

## Note di release di *Strixhaven: Scuola dei Maghi*

Redatte da Jess Dunks e Matt Tabak, con il contributo di Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen.

Ultima modifica: venerdì 11 marzo 2021

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://www.magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sull'uscita e fornisce spiegazioni sulle meccaniche e sui 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

### Informazioni sull'uscita

L'espansione *Strixhaven* diventa legale per il gioco Constructed sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 23 aprile 2021. Da quel momento, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Il Trono di Eldraine*, *Theros: Oltre la Morte*, *Ikorra: Terra dei Behemoth*, *Set Base 2021*, *Rinascita di Zendikar*, *Kaldheim* e *Strixhaven: Scuola dei Maghi*.

Le carte incluse nelle buste per draft e nelle Theme Booster di *Strixhaven* saranno legali nel formato Standard. Queste carte sono numerate da 1 a 275 e contrassegnate dal codice dell'espansione STX.

L'espansione supplementare dell'Archivio Mistico contiene sessantatré carte (contrassegnate dal codice dell'espansione STA e dai numeri di collezione da 1 a 63). Queste carte sono legali in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso. Per saperne di più, fai riferimento alla sezione "Archivio Mistico" di seguito.

Ci sono ottantuno nuove carte stampate nei mazzi Commander di *Strixhaven*. Queste carte sono legali nei formati Commander, Vintage e Legacy. Non sono legali nei formati Standard, Pioneer e Modern. Queste carte sono numerate da 1 a 81 e contrassegnate dal codice dell'espansione STC. Le altre carte in questi mazzi sono legali per il gioco in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso; in altre parole, la presenza di una carta in questi mazzi non ne modifica la legalità in alcun formato. Quelle carte riproposte sono numerate da 82 a 327 e contrassegnate dal codice dell'espansione STC.

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

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

---

### Archivio Mistico

Le aule e le biblioteche di Strixhaven traboccano di conoscenze, nuove e antiche. Le dottrine più ricercate sono custodite nell'Archivio Mistico, una cronistoria di alcune delle magie più potenti di tutto il Multiverso. Anche tu puoi diventare uno studente della preziosa sapienza di Strixhaven grazie all'espansione supplementare dell'Archivio Mistico.

- L'espansione supplementare dell'Archivio Mistico contiene sessantatré carte (contrassegnate dal codice dell'espansione STA e dai numeri di collezione da 1 a 63). Potrai trovarle nelle buste per draft, nelle buste dell'espansione e nelle Theme Booster.
  - *Le carte dell'Archivio Mistico di Strixhaven sono giocabili in eventi Limited che utilizzano le buste per draft che le contengono. In un torneo Sealed Deck, fanno parte delle carte a tua disposizione. Se vuoi che facciano parte del tuo insieme di carte di un torneo Booster Draft, le devi draftare.*
  - Le carte dell'Archivio Mistico sono legali in qualsiasi formato che ne permettesse già l'uso. In altre parole, la presenza di una carta nell'Archivio Mistico non influisce sui formati in cui questa può essere giocata. È anche possibile trovare alcune carte, ma non tutte, in espansioni che sono attualmente legali nel formato Standard. Anche se quasi tutte le carte dell'Archivio Mistico sono ristampe, una di esse (il Raccolto Rigoglioso) compare qui per la prima volta. Questa carta è legale nei formati Commander, Vintage e Legacy.
- 

### Nuova parola per definire un'abilità: artemagica

Non avrebbe molto senso frequentare la più prestigiosa scuola di magia esistente se non hai intenzione di padroneggiare le stregonerie. E gli istantanei, se è per questo. Artemagica è una nuova parola per definire un'abilità, utilizzata per identificare abilità che ti concedono dei benefici ogni volta che lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria.

Arcimago Emerito  
{2}{U}{U}  
Creatura — Mago Umano  
2/2  
*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, pesca una carta.

- Ogni abilità artemagica ha un effetto specifico, anche se la condizione di innesco è la stessa per tutte e cioè "ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria".
- Ad esempio, se controlli l'Arcimago Emerito e lanci una magia istantaneo o stregoneria, l'abilità artemagica dell'Arcimago Emerito si innescherà e pescherai una carta.
- Se un effetto crea una copia di una magia istantaneo o stregoneria, l'abilità artemagica si innescherà anche in questo caso.
- Se un effetto crea più copie di una magia istantaneo o stregoneria, le abilità artemagica si innescheranno una volta per ogni copia creata dall'effetto.

- Alcuni effetti ti richiedono di copiare una carta istantaneo o stregoneria in una zona diversa dalla pila. Queste copie non faranno innescare l'abilità artemagica. Tuttavia, la maggior parte di tali effetti ti permette anche di lanciare la copia e il lancio della copia farà innescare le abilità artemagica.

---

### **Nuova abilità definita da parola chiave: egida**

Le lezioni in cui apprendere a lanciare magie letali non sono meno importanti delle lezioni in cui imparare a evitare quelle stesse magie quando sono dirette verso le tue creature. A tale scopo, Strixhaven ci presenta la meccanica egida. Egida è un'abilità definita da parola chiave che protegge le tue creature neutralizzando le magie e le abilità di un avversario che le bersagliano, a meno che quel giocatore non paghi un costo.

Acrobata della Cascata  
{3}{U}  
Creatura — Mago Genio  
3/1  
Volare  
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}.*)

Le regole ufficiali per egida sono le seguenti:

#### 702.21. Egida

702.21a. Egida è un'abilità innescata. “Egida [costo]” significa “Ogniqualvolta questo permanente diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi [costo].”

- Se un giocatore lancia una magia che bersaglia più permanenti controllati dall'avversario con egida, si innesca ognuna di quelle abilità egida. Se quel giocatore non paga per ognuna di esse, la magia viene neutralizzata.
- Egida è un'abilità sempre attuale e apparirà nelle espansioni future.

---

### **Nuova azione definita da parola chiave: apprendere**

#### **Nuovo sottotipo: Lezione**

Abbiamo già appreso un sacco di lezioni! Apprendere è un'azione definita da parola chiave che ti permette di scartare una carta e pescare una carta oppure di aggiungere alla tua mano una carta Lezione al di fuori della partita.

Pausa dagli Studi  
{1}{W}  
Istantaneo  
TAPpa fino a due creature bersaglio.  
Apprendi. (*Puoi rivelare una carta Lezione che possiedi al di fuori della partita e aggiungerla alla tua mano o scartare una carta per pescare una carta.*)

Le regole ufficiali per apprendere sono le seguenti:

#### 701.45. Apprendere

701.45a. “Apprendere” significa “Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta. Se non hai scartato una carta, puoi rivelare una carta Lezione che possiedi al di fuori della partita e aggiungerla alla tua mano”.

- Se una carta al di fuori della partita entra in partita, vi resterà fino alla fine o finché il suo proprietario non lascia la partita, qualsiasi si verifichi per primo.
- Se fai entrare in partita una carta al di fuori della partita in un torneo Constructed (o in una partita Constructed giocata con le regole da torneo), puoi selezionare soltanto una carta dal tuo sideboard. Nelle partite Constructed amatoriali, la carta proviene dalla tua collezione.
- Se fai entrare in partita una carta al di fuori della partita in un evento Sealed Deck o Booster Draft, puoi selezionare soltanto una carta che si trova nell'insieme di carte che hai usato per costruire il tuo mazzo.
- Le regole ufficiali di Commander non prevedono i sideboard, ma se li stai comunque usando (o stai permettendo ai giocatori di prendere carte dalle loro collezioni), le carte al di fuori della partita che fai entrare in partita non possono condividere un nome con nessuna carta presente nel tuo mazzo iniziale.
- Se ti viene richiesto di apprendere, puoi anche non effettuare alcuna azione. Scartare una carta e aggiungere una carta Lezione alla tua mano sono due azioni facoltative.
- Lezione è un nuovo sottotipo di magia che compare in alcune carte istantaneo e stregoneria in questa espansione. Il sottotipo Lezione non ha alcuna regola speciale associata ad esso.
- Anche se è una buona idea includere Lezioni nel tuo sideboard nel caso in cui tu stia giocando con carte con apprendere, puoi includere le carte Lezione nel tuo mazzo principale come le altre carte istantaneo o stregoneria.

---

#### Nuova abilità definita da parola chiave: dimostrare

È ora di sfruttare la nostra conoscenza conquistata a fatica e allo stesso tempo insegnarla agli altri. Dimostrare è una abilità definita da parola chiave che compare in cinque carte nei prodotti Commander di Strixhaven. Le carte con dimostrare ti permettono di copiare la magia quando la lanci, ma permettono di copiarla anche a un avversario.

Tecnica di Escavazione

{3}{W}

Stregoneria

Dimostrare (*Quando lanci questa magia, puoi copiarla.*

*Se lo fai, scegli un avversario che la copia a sua volta. I giocatori possono scegliere nuovi bersagli per le proprie copie.)*

Distruggi un permanente non terra bersaglio. Il suo controllore crea due pedine Tesoro.

Le regole ufficiali per l'abilità dimostrare sono le seguenti:

#### 702.143. Dimostrare

702.143a. Dimostrare è un'abilità innescata. “Dimostrare” significa “Quando lanci questa magia, puoi copiarla e puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Se copi la magia, scegli un avversario. Quel giocatore copia la magia e può scegliere nuovi bersagli per la copia”.

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

---

### Ciclo: magie “Maestria”

Dopo aver studiato, appreso e dimostrato la nostra sapienza, possiamo aspirare alla vera Maestria! Si tratta, nello specifico, del ciclo di magie nell'espansione principale di Strixhaven con “Maestria” nel nome. Queste magie ti permettono di pagare un costo alternativo più economico per una magia, ma concedono un vantaggio all'avversario se lo fai.

Maestria Malevola

{3} {B}

Istantaneo

Puoi pagare {1} {B} invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Se è stato pagato il costo {1} {B}, un avversario pesca una carta.

Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio.

- Il valore di mana (noto in precedenza come costo di mana convertito; fai riferimento alla sezione “Valore di mana” qui di seguito) di una magia in pila è determinato dal suo costo di mana, non da eventuali costi alternativi che hai usato per pagarla. Ad esempio, il valore di mana della Maestria Malevola è sempre 4.
- Se scegli di pagare un costo alternativo, non puoi pagare altri eventuali costi alternativi. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una magia “Maestria” “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di pagare anche il suo costo alternativo.
- Se un effetto aumenta o diminuisce il costo delle magie che lanci, tale aumento o diminuzione del costo viene applicato al costo alternativo che hai scelto di pagare. In quel caso, il costo è stato comunque pagato ai fini dell'effetto, anche se hai pagato di più o di meno quando è stato lanciato.
- Se copi una magia “Maestria” e il costo alternativo è stato pagato, la copia si risolverà come se il costo fosse stato pagato.
- In una partita multiplayer, scegli quale avversario effettua l'azione stabilita mentre la magia si risolve.

