creature attaccanti che controlli con velo.
 - Se una delle pedine Aura create non può essere legalmente assegnata alla creatura attaccante appropriata (a causa di un'abilità come protezione dagli incantesimi), quella pedina Aura non sarà creata.
 - Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sull'Aura originale e nulla di più (a meno che quell'Aura non stia a sua volta copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quell'Aura era TAPPata o STAPPata, se aveva dei segnalini o Aure assegnate, o qualsiasi effetto non di copia che avesse modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
 - Se l'Aura copiata stava copiando qualcos'altro, le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che l'Aura stava copiando.
 - Se l'Aura copiata aveva $\{X\}$ nel costo di mana, X è considerato 0.
 - Eventuali abilità entra-in-campo dell'Aura copiata si innescheranno quando le pedine entrano nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [quest'Aura] entra nel campo di battaglia" o "[quest'Aura] entra nel campo di battaglia con" dell'Aura.
-

Tristo Mietitore

{4} {R}

Incantesimo — Aura

Morboso — Questa magia costa {3} in meno per essere lanciata se una creatura è morta in questo turno.

Incanta creatura

Quando il Tristo Mietitore entra nel campo di battaglia, STAPpa ogni creatura che controlli. Se è la tua fase principale, c'è una fase di combattimento addizionale dopo questa fase.

La creatura incantata prende +2/+2 e ha rapidità.

- Se la creatura che il Tristo Mietitore sta per incantare diventa un bersaglio illegale prima che il Tristo Mietitore si sia risolto, l'intera magia non si risolverà. Viene messo nel cimitero dalla pila, perciò la sua abilità innescata non si innescherà e non STAPperai le tue creature né otterrai una fase di combattimento addizionale.

Trivella Madre, Macchina Escavatrice

{3} {R} {R}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

5/5

Quando la Trivella Madre, Macchina Escavatrice entra nel campo di battaglia, scegli un avversario bersaglio. Ottieni un ammontare di {E} (*segnalini energia*) pari al numero di terre non base controllate da quel giocatore. Ogniquale volta la Trivella Madre attacca, puoi pagare {E}{E}{E}{E}. Quando lo fai, distruggi una terra non base bersaglio controllata dal giocatore in difesa e le creature senza volare controllate da quel giocatore non possono bloccare in questo turno.

- Usa il numero di terre non base controllate dall'avversario bersaglio quando la prima abilità della Trivella Madre si risolve per determinare il numero di segnalini energia che ottieni.
 - Non scegli una terra non base bersaglio nel momento in cui l'ultima abilità della Trivella Madre si innesca. Invece, una seconda abilità "riflessiva" si innesca quando paghi {E}{E}{E}{E} 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.
 - L'abilità innescata riflessiva della Trivella Madre impedisce a tutte le creature senza volare controllate da quel giocatore di bloccare in quel turno, incluse le creature che hanno perso volare dopo che l'abilità si è risolta così come le creature senza volare che entrano nel campo di battaglia o entrano sotto il controllo di quel giocatore successivamente durante il turno.
 - Se la terra non base bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità innescata riflessiva della Trivella Madre tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Le creature senza volare controllate dal giocatore in difesa potranno comunque bloccare in questo turno.
-

Vantaggi della Mutazione

{1}{G}{U}

Istantaneo

I permanenti con segnalini che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno. Previene tutto il danno che verrebbe inflitto a quei permanenti in questo turno. Prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- L'insieme di permanenti influenzati dai Vantaggi della Mutazione viene determinato nel momento in cui i Vantaggi della Mutazione si risolvono. I permanenti che ottengono segnalini successivamente nel turno non saranno influenzati da questo effetto e i permanenti che perdono tutti i loro segnalini successivamente nel turno non smetteranno di essere influenzati.

Vault 11: Dilemma del Votante

{2}{W}{B}

Incantesimo — Saga

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

I — Per ogni avversario, crei una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.

II, III — Ogni giocatore vota segretamente per fino a una creatura, poi quei voti vengono rivelati. Se nessuna creatura ha ottenuto voti, ogni giocatore pesca una carta.

Altrimenti, distruggi ogni creatura con più voti o con più voti a pari merito.

- Per votare in segreto, ogni giocatore annota la propria opzione scelta senza mostrarla a nessuno. Poi la mantiene segreta finché tutti i giocatori non rivelano i propri voti contemporaneamente.
 - Prima che i voti segreti vengano rivelati, i giocatori possono annunciare come intendono votare, ma non possono rivelare ciò che hanno effettivamente annotato fino a quando tutti i voti non vengono rivelati contemporaneamente. I giocatori possono mentire su come intendono votare prima che i voti vengano rivelati.
 - Le abilità che si innescano “ogniquale volta i giocatori terminano di votare” si innescano dopo che tutti i giocatori hanno votato o dopo che tutti i voti segreti sono stati rivelati, ma non andranno in pila finché la magia o abilità attuale non ha finito di risolversi.
 - I giocatori votano dopo che si è risolta l'ultima abilità del Vault 11. Qualsiasi risposta all'abilità viene fatta senza che si conosca l'esito della votazione.
-

Vault 12: La Necropoli

{4} {B} {B}

Incantesimo — Saga

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

I — Ogni giocatore ottiene tre segnalini radiazione.

II — Crea X pedine creatura Mutante Zombie 2/2 nere, dove X è il numero totale di segnalini radiazione tra i giocatori.

III — Metti due segnalini +1/+1 su ogni creatura che controlli che è uno Zombie o un Mutante.