---

### Ciclo: terre doppie “Intreccio”

*Strixhaven* completa il ciclo di versatili terre doppie introdotto in *Ombre su Innistrad*. Ognuna può essere TAPpata per attingere uno dei due colori di mana e può entrare nel campo di battaglia STAPpata, a seconda di quali altre carte terra hai in mano.

Intreccio Glaciardente

Terra

Mentre l’Intreccio Glaciardente entra nel campo di battaglia, puoi rivelare una carta Isola o Montagna dalla tua mano. Se non lo fai, l’Intreccio Glaciardente entra nel campo di battaglia TAPpato.

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

- Puoi rivelare qualsiasi carta terra con uno o entrambi i sottotipi appropriati. Non deve necessariamente trattarsi di una carta terra base. Ad esempio, potresti rivelare il Fiordo Instabile dall’espansione *Kaldheim* per soddisfare il requisito dell’abilità dell’Intreccio Glaciardente.
- Lo stesso “Intreccio” non ha alcun sottotipo di terra. Non puoi rivelarne uno per soddisfare il requisito dell’abilità di un altro.
- Se una carta terra con un sottotipo appropriato e una di queste terre entrano nel campo di battaglia dalla tua mano contemporaneamente, puoi rivelare l’altra terra per far entrare l’“Intreccio” STAPpato.
- Se un effetto ti richiede di mettere una di queste terre sul campo di battaglia TAPpata, entrerà comunque nel campo di battaglia TAPpata, anche se riveli una carta terra dalla tua mano.

---

### Nuovo termine: valore di mana

*Strixhaven* introduce il nuovo termine di regole *valore di mana*. Sulle carte e nelle regole, vedrai ora la dicitura “valore di mana” dove in precedenza compariva “costo di mana convertito”. La definizione resterà la stessa. L’idea dietro il pensionamento del vecchio termine è di avere un’alternativa più breve e, si spera, più semplice.

Soccorso di Piccorupe

{4}{W}

Creatura — Chierico Spirito

2/2

Volare

Quando il Soccorso di Piccorupe entra nel campo di battaglia, riprendi in mano dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3.

- Il valore di mana è l’ammontare di mana che compare nel costo di mana di una carta, indipendentemente dal colore. Per esempio, una carta con un costo di mana {5}{R}{R} ha un valore di mana pari a 7.
  - Se una carta ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 al momento di determinare il valore di mana della carta, a meno che non si tratti di una magia in pila. In quel caso, X ha il valore che è stato scelto al momento del lancio della magia.
-

## Riproposizione di una meccanica: carte bifronte modali

Le carte bifronte modali sono state introdotte nell'espansione *Rinascita di Zendikar*, riproposte in *Kaldheim* e fanno ancora una volta ritorno con in serbo nuove sorprese come al solito. Le carte bifronte modali garantiscono grande flessibilità, permettendoti di giocare uno dei due lati a seconda della situazione in cui ti trovi. Le espansioni precedenti includevano carte bifronte modali che presentavano solo lati permanente. Alcune carte bifronte modali in *Strixhaven* hanno un istantaneo o una stregoneria sul lato posteriore.

Blex, Peste Molesta  
{2} {G}  
Creatura Leggendaria — Peste  
3/2  
Gli altri Pesti, Pipistrelli, Insetti, Serpenti e Ragni che controlla hanno +1/+1.  
Quando Blex, Peste Molesta muore, guadagni 4 punti vita.  
/////

In Cerca di Blex  
{2} {B} {B}  
Stregoneria  
Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi aggiungerne un qualsiasi numero alla tua mano e mettere le altre nel tuo cimitero. Perdi 3 punti vita per ogni carta che hai aggiunto alla tua mano in questo modo.

### Giocare con carte bifronte modali

- Per determinare se è legale giocare una carta bifronte modale, considera solo le caratteristiche del lato che intendi giocare e ignora le caratteristiche dell'altro lato. Per esempio, se un effetto ti impedisce di lanciare magie creatura, non puoi lanciare Blex, Peste Molesta, ma puoi comunque lanciare In Cerca di Blex.
- Se un effetto ti permette di giocare una carta bifronte modale specifica, puoi lanciarla come magia o giocarla come terra, a seconda del lato che decidi di giocare. Se un effetto ti permette di lanciare (anziché “giocare”) una carta bifronte modale specifica, non puoi giocarla come terra.
- Se un effetto ti permette di giocare una terra o lanciare una magia scelta tra un gruppo di carte, puoi giocare o lanciare qualsiasi lato di una carta bifronte modale che soddisfi i criteri di quell'effetto. Per esempio, se un effetto ti permette di lanciare magie stregoneria dal tuo cimitero, puoi lanciare In Cerca di Blex ma non Blex, Peste Molesta (non temere, Blex... verrà anche il tuo momento).
- Se un effetto ti consente di mettere una carta con particolari caratteristiche sul campo di battaglia senza richiederti di giocarla o lanciarla, consideri soltanto le caratteristiche del lato frontale di una carta bifronte modale per vedere se quella carta soddisfa i requisiti. Se lo fa, entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su. Per esempio, se un effetto ti consente di mettere una carta creatura sul campo di battaglia dal tuo cimitero, puoi mettere Blex, Peste Molesta sul campo di battaglia (rallegrati, Blex). Tuttavia, un effetto che ti consente di riprendere in mano una carta stregoneria dal tuo cimitero non ti farà riprendere in mano In Cerca di Blex, poiché quella carta ha soltanto le caratteristiche del suo lato frontale mentre si trova nel cimitero.
- Il valore di mana di una carta bifronte modale si basa sulle caratteristiche del lato che viene considerato. In pila o sul campo di battaglia, considera il lato a faccia in su. In tutte le altre zone, considera solo il lato frontale. Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma viene determinato diversamente.

- Una carta bifronte modale non può essere trasformata né messa sul campo di battaglia trasformata. Ignora le istruzioni che ti richiedono di trasformare una carta bifronte modale o di metterne una sul campo di battaglia trasformata.

## Informazioni generali sulle carte bifronte

- Ogni lato di una carta bifronte possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre una carta bifronte è in pila o sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato al momento a faccia in su. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Mentre una carta bifronte non è in pila o sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Ad esempio, nel cimitero la carta qui sopra ha solo le caratteristiche di Blex, Peste Molesta, anche se era stata lanciata come In Cerca di Blex prima di essere messa nel cimitero.
- Se un effetto mette una carta bifronte sul campo di battaglia e il suo lato frontale non può essere messo sul campo di battaglia, la carta non entra nel campo di battaglia. Per esempio, se un effetto esilia una carta bifronte modale il cui lato frontale è un istantaneo e la fa tornare sul campo di battaglia, resta in esilio perché un istantaneo non può essere messo sul campo di battaglia (in *Strixhaven* non ci sono carte bifronte modali i cui lati frontali sono istantanei o stregonerie).
- Se un effetto richiede a un giocatore di scegliere il nome di una carta, quel giocatore può scegliere il nome di uno dei due lati. Se quell'effetto o un'abilità collegata si riferisce a una magia con il nome scelto che viene lanciata e/o a una terra con il nome scelto che viene giocata, considera solo il nome scelto e non il nome dell'altro lato.
- Nella variante Commander, l'identità di colore di una carta bifronte è determinata dai costi di mana e dai simboli del mana nel testo delle regole di entrambi i lati combinati. Se una delle due facce ha un indicatore di colore o un tipo di terra base, questi ultimi vengono a loro volta considerati.
- Uno o entrambi i lati di una carta bifronte possono includere un testo di richiamo che ricorda cosa c'è sull'altro lato. Questo testo di richiamo non ha alcun effetto sul gioco.
- Ogni carta bifronte ha un'icona nell'angolo in alto a sinistra di ogni lato. Per le carte bifronte modali in questa espansione, le icone sono costituite da un singolo triangolo nero per il lato frontale e un doppio triangolo bianco per il lato posteriore.

## Uso delle carte di sostituzione

- È importante che le carte nel tuo mazzo non siano distinguibili l'una dall'altra. Per riuscirci con le carte bifronte, puoi usare le carte di sostituzione presenti in alcune buste di *Strixhaven*. Una carta di sostituzione può rimpiazzare una carta bifronte nelle zone nascoste o dovunque la sua identità sia occultata (ad esempio in esilio, se viene esiliata a faccia in giù). Usare le carte di sostituzione è facoltativo, ma nei tornei i giocatori con carte bifronte devono usare le carte di sostituzione o bustine protettive opache (o entrambe).
- Devi avere con te la carta bifronte reale rappresentata da ogni carta di sostituzione. La carta bifronte deve essere tenuta separata dal resto del mazzo e dal tuo sideboard.
- Una carta di sostituzione può essere inclusa in un mazzo solamente se viene usata per rappresentare una carta bifronte.
- Devi scrivere chiaramente sulla carta di sostituzione per mostrare quale carta bifronte rappresenta. Sulla carta di sostituzione deve essere scritto il nome di almeno uno dei due lati; inoltre, è possibile scrivere qualsiasi altra informazione visibile su uno dei lati della carta. Non è possibile scrivere sulla carta di sostituzione informazioni che non sono disponibili sulla carta di riferimento.
- Durante la partita, una carta di sostituzione è considerata la carta bifronte che rappresenta.
- Se una carta di sostituzione entra in una zona pubblica (il campo di battaglia, il cimitero, la pila o l'esilio, a meno che non sia esiliata a faccia in giù), usa la carta bifronte reale e metti da parte la carta di sostituzione.

Se la carta bifronte viene messa in una zona nascosta (la tua mano o il grimorio), usa di nuovo la carta di sostituzione.

- Se una carta bifronte viene esiliata a faccia in giù o messa sul campo di battaglia a faccia in giù, tieni nascosta la sua identità usando la carta di sostituzione a faccia in giù o bustine protettive opache (o entrambe).
- In alcune espansioni meno recenti, le carte di sostituzione erano carte di verifica che elencavano le carte bifronte o le carte con combinare di quelle espansioni. Una carta di sostituzione di *Strixhaven* può essere usata per rappresentare quelle carte bifronte. Si applicano le stesse regole relative alle informazioni che possono essere scritte sulla carta di sostituzione.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *STRIXHAVEN*

Accudire le Pesti

{B}{G}

Istantaneo

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

Crea X pedine creatura Peste 1/1 nere e verdi con “Quando questa creatura muore, guadagni 1 punto vita”, dove X è la forza della creatura sacrificata.

- Le copie di Accudire le Pesti useranno la forza della creatura sacrificata per la magia originale per determinare il numero di Pesti che ogni copia crea. Poiché le copie non vengono lanciate, non sacrificherai creature addizionali per loro.

---

Alchimista Abile

{3}{G}

Creatura — Druido Elfo

2/5

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

{T}: Aggiungi X mana di un qualsiasi colore, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- La seconda abilità dell'Alchimista Abile considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 3 punti vita e ne hai guadagnati 3 in precedenza nel turno, aggiungerai tre mana.

---

Amplimante Avventato

{1}{G}

Creatura — Druido Elfo

2/2

{4}{G}: Raddoppia la forza e la costituzione dell'Amplimante Avventato fino alla fine del turno.

- 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. Lo stesso vale per la costituzione.

- 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. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere  $-4/-0$  all'Amplimante Avventato, rendendolo una creatura  $-2/2$ , quando ne raddoppi forza e costituzione prende  $-2/+2$ , diventando una creatura  $-4/4$ .
- 

Apprendista di Archeorocca

{R}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, fino alla fine del turno, le creature Spirito che controlli hanno “{T}: Questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario”.

- L'abilità dell'Apprendista di Archeorocca può dare alle tue creature Spirito più istanze di “{T}: Questa creatura infligge 1 danno a ogni avversario”. Tuttavia, ogni Spirito può attivare solo una di queste abilità per volta e ogni abilità infliggerà comunque solo 1 danno.
- 

Arcaico Errante

{5}

Creatura — Avatar

4/4

Ogniqualvolta un avversario lancia una magia istantaneo o stregoneria, può pagare {2}. Se non lo fa, puoi copiare quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

////

Esplorare le Terrevaste

{3}

Stregoneria

Ogni giocatore guarda le prime cinque carte del proprio grimorio e può rivelare una carta terra e/o una carta istantaneo o stregoneria scelta tra esse. Ogni giocatore aggiunge alla propria mano le carte che ha rivelato in questo modo e mette le altre in fondo al proprio grimorio in ordine casuale. Ogni giocatore guadagna 3 punti vita.

- Per l'abilità innescata dell'Arcaico Errante, l'avversario sceglie se pagare {2} prima che la sua magia si risolva. Se non paga {2}, la tua copia si risolverà prima della magia originale.
  - Esplorare le Terrevaste ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. Il testo ufficiale è riportato qui sopra. Nello specifico, rivelare una carta terra o una carta istantaneo o stregoneria è facoltativo. Ogni giocatore che non può rivelare una carta, o che semplicemente sceglie di non farlo, mette tutte le carte che ha guardato in fondo al proprio grimorio in ordine casuale. Ogni giocatore guadagna 3 punti vita che abbia o meno rivelato una carta.
  - Mentre Esplorare le Terrevaste si risolve, prima il giocatore attivo rivela le carte che aggiungerà alla propria mano. Poi ogni altro giocatore in ordine di turno farà lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti.
-

Avvento del Drago

{2} {R}

Stregoneria

L'Avvento del Drago infligge 3 danni a ogni avversario.

Puoi esiliare l'Avvento del Drago e quattro carte chiamate Avvento del Drago dal tuo cimitero. Se lo fai, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura Drago, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Avvento del Drago.

- Nella maggior parte dei casi, dovrai esiliare cinque carte chiamate Avvento del Drago (quella che si risolve dalla pila più altre quattro dal tuo cimitero) per passare in rassegna per una carta Drago. Tuttavia, se l'Avvento del Drago è una copia, puoi comunque esiliarla insieme a quattro carte chiamate Avvento del Drago dal tuo cimitero per passare in rassegna per una carta Drago. La copia esiliata a quel punto smetterà di esistere.
- L'ultima abilità dell'Avvento del Drago ti permette di ignorare la regola delle “quattro copie”. Non ti permette di ignorare la regola sulla legalità nel formato. Ad esempio, durante un evento Limited di Strixhaven, non puoi aggiungere altre carte Avvento del Drago dalla tua collezione personale.

---

Avvilire

{W} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta. Metti un segnalino +1/+1 su una creatura che controlli.

- Puoi lanciare Avvilire anche se non controlli alcuna creatura.
- Scegli su quale creatura mettere il segnalino +1/+1 mentre Avvilire si risolve, dopo che la mano dell'avversario è stata rivelata.

---

Banda Astiosa

{2} {W} {B}

Creatura — Warlock Umano

0/0

Tocco letale

La Banda Astiosa entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

Quando la Banda Astiosa muore, metti i suoi segnalini su una creatura bersaglio che controlli.

- La Banda Astiosa mette tutti i suoi segnalini sulla creatura bersaglio, non solo i suoi segnalini +1/+1.
- L'abilità della Banda Astiosa non ti fa spostare segnalini da se stessa alla creatura bersaglio. Invece, metti su quella creatura lo stesso numero di ogni tipo di segnalino che la Banda Astiosa aveva quando è morta.
- In alcuni rari casi, potresti finire per mettere i segnalini appropriati su più di un permanente. Ad esempio, se controlli L'Ozolito quando la Banda Astiosa muore, metterai il numero appropriato di ogni tipo di segnalino sia su L'Ozolito che sulla creatura bersaglio.

- Se la Banda Astiosa ha dei segnalini -1/-1 quando muore, l'ultima abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe anche causare la morte della creatura destinataria. Davvero astiosa, non c'è che dire.
- 

#### Il Biblioplex

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}: Guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta istantaneo o stregoneria, puoi rivelarla e aggiungerla alla tua mano. Se non aggiungi la carta alla tua mano, puoi metterla nel tuo cimitero. Attiva solo se hai esattamente zero o sette carte in mano.

- Se non scegli di rivelare la carta o di metterla nel tuo cimitero, rimarrà in cima al tuo grimorio.
  - Devi avere esattamente zero o sette carte in mano per attivare l'ultima abilità; una volta attivata, è irrilevante quante carte hai in mano mentre quell'abilità si risolve.
- 

#### Blex, Peste Molesta

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Peste

3/2

Gli altri Pesti, Pipistrelli, Insetti, Serpenti e Ragni che controlli hanno +1/+1.

Quando Blex, Peste Molesta muore, guadagni 4 punti vita.

////

In Cerca di Blex

{2} {B} {B}

Stregoneria

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi aggiungerne un qualsiasi numero alla tua mano e mettere le altre nel tuo cimitero. Perdi 3 punti vita per ogni carta che hai aggiunto alla tua mano in questo modo.

- Se una creatura ha più di uno dei tipi di creatura che Blex verifica, è probabile che ti perseguiti nel sonno, ma riceverà il bonus +1/+1 solo una volta.
  - Mentre In Cerca di Blex si risolve, puoi aggiungere un qualsiasi numero delle carte alla tua mano, anche se non hai abbastanza punti vita per coprirlo. Daremo per scontato che tu abbia un piano migliore di "e poi perderò la partita".
-

Brandipergamene Radiante

{2} {R} {W}

Creatura — Chierico Nano

2/4

Le magie istantaneo e stregoneria che controlli hanno legame vitale.

All'inizio del tuo mantenimento, esilia una carta istantaneo o stregoneria a caso dal tuo cimitero. Puoi lanciarla in questo turno. Se una magia lanciata in questo modo sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala.

- Pagi comunque il costo di mana quando lanci la carta esiliata e devi seguire tutte le regole sulla tempistica per quella carta.
- Se una magia istantaneo o stregoneria con legame vitale che controlli ti infligge danno, guadagni e perdi altrettanti punti vita contemporaneamente. In questo caso, il totale dei tuoi punti vita non cambia. (Tuttavia, puoi guadagnare punti vita se la magia infligge danno anche ad altri permanenti e/o giocatori.)
- Alcune magie istantaneo e stregoneria, invece di infliggere danno direttamente, impongono ad altri oggetti di infliggere il danno. In questi casi, non guadagnerai punti vita per quel danno (a meno che anche gli altri oggetti non abbiano legame vitale). In particolare, una magia che richiede a una creatura che controlli di lottare non ti farà guadagnare punti vita.

---

Cacciamaghi

{3} {B}

Creatura — Orrore

3/4

Ogniqualevolta un avversario lancia o copia una magia istantaneo o stregoneria, perde 1 punto vita.

- L'abilità innescata del Cacciamaghi si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare.

---

Calderone Pestilenziale

{2} {B}

Artefatto

{T}, Scarta una carta: Crea una pedina creatura Peste 1/1 nera e verde con "Quando questa creatura muore, guadagni 1 punto vita".

{1}, {T}: Ogni avversario macina carte pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

{4}, {T}: Esilia quattro carte bersaglio da un unico cimitero. Pesca una carta.

////

Vampata Rivitalizzante

{3} {G} {G}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a due carte creatura, terra e/o planeswalker bersaglio dal tuo cimitero. Ogni giocatore guadagna 4 punti vita. Esilia la Vampata Rivitalizzante.

- La seconda abilità del Calderone Pestilenziale considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 2 punti vita e ne hai guadagnati 2 in precedenza nel turno, i tuoi avversari macineranno due carte.
- Devi essere in grado di bersagliare quattro carte in un singolo cimitero per attivare l'ultima abilità del Calderone Pestilenziale.
- Puoi lanciare la Vampata Rivitalizzante senza alcun bersaglio. Se lo fai, ogni giocatore guadagnerà 4 punti vita ed esilierai la Vampata Rivitalizzante. Tuttavia, se scegli una o due carte bersaglio e ognuna di quelle carte è un bersaglio illegale mentre la Vampata Rivitalizzante tenta di risolversi (di solito perché qualcos'altro le ha spostate in risposta), la Vampata Rivitalizzante non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessuno guadagnerà punti vita e la Vampata Rivitalizzante non verrà esiliata.

#### Carica Filtrante

{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio ha travolgere fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- Se il bersaglio diventa illegale prima che la Carica Filtrante si sia risolta (magari perché un avversario l'ha distrutto), non pescherai una carta.