- Usa il numero di segnalini radiazione tra tutti i giocatori ancora in gioco quando la seconda abilità capitolo del Vault 12 si risolve per determinare il valore di X.
 - Una creatura che controlli che è sia uno Zombie che un Mutante otterrà solo due segnalini +1/+1 dall'ultima abilità del Vault 12.
-

Vault 13: Viaggio dell'Abitante

{3} {W}

Incantesimo — Saga

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

I — Per ogni giocatore, esilia fino a un altro incantesimo o una creatura bersaglio controllati da quel giocatore finché il Vault 13 non lascia il campo di battaglia.

II — Guadagni 2 punti vita e profetizzi 2.

III — Rimetti due carte esiliate con il Vault 13 sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari e metti le altre in fondo ai grimori dei rispettivi proprietari.

- Se il Vault 13 lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità capitolo si sia risolta, i permanenti bersaglio non saranno esiliati.
 - Nell'insolito caso in cui un giocatore possieda più carte esiliate con il Vault 13 che devono essere messe in fondo al suo grimorio con la terza abilità capitolo, il proprietario di quelle carte sceglie l'ordine in cui vengono messe in fondo al suo grimorio.
-

Vault 21: Mossa del Banco

{1} {R}

Incantesimo — Saga

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

I, II — Scarta una carta, poi pesca una carta.

III — Rivela fino a cinque carte non terra dalla tua mano. Per ognuna di quelle carte che ha lo stesso valore di mana di un'altra carta rivelata in questo modo, crea una pedina Tesoro.

- Se una carta nella tua mano ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
-

Vault 87: Evoluzione Forzata

{3}{G}{U}

Incantesimo — Saga

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

I — Prendi il controllo di una creatura non Mutante bersaglio fintanto che controlli il Vault 87.

II — Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli. Diventa un Mutante in aggiunta ai suoi altri tipi.

III — Pesca carte pari alla forza maggiore tra i Mutanti che controlli.

- Se il Vault 87 lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità capitolo si sia risolta, non prenderai il controllo della creatura bersaglio.
- Il bersaglio della prima abilità capitolo del Vault 87 deve essere un non Mutante solo quando quella abilità viene messa in pila e quando quell'abilità si risolve. L'effetto di controllo non smette se successivamente diventa un Mutante (magari a causa dell'effetto della seconda abilità capitolo).
- Usa la forza maggiore tra i Mutanti che controlli mentre l'ultima abilità del Vault 87 si risolve per determinare quante carte devi pescare.

Vault 101: Festa di Compleanno

{3}{W}

Incantesimo — Saga

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

I — Crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca e una pedina Cibo. *(Una pedina Cibo è un artefatto con "{2}, {T}, Sacrifica questo artefatto: Guadagni 3 punti vita".)*

II, III — Puoi mettere sul campo di battaglia una carta Aura o Equipaggiamento dalla tua mano o dal tuo cimitero. Se un Equipaggiamento viene messo sul campo di battaglia in questo modo, puoi assegnarlo a una creatura che controlli.

- Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, 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, non puoi scegliere di metterla sul campo di battaglia.
-

Vertibird della Confraternita

{3}

Artefatto — Veicolo

*/4

Volare

La forza del Vertibird della Confraternita è pari al numero di artefatti che controlli.

Manovrare 2 (TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 2:

Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.)

- L'abilità che definisce la forza del Vertibird della Confraternita funziona in tutte le zone, non solo nel campo di battaglia. Finché il Vertibird della Confraternita si trova sul campo di battaglia (ed è ancora un artefatto), quell'abilità conterà anche il Vertibird della Confraternita stesso.
-

Yao Guai Infuriato

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

Creatura — Mutante Orso

2/2

Cautela, travolgere

Lo Yao Guai Infuriato entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Quando lo Yao Guai Infuriato entra nel campo di battaglia, distruggi un qualsiasi numero di artefatti e/o incantesimi bersaglio con valore di mana totale pari o inferiore a X.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando determini il suo valore di mana.
 - Una pedina che non è una copia di qualcos'altro di norma non ha un costo di mana. Tutto ciò che non ha un costo di mana normalmente ha un valore di mana pari a 0.
-

Yes Man, Securitron Personale

{2}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Robot

2/2

{T}: Un avversario bersaglio prende il controllo di Yes Man, Securitron Personale. Quando lo fa, peschi due carte e metti un segnalino ricerca su Yes Man. Attiva solo durante il tuo turno.

Il Jolly — Quando Yes Man lascia il campo di battaglia, il suo proprietario crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca TAPpata per ogni segnalino ricerca su di esso.

- Se Yes Man non è sul campo di battaglia mentre la sua prima abilità si risolve o se l'avversario bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non accadrà nulla. Non pescherai due carte, perché quell'effetto è parte di un'abilità innescata riflessiva che si innesca solo se l'avversario bersaglio prende il controllo di Yes Man.
- Quando il controllore di Yes Man lascia la partita, se quel giocatore non era il suo proprietario, l'effetto che forniva a quel giocatore il controllo di Yes Man termina. Yes Man tornerà sotto il controllo del giocatore

ancora in partita che lo ha controllato l'ultima volta, ignorando qualsiasi effetto di controllo la cui durata si sia già esaurita.

- Quando il proprietario di Yes Man lascia la partita, Yes Man lascia la partita insieme a quel giocatore. Sta solo facendo quello che gli viene detto.

Zona Contaminata

{2} {R}

Incantesimo

Salta la tua acquisizione.

All'inizio del tuo mantenimento, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Paghi tutti i costi e segui tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate dall'esilio con l'abilità della Zona Contaminata. Ad esempio, se una delle carte esiliate è una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, Nuova Capenna ed Eldraine sono proprietà di Wizards negli USA e in altri paesi. © 2024 Wizards.

© 2024 ZeniMax Media Inc. Tutti i diritti riservati.