#### Celebrante Fiammarcana

{1} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/1

Ogniqualvolta un avversario attiva un'abilità che non è un'abilità di mana, la Celebrante Fiammarcana infligge 1 danno a quel giocatore.

{1} {R}: La Celebrante Fiammarcana prende +2/+0 fino alla fine del turno.

////

Immergersi nel Silenzio

{W} {W}

Istantaneo

I tuoi avversari non possono lanciare magie o attivare abilità di fedeltà dei planeswalker in questo turno.

Esilia Immergersi nel Silenzio.

- Un'abilità attivata che costa mana per essere attivata è una "abilità di mana" se è anche in grado di produrre mana e non ha bersagli.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti e compaiono nella forma "[Costo]: [Effetto]". Alcune parole chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Anche le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
- Lanciare Immergersi nel Silenzio in risposta a una magia o abilità non influenzerà quella magia o abilità. In altre parole, non è una contromagia.

Cody, Codice Parlante

{3}

Creatura Artefatto Leggendaria — Costrutto

1/4

Non puoi lanciare magie permanente.

{4}, {T}: Aggiungi {W}{U}{B}{R}{G}. Quando lanci la tua prossima magia in questo turno, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta istantaneo o stregoneria con valore di mana inferiore. Fino alla fine del turno, puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Metti ogni altra carta esiliata in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Una magia permanente è una magia artefatto, creatura, incantesimo o planeswalker. Puoi comunque giocare terre e lanciare magie istantaneo o stregoneria. Altri effetti possono comunque mettere permanenti sul campo di battaglia.
  - Mentre controlli Cody (per quanto si possa realmente “controllare” Cody), puoi lanciare qualsiasi lato di una carta bifronte modale che sia un lato istantaneo o stregoneria, anche se l’altro lato è un lato permanente.
  - L’abilità attivata di Cody è un’abilità di mana. Non è possibile neutralizzarla o rispondere ad essa e puoi attivarla mentre lanci una magia. Se lo fai, quella magia è “la prossima magia” che lanci in questo turno.
  - L’abilità innescata ritardata creata dalla seconda abilità di Cody si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Quell’abilità si risolverà anche se la magia viene neutralizzata o non si risolve.
  - Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
  - L’ultima carta esiliata non viene lanciata immediatamente. Puoi lanciarla fino alla fine del turno attuale. Se non la lanci, quella carta rimarrà in esilio.
  - 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 carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
  - Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
  - Il valore di mana della magia che ha fatto innescare l’abilità è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
  - I tipi e il valore di mana di una carta bifronte in esilio sono determinati dalle caratteristiche del suo lato frontale. Il valore di mana di una carta split è il valore di mana totale di entrambe le metà della carta split sommate.
  - Se esili il tuo intero grimorio senza esiliare una carta istantaneo o stregoneria con un valore di mana inferiore, metterai le carte esiliate in un ordine casuale e diventeranno di nuovo il tuo grimorio, ponendo fine all’effetto. Non continuerai a esiliare e rimescolare il tuo grimorio per sempre.
-

### Colonia di Scorrid

{1}{G}

Creatura — Scoiattolo

2/2

Raggiungere

La Colonia di Scorrid prende +2/+2 fintanto che controlli otto o più terre.

- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla Colonia di Scorrid può diventare letale se il numero di terre che controlli scende al di sotto di otto.
  - Se il numero di terre che controlli scende al di sotto di otto, la Colonia di Scorrid perde il bonus +2/+2. In questo caso, la creatura potrebbe morire a causa del danno già presente su di essa.
- 

### Comando di Archeorocca

{3}{R}{W}

Istantaneo

Scegli due —

- Crea una pedina creatura Spirito 3/2 rossa e bianca.
  - Le creature che controlli prendono +1/+0 e hanno indistruttibile e rapidità fino alla fine del turno.
  - Il Comando di Archeorocca infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio. Un giocatore bersaglio guadagna 3 punti vita.
  - Sacrifica un permanente, poi pesca due carte.
- Le istruzioni della magia vengono seguite in ordine. Se scegli il primo e il secondo modo, la pedina Spirito creata dal Comando di Archeorocca avrà +1/+0, indistruttibile e rapidità. Se scegli il primo e il quarto modo, puoi sacrificare la pedina Spirito che crea.
  - Se scegli il terzo modo e per qualche motivo entrambi i suoi bersagli sono illegali mentre il Comando di Archeorocca tenta di risolversi, l'intera magia non ha effetto.
- 

### Comando di Germoglioscuro

{B}{G}

Stregoneria

Scegli due —

- Un giocatore bersaglio macina tre carte, poi riprendi in mano una carta terra dal tuo cimitero.
  - Distruggi un permanente non creatura, non terra bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2.
  - Una creatura bersaglio prende -3/-1 fino alla fine del turno.
  - Un avversario bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.
- Se bersagli te stesso con il primo modo, puoi riprendere in mano qualsiasi carta terra, inclusa una che hai appena macinato o una che era già lì.
  - Se tutti i bersagli del Comando di Germoglioscuro sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto.

- Se almeno un bersaglio è ancora legale mentre il Comando di Germoglioscuro tenta di risolversi, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.
- 

#### Comando di Pennargento

{2}{W}{B}

Stregoneria

Scegli due —

- Una creatura bersaglio prende +3/+3 e ha volare fino alla fine del turno.
  - Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.
  - Un giocatore bersaglio pesca una carta e perde 1 punto vita.
  - Un avversario bersaglio sacrifica una creatura.
- Se tutti i bersagli del Comando di Pennargento sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto.
  - Se almeno un bersaglio è ancora legale mentre il Comando di Pennargento tenta di risolversi, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.
- 

#### Comando di Prismari

{1}{U}{R}

Istantaneo

Scegli due —

- Il Comando di Prismari infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.
  - Un giocatore bersaglio pesca due carte, poi scarta due carte.
  - Un giocatore bersaglio crea una pedina Tesoro.
  - Distruggi un artefatto bersaglio.
- Se tutti i bersagli del Comando di Prismari sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto.
  - Se almeno un bersaglio è ancora legale mentre il Comando di Prismari tenta di risolversi, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.
- 

#### Comando di Quandrix

{1}{G}{U}

Istantaneo

Scegli due —

- Fai tornare una creatura o un planeswalker bersaglio in mano al suo proprietario.
- Neutralizza una magia artefatto o incantesimo bersaglio.
- Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.
- Un giocatore bersaglio rimescola nel suo grimorio fino a tre carte bersaglio dal suo cimitero.

- Se tutti i bersagli del Comando di Quandrix sono illegali mentre tenta di risolversi, non avrà alcun effetto.
- Se almeno un bersaglio è ancora legale mentre il Comando di Quandrix tenta di risolversi, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile.
- Mentre il Comando di Quandrix tenta di risolversi, se viene scelto il quarto modo e tutte le carte bersaglio sono illegali, ma il giocatore bersaglio è ancora legale, quel giocatore rimescolerà comunque il suo grimorio.

#### Crepitare di Potere

{X}{X}{X}{R}{R}

Stregoneria

Scegli fino a X bersagli. Crepitare di Potere infligge danno pari a cinque volte X a ognuno di essi.

- Se scegli 1 come valore di X, Crepitare di Potere costerà {3}{R}{R} per essere lanciato e infliggerà cinque danni a un singolo bersaglio. Se scegli 2 come valore di X, costerà {6}{R}{R} per essere lanciato e infliggerà dieci danni a ognuno di massimo due bersagli e così via.

#### Crescita Esponenziale

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

Stregoneria

Fino alla fine del turno, raddoppia la forza di una creatura bersaglio X volte.

- 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. Questo non è il valore di X che hai scelto quando hai lanciato la magia.
- La Crescita Esponenziale raddoppia la forza di una creatura in sequenza, non contemporaneamente. Ad esempio, se X è pari a 3 e bersagli una creatura 2/2, raddoppierai la sua forza una volta a 4, di nuovo a 8 e una terza volta a 16, rendendola una creatura 16/2 fino alla fine del turno.
- 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. Ad esempio, se un effetto ha fatto prendere -7/-0 a una creatura 5/5, rendendola una creatura -2/5, quando ne raddoppi la forza diventa una creatura -4/5.

#### Culmine degli Studi

{X}{U}{R}

Stregoneria

Esilia le prime X carte del tuo grimorio. Per ogni carta terra esiliata in questo modo, crea una pedina Tesoro. Per ogni carta blu esiliata in questo modo, pesca una carta. Per ogni carta rossa esiliata in questo modo, il Culmine degli Studi infligge 1 danno a ogni avversario.

- Esilierai tutte le X carte dalla cima del tuo grimorio prima di eseguire una qualsiasi delle azioni elencate.
- Se una carta esiliata è sia blu che rossa, il Culmine degli Studi infligge 1 danno a ogni avversario e tu peschi una carta.

- Se più carte rosse vengono esiliate, tutto il danno viene inflitto come un singolo evento.
- 

#### Curva Serpentina

{3} {U}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu. Metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è uno più il numero totale di carte istantaneo e stregoneria che possiedi in esilio e nel tuo cimitero.

- La stessa Curva Serpentina non è ancora nel tuo cimitero quando determini il valore di X.
  - Se possiedi carte a faccia in giù in esilio, non vengono considerate per il valore di X, anche se ti è permesso guardarle e sai che sono carte istantaneo o stregoneria.
- 

#### Daemogoth Mangiangoscia

{1} {B} {b/g} {G}

Creatura — Demone

7/6

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica una creatura.

Quando sacrifichi il Daemogoth Mangiangoscia, ogni avversario scarta una carta, tu peschi una carta e guadagni 2 punti vita.

- La seconda abilità del Daemogoth Mangiangoscia si innescherà se lo sacrifichi mentre la sua prima abilità si risolve. Si innescherà anche se lo sacrifichi per qualsiasi altro motivo.
- 

#### Dibattito Acceso

{2} {R}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata. (*Neppure dall'abilità egida.*)

Il Dibattito Acceso infligge 4 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

- Se il bersaglio del Dibattito Acceso è illegale (magari perché ha guadagnato protezione dal rosso in risposta) quando tenta di risolversi, verrà rimosso dalla pila e non verrà inflitto alcun danno.
- 

#### Dimenticanza

{2} {B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio scarta due carte. Poi tu esili tutte le carte dal cimitero di quel giocatore.

- Se il giocatore bersaglio ha una carta in mano mentre la Dimenticanza si risolve, la scarterà e le carte nel suo cimitero verranno esiliate. Se la sua mano è vuota, esilierai semplicemente le carte nel suo cimitero.
-

### Dimostrazione di Sicurezza

{1}{W}

Istantaneo

Quando lanci questa magia, copiala per ogni altra magia istantaneo e stregoneria che hai lanciato in questo turno.

Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio. Ha cautela fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata considera tutti gli istantanei e le stregonerie che sono stati lanciati prima che si risolvesse. Se lanci magie istantaneo in risposta all'abilità, quelle magie verranno considerate.
- Le abilità artemagica si innescano una volta per ogni copia creata mentre l'abilità innescata della Dimostrazione di Sicurezza si risolve.
- Se il bersaglio della Dimostrazione di Sicurezza originale è diventato un bersaglio illegale quando quella magia viene copiata, le copie inizialmente continueranno a bersagliare la stessa creatura. Se non scegli nuovi bersagli per le copie, queste non si risolveranno. In particolare, non devi cambiare bersagli, specialmente non in favore di creature avversarie, solo perché l'attuale bersaglio della Dimostrazione di Sicurezza è illegale.

---

### Dina, Distillatrice di Anime

{B}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Driade

1/3

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

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

- La prima abilità di Dina si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
  - Quando la prima abilità di Dina si risolve, ogni avversario perde solo 1 punto vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati.
  - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlla infliggono danno da combattimento contemporaneamente, un'abilità "ogniqualevolta guadagni punti vita" si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlla infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
  - X è la forza che la creatura aveva quando era sul campo di battaglia, non la forza che ha nel cimitero.
-

Disputa Accademica

{R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio blocca in questo turno, se può farlo. Puoi farle avere raggiungere fino alla fine del turno.

Apprendi. *(Puoi rivelare una carta Lezione che possiedi al di fuori della partita e aggiungerla alla tua mano o scartare una carta per pescare una carta.)*

- La creatura blocca solo se può farlo mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Se in quel momento la creatura è TAPPATA, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare oppure non ci sono creature che attaccano il suo controllore o un planeswalker controllato da quel giocatore, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare quella creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo. Se il costo non viene pagato, la creatura non blocca.
  - Il controllore della creatura decide quale creatura attaccante viene bloccata dalla creatura stessa.
  - Scegli se vuoi che la creatura guadagni raggiungere fino alla fine del turno mentre la Disputa Accademica si risolve.
- 

Dividere per Zero

{2}{U}

Istantaneo

Fai tornare una magia o un permanente bersaglio con valore di mana pari o superiore a 1 in mano al suo proprietario.

Apprendi. *(Puoi rivelare una carta Lezione che possiedi al di fuori della partita e aggiungerla alla tua mano o scartare una carta per pescare una carta.)*

- Se un effetto fa tornare una copia di una magia in mano al suo proprietario, la copia smette di esistere.
- 

Doppia Specializzazione

{G}{U}

Istantaneo

Copia una magia creatura bersaglio che controlli, tranne che non è leggendaria se la magia è leggendaria. *(Una copia di una magia creatura diventa una pedina.)*

- Se viene copiata una magia creatura, viene messa sul campo di battaglia come pedina mentre la magia si risolve. Non viene messa sul campo di battaglia una copia della magia. Le regole applicate a una magia permanente che diventa un permanente si applicano alla copia di una magia che diventa una pedina.
  - La pedina originata dalla copia di una magia che si risolve non si considera “creata”.
-

### Duello Magico

{2} {G}

Stregoneria

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se hai lanciato un'altra magia istantaneo o stregoneria in questo turno.

Una creatura bersaglio che controlli prende +1/+2 fino alla fine del turno. Poi lotta con una creatura bersaglio che non controlli. *(Ogni creatura infligge all'altra danno pari alla propria forza.)*

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella del Duello Magico). Il valore di mana del Duello Magico è sempre 3, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarlo.
- Non puoi lanciare il Duello Magico a meno che tu non scelga come bersagli sia una creatura che controlli che una creatura che non controlli.
- Se la creatura che controlli è un bersaglio illegale mentre il Duello Magico tenta di risolversi, quella creatura non prenderà +1/+2. Se quella creatura è un bersaglio legale, ma la creatura che non controlli non lo è, la tua creatura prenderà comunque +1/+2. In entrambi i casi, non ci sarà alcuna lotta e nessuna delle due creature infliggerà o subirà danno.

---

### Effige Fumante

{3} {R}

Creatura — Spirito

4/3

Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, l'Effige Fumante infligge 1 danno a ogni avversario.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero contemporaneamente, questa abilità si innesca solo una volta e infliggerà solo 1 danno.

---

### Efreet Dipingifuoco

{3} {R}

Creatura — Sciamano Efreet

1/4

Doppio attacco

Ogniqualevolta l'Efreet Dipingifuoco infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliarla.

- L'abilità innescata dell'Efreet Dipingifuoco ti permette di lanciare la magia immediatamente, ignorando le restrizioni temporali. Non ti permette di scegliere di lanciarla in seguito.
- 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 magia.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

---

Elisir Fortificante

{G}

Istantaneo

Guadagni 2 punti vita. Una creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- L'Elisir Fortificante considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 2 punti vita e ne hai guadagnati 3 in precedenza nel turno, guadagnerai 2 punti vita in più dall'Elisir Fortificante e la creatura bersaglio prenderà +5/+5.

---

Espressionista Elementale

{u/r} {u/r} {u/r} {u/r}

Creatura — Mago Orco

4/4

*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, scegli una creatura bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, ha “Se questa creatura sta per lasciare il campo di battaglia, esilia la invece di metterla in qualsiasi altra zona” e “Quando questa creatura viene messa in esilio, crea una pedina creatura Elementale 4/4 blu e rossa”. *(Ogni istanza di quella abilità si innesca separatamente.)*

- L'Espressionista Elementale ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. Il testo ufficiale è riportato qui sopra. Nello specifico, la seconda abilità fornita alla creatura bersaglio non verifica che il controllore della creatura sia quello che la esilia. Se la creatura viene messa in esilio per qualsiasi motivo, quell'abilità si innescherà.
  - Se bersagli una pedina creatura con l'abilità dell'Espressionista Elementale e quella pedina sta per lasciare il campo di battaglia, viene comunque esiliata (per un brevissimo momento) prima che smetta di esistere e creerai comunque una pedina Elementale.
  - Se l'abilità artemagica si innesca e si risolve più di una volta con la stessa creatura come bersaglio, quella creatura avrà più istanze di ciascuna delle due abilità innescate che l'abilità artemagica le fornisce. Ogni istanza della seconda abilità si innescherà separatamente e creerai una pedina Elementale per ciascuna di esse. Più istanze della prima abilità fornita sono ridondanti.
-

Extus, Signore degli Oriq  
{1}{W}{B}{B}  
Creatura Leggendaria — Warlock Umano  
2/4

Doppio attacco  
*Artemagica* — Ogniqualevolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, riprendi in mano una carta creatura non leggendaria bersaglio dal tuo cimitero.  
////

Risvegliare l'Avatar del Sangue  
{6}{B}{R}  
Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni creatura sacrificata in questo modo.

Ogni avversario sacrifica una creatura. Crea una pedina creatura Avatar 3/6 nera e rossa con rapidità e “Ogniqualevolta questa creatura attacca, infligge 3 danni a ogni avversario”.

- Riprendere una carta creatura non leggendaria non è facoltativo. Se ce n'è almeno una nel tuo cimitero, devi bersagliarla con l'abilità artemagica.
- La prima abilità di Risvegliare l'Avatar del Sangue non può ridurre il suo costo al di sotto di {B}{R}. Tuttavia, puoi comunque sacrificare un qualsiasi numero di creature, anche se non ridurranno ulteriormente il suo costo.
- Includi eventuali costi addizionali per lanciare Risvegliare l'Avatar del Sangue prima di applicare la sua stessa riduzione di costo. Ad esempio, se Extus è il tuo comandante e si applica un costo addizionale di {6} dalla “tassa del comandante”, puoi lanciare Risvegliare l'Avatar del Sangue sacrificando quattro creature e pagando {4}{B}{R}.
- Mentre Risvegliare l'Avatar del Sangue si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una creatura che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
- L'Avatar del Sangue verrà risvegliato anche se nessun giocatore ha creature da sacrificare quando si risolve.

---

Falla di Contenimento  
{2}{G}  
Stregoneria — Lezione

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Se il suo valore di mana è pari o inferiore a 2, crea una pedina creatura Peste 1/1 nera e verde con “Quando questa creatura muore, guadagni 1 punto vita”.

- Se la Falla di Contenimento si risolve e l'artefatto bersaglio ha un valore di mana pari o inferiore a 2, ma non è stato distrutto (magari perché ha indistruttibile), creerai comunque una Peste.
- Se l'artefatto o incantesimo è un bersaglio illegale mentre la Falla di Contenimento tenta di risolversi, la Falla di Contenimento non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una Peste.

---

Fallire

{1} {B}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è 7 meno il numero di carte nella mano del controllore di quella creatura.

- Il valore di X viene determinato mentre Fallire si risolve.
- Se il controllore della creatura bersaglio ha sette o più carte in mano quando Fallire si risolve, la creatura prende -0/-0. Questo effetto non farà mai aumentare la forza e la costituzione della creatura.

---

Famiglio del Vincolapietra

{W}

Creatura — Canide Spirito

1/1

Ogniqualvolta una o più carte vengono messe in esilio durante il tuo turno, metti un segnalino +1/+1 sul Famiglio del Vincolapietra. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Se più carte vengono messe in esilio come parte dello stesso evento durante il tuo turno, l'abilità innescata si innescherà solo una volta.

---

Fenice da Riporto

{3} {R}

Creatura — Fenice

2/2

Volare, rapidità

Quando la Fenice da Riporto entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciata, apprendi. (*Puoi rivelare una carta Lezione che possiedi al di fuori della partita e aggiungerla alla tua mano o scartare una carta per pescare una carta.*)

Fintanto che la Fenice da Riporto è nel tuo cimitero, se stai per apprendere, puoi invece rimettere sul campo di battaglia la Fenice da Riporto.

- La Fenice da Riporto deve trovarsi nel tuo cimitero nel momento in cui ti viene richiesto di apprendere se vuoi usare l'ultima abilità per rimetterla sul campo di battaglia.
  - Se la Fenice da Riporto in qualche modo muore con la sua abilità innescata in pila, puoi rimetterla sul campo di battaglia con quell'abilità innescata.
-

Fine del Semestre

{3}{W}

Istantaneo

Esilia un qualsiasi numero di creature e/o planeswalker bersaglio che controlli. All'inizio della prossima sottofase finale, rimetti ognuno di essi sul campo di battaglia sotto il controllo del rispettivo proprietario. Ognuno di essi entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale se è una creatura e un segnalino fedeltà addizionale se è un planeswalker.

- Usa le caratteristiche di ogni permanente mentre ritorna sul campo di battaglia per determinare se entra con un segnalino +1/+1 addizionale, un segnalino fedeltà addizionale o, in casi molto rari, con entrambi. In particolare, se esili una creatura che era una creatura solo a causa di un effetto che modifica il tipo, entrerà come un permanente non creatura e non riceverà segnalini +1/+1 addizionali dall'effetto della Fine del Semestre.

---

Generale dell'Era del Sangue

{1}{R}

Creatura — Guerriero Spirito

2/2

{T}: Gli Spiriti attaccanti prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- L'abilità attivata del Generale dell'Era del Sangue influenza solo gli Spiriti che stanno attaccando mentre si risolve. Se la attivi mentre non ci sono Spiriti attaccanti, non avrà alcun effetto, neppure se attacchi con uno o più Spiriti più avanti nel turno.
- Dopo che l'abilità attivata si è risolta, gli Spiriti che ottengono il bonus +1/+0 lo manterranno fino alla fine del turno, anche dopo che smettono di attaccare o se smettono di essere Spiriti.

---

Giornata di Neve

{4}{U}{U}

Istantaneo

TAPpa fino a due creature bersaglio. Quelle creature non STAPpano durante il prossimo STAP del loro controllatore.

Pesca due carte, poi scarta una carta.

- Se scegli bersagli per la Giornata di Neve mentre la lanci e nessuno di quei bersagli è legale mentre tenta di risolversi, verrà rimossa dalla pila e non avrà effetto. Non pescherai o scarterai.
  - Puoi scegliere creature TAPpate come bersagli. Quelle creature non STAPperanno durante il prossimo STAP del loro controllatore.
-

Gratitudine della Natura

{X}{2}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio e il tuo cimitero per trovare fino a quattro carte creatura con nomi diversi che hanno ciascuna un valore di mana pari o inferiore a X e rivelale. Un avversario sceglie due di quelle carte.

Rimescola le carte scelte nel tuo grimorio e metti le altre sul campo di battaglia. Esilia la Gratitudine della Natura.

- Se trovi e riveli tre carte, due di esse verranno comunque rimescolate nel tuo grimorio. Se trovi e riveli una o due carte, non verranno messe creature sul campo di battaglia.

---

Guardiana dei Draghi d'Élite

{1}{G}

Creatura — Druido Umano

2/2

*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino +1/+1 sulla Guardiana dei Draghi d'Élite.

{4}{G}{G}: Raddoppia il numero di segnalini +1/+1 sulla Guardiana dei Draghi d'Élite.

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

---

Guida del Mentore

{2}{U}

Stregoneria

Quando lanci questa magia, copiala se controlli un planeswalker, un Chierico, un Druido, uno Sciamano, un Warlock o un Mago.

Profetizza 1, poi pesca una carta.

- L'abilità innescata si innescherà quando lanci la Guida del Mentore a prescindere da quali permanenti controlli. Mentre quell'abilità tenta di risolversi, verificherà se controlli almeno un permanente con il tipo o i sottotipi elencati. Se è questo il caso, la Guida del Mentore verrà copiata una volta e non una per ognuno di quei permanenti. Se non controlli un permanente idoneo in quel momento, l'abilità innescata non si risolverà e non copierà la Guida del Mentore.
-

Hofri Forgiafantasmi  
{3}{R}{W}  
Creatura Legendaria — Chierico Nano  
4/5

Gli Spiriti che controlli prendono +1/+1 e hanno travolgere e rapidità.

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, esiliata. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che è uno Spirito in aggiunta ai suoi altri tipi e ha "Quando questa creatura lascia il campo di battaglia, metti la carta esiliata nel tuo cimitero".

- L'ultima abilità di Hofri Forgiafantasmi è collegata all'abilità che fornisce alla pedina Spirito. Se un effetto di sostituzione ti fa creare più di una pedina Spirito con questo effetto, avranno tutte quell'abilità e la carta esiliata verrà messa nel cimitero se una di esse lascia il campo di battaglia.
- Se un'altra creatura entra nel campo di battaglia come copia della pedina Spirito o un altro effetto crea una copia della pedina Spirito, avrà l'abilità innescata fornita da Hofri, ma non sarà collegata all'abilità di Hofri e non metterà la carta nel cimitero quando lascia il campo di battaglia.
- Ogni pedina Spirito che crei si riferisce solo alla carta che esili durante la risoluzione dell'abilità che ha creato quella pedina. Quando lascia il campo di battaglia, metti solo quella carta nel tuo cimitero, non qualsiasi altra carta esiliata da Hofri.
- Se non puoi esiliare la carta, magari perché un altro effetto l'ha spostata prima che l'abilità innescata iniziasse a risolversi, non creerai una pedina.
- La copia userà i valori copiabili della creatura quando ha lasciato il campo di battaglia prima di morire, non quando ha lasciato il cimitero prima di essere esiliata.
- La pedina copia esattamente ciò che era stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che la creatura non stesse copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se quella creatura era TAPPata o STAPPata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche qualsiasi abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura.

---

Ignea Ghignante  
{2}{R}  
Creatura — Elementale  
2/2  
{R}, Fai tornare l'Ignea Ghignante in mano al suo proprietario: Aggiungi {C}{C}{R}. Attiva solo come una stregoneria.

- Anche se l'abilità dell'Ignea Ghignante ha una restrizione per poter giocare la carta, è comunque un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

- Se la lanci normalmente durante la tua fase principale, entrerà nel campo di battaglia e tu riceverai la priorità. Se per questo non si innesca alcuna abilità, puoi attivare subito la sua abilità, prima che un altro giocatore abbia la possibilità di rimuoverla dal campo di battaglia.
- 

#### Illuminare la Storia

{2} {R} {R}

Stregoneria — Lezione

Scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte. Poi, se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, crea una pedina creatura Spirito 3/2 rossa e bianca.

- Puoi scegliere di non scartare alcuna carta mentre Illuminare la Storia si risolve. In quel caso, non pescherai alcuna carta, ma crei comunque uno Spirito.
  - Illuminare la Storia resterà in pila finché non ha finito di risolversi, perciò non si considererà come una delle carte nel tuo cimitero.
- 

#### Imbrigliare l'Infinito

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

Istantaneo

Scambia la tua mano e il tuo cimitero.

Esilia Imbrigliare l'Infinito.

- Le carte messe nel tuo cimitero in questo modo non vengono scartate. Qualsiasi abilità che si innesca quando scarti una carta non si innescherà.
  - Se il tuo cimitero o la tua mano sono vuoti, lo scambio avviene comunque. Se una di quelle zone contiene delle carte, le sposterai nell'altra zona.
  - Se hai più carte in mano di quante ne consenta il tuo limite massimo di carte (di solito sette) durante la sottofase di cancellazione del tuo turno, dovrai scartare carte fino a raggiungere il limite massimo di carte nella tua mano.
- 

#### Imbrogliona del Gelo

{2} {U}

Creatura — Mago Uccello

2/2

Volare

Quando l'Imbrogliona del Gelo entra nel campo di battaglia, TAPpa una creatura bersaglio controllata da un avversario. Quella creatura non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controllore.

- L'abilità dell'Imbrogliona del Gelo può bersagliare una creatura già TAPPata. Quella creatura non STAPperà durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore.
-

### Incontro Segreto

{1}{W}{W}

Stregoneria

Tu e un avversario bersaglio pescate tre carte.

- Se l'avversario è un bersaglio illegale mentre l'Incontro Segreto tenta di risolversi, nessun giocatore pescherà carte.
- 

### Infuso Mortale

{B}{G}

Stregoneria

Ogni giocatore sacrifica una creatura o un planeswalker.

Se hai sacrificato un permanente in questo modo, puoi riprendere in mano un'altra carta permanente dal tuo cimitero.

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

### Insegnamenti degli Arcaici

{2}{U}

Stregoneria — Lezione

Se un avversario ha più carte in mano di te, pesca due carte. Pesca invece tre carte se un avversario ha almeno quattro carte in mano in più di te.

- Il numero di carte nella mano di ogni giocatore viene determinato mentre gli Insegnamenti degli Arcaici si risolvono.
- 

### Intercetto della Mascotte

{3}{R}

Stregoneria

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

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Prende +2/+0 e ha rapidità fino alla fine del turno.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'Intercetto della Mascotte). Il valore di mana dell'Intercetto della Mascotte è sempre 4, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarlo.

---

Intuizione Geniale

{2} {G} {U}

Istantaneo

Pesca due carte. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

- Mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano non equivale a giocare una terra. Puoi farlo anche se hai già giocato una terra nel tuo turno o se stai lanciando l'Intuizione Geniale nel turno del tuo avversario.

---

Invocazione della Leyline

{5} {G}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu. Metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è il numero di terre che controlli.

- Il numero di terre che controlli viene calcolato mentre l'Invocazione della Leyline si risolve.

---

Iterazione Espressiva

{U} {R}

Stregoneria

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano, metterne una in fondo al tuo grimorio ed esiliate una. Puoi giocare la carta esiliata in questo turno.

- Le carte esiliate vengono sempre esiliate a faccia in su, a meno che non sia specificato diversamente dall'effetto che le ha esiliate.
  - Se scegli di giocare la carta esiliata in questo turno, devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le restrizioni temporali richieste da quella carta. Se è una terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
  - Se non giochi la carta esiliata, rimane esiliata. Non sarà disponibile per essere giocata nei turni successivi.
-

Jadzi, Oracolo di Arcavios

{6} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

5/5

Scarta una carta: Fai tornare Jadzi, Oracolo di Arcavios in mano al suo proprietario.

*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta non terra, puoi lanciarla pagando {1} invece di pagare il suo costo di mana. Se è una carta terra, mettila sul campo di battaglia.

////

Viaggio verso l'Oracolo

{2} {G} {G}

Stregoneria

Puoi mettere sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte terra dalla tua mano. Poi, se controlli otto o più terre, puoi scartare una carta. Se lo fai, fai tornare il Viaggio verso l'Oracolo in mano al suo proprietario.

- Mettere una terra sul campo di battaglia non conta come giocare una terra per il turno e non usa le normali restrizioni temporali.
  - Puoi scegliere di non lanciare una carta non terra rivelata dall'abilità innescata di Jadzi. Se non la lanci, rimarrà in cima al tuo grimorio.
  - Se lanci la carta che riveli con l'abilità di Jadzi, ignori le normali restrizioni temporali.
  - Se riveli una carta biface modale con l'abilità innescata di Jadzi ed entrambi i lati sono non terra, puoi lanciare uno qualsiasi dei lati pagando {1} invece del suo costo di mana. Se solo il lato posteriore è una terra, puoi lanciare il lato frontale. Se entrambi i lati sono terre, la metterai sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.
  - Se lanci una magia con {X} nel costo di mana usando l'abilità artemagica di Jadzi, devi scegliere 0 come valore di X.
  - Poiché l'abilità artemagica fornisce un costo alternativo di {1} per la magia, non puoi pagare altri costi alternativi che potrebbero essere applicati. Tuttavia, puoi pagare costi addizionali e devi pagare eventuali costi addizionali obbligatori.
  - Puoi attivare l'abilità attivata di Jadzi solo mentre Jadzi è sul campo di battaglia. Se Jadzi non è più sul campo di battaglia mentre l'abilità si risolve, non la riprenderai in mano da nessun'altra zona.
-

Kasmina, Saggia dell'Enigma  
{1}{G}{U}  
Planeswalker Leggendaro — Kasmina  
2

Ogni altro planeswalker che controlli ha le abilità di fedeltà di Kasmina, Saggia dell'Enigma.

+2: Profetizza 1.

−X: Crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu. Metti X segnalini +1/+1 su di essa.

−8: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta istantaneo o stregoneria che condivide un colore con questo planeswalker, esilia quella carta, poi rimescola. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

- Ogni altro planeswalker che controlli ha le abilità di fedeltà di Kasmina in aggiunta alle proprie. Per ogni planeswalker che controlli, puoi comunque attivare solo una delle abilità di fedeltà di quel planeswalker per turno.
- Quando attivi l'ultima abilità di fedeltà di Kasmina su un altro planeswalker, passi in rassegna il tuo grimorio per una carta che condivide un colore con quel planeswalker, non con Kasmina. Non puoi passare in rassegna per una carta incolore, anche se il planeswalker è incolore.

---

Kianne, Decana della Sostanza  
{2}{G}  
Creatura Leggendaria — Druido Elfo  
2/2

{T}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, aggiungila alla tua mano. Altrimenti, metti un segnalino studio su di essa.

{4}{G}: Crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu. Metti un segnalino +1/+1 su di essa per ogni diverso valore di mana fra le carte non terra con segnalini studio che possiedi in esilio.

////

Imbraham, Decano della Teoria  
{2}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Uccello  
3/3

Volare

{X}{U}{U}, {T}: Esilia le prime X carte del tuo grimorio e metti un segnalino studio su ognuna di esse.

Poi puoi aggiungere alla tua mano una carta con un segnalino studio che possiedi in esilio.

- Le carte vengono esiliate a faccia in su a meno che un effetto non indichi diversamente.
- Le carte esiliate con segnalini studio mantengono i loro segnalini studio anche se Kianne o Imbraham lasciano il campo di battaglia.
- La seconda abilità di Kianne e la seconda abilità di Imbraham considerano tutte le carte che possiedi in esilio con segnalini studio, anche se sono state esiliate da un permanente diverso, ad esempio un'altra Kianne o un altro Imbraham.

- Puoi scegliere 0 come valore di X mentre attivi l'ultima abilità di Imbraham. Se lo fai, non esilierai alcuna carta dal tuo grimoire. Tuttavia, puoi comunque aggiungere alla tua mano una carta con un segnalino studio esiliata in precedenza.
- 

Killian, Duellante d'Inchiostro

{W}{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

2/2

Legame vitale

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

Le magie che lanci e che bersagliano una creatura  
costano {2} in meno per essere lanciate.

- Killian, Duellante d'Inchiostro non può ridurre i requisiti di mana colorato del costo di mana di una magia.
  - Killian può ridurre i costi alternativi. Ad esempio, se scegli di pagare il costo alternativo {1}{B} per la Maestria Malevola mentre bersagli una creatura, quel costo verrebbe ridotto a {B}.
  - Se una magia presenta costi addizionali, applica gli aumenti di costo prima di applicare le riduzioni.
- 

Lancia della Mortalità

{2}{B}{G}

Istantaneo

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata se  
hai guadagnato punti vita in questo turno.

Distruggi un permanente non terra bersaglio.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della Lancia della Mortalità). Il valore di mana della Lancia della Mortalità è sempre 4, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- 

Latro del Bayou

{1}{G}

Creatura — Canide Pianta

5/4

Come costo addizionale per lanciare questa magia,  
sacrifica una creatura o paga {3}.

- Devi sacrificare esattamente una creatura o pagare {3} extra per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza pagare uno di quei costi e non puoi pagare uno dei due più volte.
  - I giocatori possono rispondere al Latro del Bayou solo dopo che è stato lanciato e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia o per far sì che costi più mana.
-

Maestria Ardente

{3}{R}{R}

Stregoneria

Puoi pagare {2}{R}{R} invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Se è stato pagato il costo {2}{R}{R}, un avversario scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte.

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte, aggiungile alla tua mano, rimescola, poi scarta tre carte a caso.

- Se è stato pagato il costo {2}{R}{R}, l'avversario sceglie quante e quali carte scartare mentre la Maestria Ardente si risolve. Può scegliere di non scartare alcuna carta.

---

Maestro Simmetrista

{2}{G}{G}

Creatura — Druido Rinoceronte

4/4

Raggiungere

Ogniquale volta una creatura con forza pari alla sua costituzione che controlli attacca, ha travolgere fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata del Maestro Simmetrista considera solo la forza e la costituzione di una creatura quando questa attacca. Dopo che l'abilità si è innescata, cambiare la forza o la costituzione della creatura non le impedirà di guadagnare travolgere o di rimuovere travolgere da essa.

---

Maga Spettacolare

{1}{U}{R}

Creatura — Sciamano Uccello

2/2

Volare

Le magie istantaneo e stregoneria che lanci con valore di mana pari o superiore a 5 costano {1} in meno per essere lanciate.

- La seconda abilità della Maga Spettacolare non può ridurre i requisiti di mana colorato delle magie che lanci.
  - La seconda abilità della Maga Spettacolare considera solo il valore di mana di una magia, non il costo che stai pagando per lanciarla. Ad esempio, se controlli due Maghe Spettacolari e lanci una stregoneria con costo di mana {4}{U}, il costo verrà ridotto a {2}{U}.
  - Se c'è una {X} nel costo di mana della magia, usa il valore scelto per X per determinare il suo valore di mana. Ad esempio, se lanci una stregoneria con costo di mana {X}{U} e scegli 4 come valore di X, il suo valore di mana è pari a 5.
-

Mentore Vincolata dalla Pietra

{1}{R}{W}

Creatura — Consigliere Spirito

3/3

Ogniqualvolta una o più carte lasciano il tuo cimitero, profetizza 1.

- Se più carte lasciano il tuo cimitero come parte dello stesso evento, l'abilità della Mentore Vincolata dalla Pietra si innescherà solo una volta.

---

Mila, Compagna Astuta

{1}{W}{W}

Creatura Legendaria — Volpe

2/3

Ogniqualvolta un avversario attacca uno o più planeswalker che controlli, metti un segnalino fedeltà su ogni planeswalker che controlli.

Ogniqualvolta un permanente che controlli diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, puoi pescare una carta.

////

Lukka, Vincolatore Ribelle

{4}{R}{R}

Planeswalker Legendario — Lukka

5

+1: Puoi scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta. Se una carta creatura viene scartata in questo modo, pesca invece due carte.

-2: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Ha rapidità. Esiliala all'inizio del tuo prossimo mantenimento.

-7: Ottieni un emblema con "Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio".

- Quando la prima abilità di Mila si risolve, metti un segnalino fedeltà su tutti i planeswalker che controlli, anche su quelli che non sono stati attaccati.
  - La prima abilità di Mila si innesca solo una volta, indipendentemente dal numero di creature che attaccano o dal numero di planeswalker che vengono attaccati.
  - La seconda abilità di Mila si risolverà prima della magia o abilità che l'ha fatta innescare.
-

Mormorapolvere Entusiasta

{4} {R}

Creatura — Sciamano Minotauro

3/4

Ogniquale volta la Mormorapolvere Entusiasta attacca, puoi mettere una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero in fondo al tuo grimorio. Se lo fai, esilia le prime due carte del tuo grimorio. Puoi giocare quelle carte in questo turno.

- Le carte esiliate dall'abilità della Mormorapolvere Entusiasta vengono esiliate a faccia in su.
- Puoi giocare quelle carte in quel turno anche se la Mormorapolvere Entusiasta lascia il campo di battaglia o un altro giocatore ne prende il controllo.
- Quando giochi le carte esiliate con la Mormorapolvere Entusiasta, segui le normali regole per giocare quelle carte. Devi pagare i loro eventuali costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se una delle carte è una carta creatura, puoi lanciarla pagando il suo costo di mana solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota.
- A meno che un effetto non ti permetta di giocare terre addizionali in quel turno, puoi giocare le carte terra esiliate con la Mormorapolvere Entusiasta solo se non hai ancora giocato una terra in quel turno. Nella maggior parte dei casi, se esili due carte terra, non potrai giocarele entrambe.
- Tutte le carte esiliate con la Mormorapolvere Entusiasta che non giochi rimarranno esiliate. Non potrai giocarele nei turni successivi, neppure se l'abilità della Mormorapolvere Entusiasta si innesca di nuovo.

---

Musa del Maelstrom

{1} {U} {u/r} {R}

Creatura — Mago Genio

2/4

Volare

Ogniquale volta la Musa del Maelstrom attacca, la prossima magia istantaneo o stregoneria che lanci in questo turno costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è pari alla forza della Musa del Maelstrom mentre l'abilità si risolve.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità innescata della Musa del Maelstrom). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
  - La riduzione di costo della Musa del Maelstrom può ridurre solo il mana generico nel costo totale di una magia. Non può ridurre i requisiti di mana colorato.
-

### Opera Magma

{6} {U} {R}

Istantaneo

L'Opera Magma infligge 4 danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di bersagli. TAPpa due permanenti bersaglio. Crea una pedina creatura Elementale 4/4 blu e rossa. Pesca due carte.

{u/r} {u/r}, Scarta l'Opera Magma: Crea una pedina Tesoro.

- Scegli tutti i bersagli dell'Opera Magma mentre lanci la magia. Questo include fino a quattro bersagli per il primo effetto e due permanenti bersaglio per il secondo effetto.
- Scegli anche come dividere i 4 danni tra il primo gruppo di bersagli mentre lanci l'Opera Magma. A ciascuno di quei bersagli deve essere inflitto almeno 1 danno.
- Devi scegliere due permanenti bersaglio diversi per il secondo effetto. Puoi scegliere permanenti che sono già TAPpati.
- Lo stesso permanente può essere scelto come bersaglio per ognuna delle due istanze di "bersaglio". In altre parole, puoi fare in modo che l'Opera Magma infligga danno a una creatura o a un planeswalker e poi TAPparlo. (Abbiamo un po' di difficoltà a immaginare perché dovresti mai fare una cosa del genere, ma lo studente brillante sei tu.)
- Se in qualche modo tutti i bersagli dell'Opera Magma sono illegali mentre tenta di risolversi, non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non creerai una pedina Elementale né pescherai due carte.

---

### Oratore Tonante

{1} {W}

Creatura — Mago Kor

2/2

Cautela

Ogniqualvolta l'Oratore Tonante attacca, ha volare fino alla fine del turno se controlli una creatura con volare. Lo stesso vale per attacco improvviso, doppio attacco, tocco letale, indistruttibile, legame vitale, minacciare e travolgere.

- Se controlli una creatura con una delle abilità elencate nell'ultima frase, l'Oratore Tonante guadagnerà quell'abilità, non volare.
  - Per determinare quali abilità guadagna l'Oratore Tonante, verifica le creature che controlli mentre l'abilità innescata si risolve. Dopo che l'Oratore Tonante ha guadagnato un'abilità, non importa cosa accade alle altre creature che controlli con quella abilità.
-

Plargg, Decano del Caos  
{1}{R}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Orco  
2/2

{T}, Scarta una carta: Pesca una carta.  
{4}{R}, {T}: Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta non leggendaria, non terra con valore di mana pari o inferiore a 3. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Metti tutte le carte rivelate non lanciate in questo modo in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

////  
Augusta, Decana dell'Ordine  
{2}{W}  
Creatura Leggendaria — Chierico Umano  
1/3

Le altre creature TAPpate che controlli prendono +1/+0.  
Le altre creature STAPpate che controlli prendono +0/+1.  
Ogniquilvolta attacchi, STAPpa ogni creatura che controlli, poi TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli.

- La seconda abilità di Plargg, Decano del Caos ti consente di lanciare la magia durante la risoluzione di quell'abilità, ignorando le sue normali restrizioni temporali.
- Nonostante la dicitura “altre creature TAPpate”, la prima abilità di Augusta non verifica se Augusta è TAPpata o STAPpata. Lo stesso vale per la seconda abilità. Entrambe le abilità si applicano fintanto che Augusta è sul campo di battaglia.
- L'ultima abilità di Augusta si innesca ogniqualvolta attacchi con qualsiasi creatura, anche se non attacchi con Augusta.
- L'ultima abilità di Augusta STAPpa tutte le creature che controlli, non solo quelle che hanno attaccato in questo turno. Poi scegli quali creature TAPpare, se applicabile.
- STAPpare una creatura attaccante non la rimuove dal combattimento. È ancora attaccante come di consueto.

---

Poeta Arrogante  
{1}{B}  
Creatura — Warlock Umano  
2/1  
Ogniquilvolta il Poeta Arrogante attacca, puoi pagare 2 punti vita. Se lo fai, ha volare fino alla fine del turno.

- Decidi se pagare o meno 2 punti vita mentre l'abilità si risolve. Dopo che hai preso la decisione, nessuno può rispondere prima che il Poeta Arrogante guadagni volare.
-

Primo della Classe

{W}

Creatura — Mago Umano

0/0

Il Primo della Classe entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

Quando il Primo della Classe muore, metti i suoi segnalini su una creatura bersaglio che controlli.

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

---

Professoressa Onyx

{4} {B} {B}

Planeswalker Leggendaro — Liliana

5

*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

+1: Perdi 1 punto vita. Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

-3: Ogni avversario sacrifica una creatura con la forza maggiore tra le creature che controlla.

-8: Ogni avversario può scartare una carta. Se non lo fa, perde 3 punti vita. Ripeti questo procedimento altre sei volte.

- Per la seconda abilità di fedeltà della Professoressa Onyx, se un avversario ha più creature con la forza maggiore, quel giocatore sceglie quale sacrificare. Il prossimo avversario in ordine di turno sceglie quale creatura sacrifica, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Infine, tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
  - Per l'ultima abilità di fedeltà della Professoressa Onyx, "questo procedimento" è il seguente: prima il prossimo avversario in ordine di turno può scegliere una carta in mano senza rivelarla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono rivelate e scartate contemporaneamente e ogni avversario che non ha scartato una carta (perché ha scelto di non farlo o perché aveva una mano vuota) perde 3 punti vita. Tutto ciò accadrà sette volte, per una perdita massima di 21 punti vita per avversario.
  - Se la Professoressa Onyx ti sembra familiare, probabilmente è perché hai già visto in passato questo tipo di planeswalker.
-

Prova di Talento

{1}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia istantaneo o stregoneria bersaglio.

Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo controllore per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome di quella magia ed esiliata. Quel giocatore rimescola, poi pesca una carta per ogni carta esiliata dalla propria mano in questo modo.

- Neutralizzare una magia di solito mette quella carta nel cimitero, quindi quella carta sarà lì per essere trovata ed esiliata.
- Se viene neutralizzato il lato posteriore di una carta bifronte modale, non sarai in grado di esiliare alcuna carta, nemmeno quella che hai neutralizzato, perché quelle carte hanno solo le caratteristiche del loro lato frontale (incluso il nome) nel cimitero, in mano e nel grimorio.

Pugile Potenziatore

{1}{G}{G}

Creatura — Druido Troll

3/3

Travolgere

Fintanto che controlli otto o più terre, il Pugile

Potenziatore prende +5/+5.

////

Equazione Riecheggianti

{3}{U}{U}

Stregoneria

Scegli una creatura bersaglio che controlli. Ogni altra creatura che controlli diventa una copia di essa fino alla fine del turno, tranne che quelle creature non sono leggendarie se la creatura scelta è leggendaria.

- Poiché il danno rimane sulle creature finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Pugile Potenziatore può diventare letale se il numero di terre che controlli scende al di sotto di otto.
- L'Equazione Riecheggianti copia i valori stampati della creatura bersaglio. Non copia eventuali segnalini su quella creatura, né gli effetti che hanno cambiato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via; da una creatura che diventa una copia non vengono rimossi eventuali segnalini o effetti che si stanno già applicando a essa. In particolare, l'Equazione Riecheggianti non copierà alcun effetto che modifica il tipo che in quel momento rende il bersaglio una creatura. Ad esempio, se scegli una terra che è diventata una creatura, tutte le tue altre creature diventeranno terre non creatura fino alla fine del turno.
- Se la creatura scelta sta copiando qualcos'altro, le altre creature che controlli diventano copie di ciò che la creatura scelta sta copiando.
- Se la creatura bersaglio è una pedina, le altre creature che controlli copieranno le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. Nessuna di quelle creature che non sono pedine diventerà una pedina in questo caso. Analogamente, se la creatura bersaglio è una creatura non pedina, le pedine creatura che controlli non smetteranno di essere pedine.
- L'Equazione Riecheggianti influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno non diventeranno copie della creatura scelta.

---

### Punizione Accademica

{1} {W}

Stregoneria — Lezione

Scegli uno —

- Scegli il nome di una carta non terra. Gli avversari non possono lanciare magie con il nome scelto fino al tuo prossimo turno.
- Scegli un permanente non terra bersaglio. Fino al tuo prossimo turno, non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

- Per il primo modo, nessuno può lanciare magie tra il momento in cui viene nominata una carta e quello in cui l'effetto della Punizione Accademica inizia ad applicarsi.
- La Punizione Accademica è una stregoneria, ma in alcuni rari casi può essere lanciata in risposta ad altre magie. Le magie con il nome scelto che per qualche motivo erano già in pila quando la Punizione Accademica si è risolta non vengono influenzate.
- Anche se le magie con il nome scelto non possono essere lanciate, una carta con quel nome può comunque essere messa sul campo di battaglia da un altro effetto (se è una carta permanente).
- Puoi nominare un lato qualsiasi di una carta bifronte modale, ma non entrambi, e puoi nominare una metà qualsiasi di una carta split, ma non entrambe. Gli avversari possono comunque lanciare il lato o la metà che non hai nominato.
- Se bersagli un permanente non creatura con il secondo modo e in seguito diventa una creatura, quella creatura non sarà comunque in grado di attaccare o bloccare fino al tuo prossimo turno.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Le abilità innescate (che iniziano con “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”) non sono influenzate.

---

### Quadrare il Cerchio

{1} {g/u}

Istantaneo

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

- Quadrare il Cerchio sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione della creatura bersaglio. Gli altri effetti che impostano un valore specifico per la sua forza o la sua costituzione e che iniziano ad applicarsi dopo che Quadrare il Cerchio si è risolto sostituiranno questo effetto.
  - Eventuali effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore specifico (ad esempio, quelli che non influenzano la forza e/o la costituzione base) si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e/o la costituzione.
-

Quintorius, Storico da Campo  
{3}{R}{W}  
Creatura Legendaria — Chierico Elefante  
2/4  
Gli Spiriti che controlli prendono +1/+0.  
Ogniqualevolta una o più carte lasciano il tuo cimitero,  
crea una pedina creatura Spirito 3/2 rossa e bianca.

- Se due o più carte lasciano il tuo cimitero in un singolo evento, l'ultima abilità di Quintorius si innescherà una volta. Se lasciano il tuo cimitero in eventi separati, si innescherà una volta per ogni evento.

---

Ricerca Pratica  
{3}{U}{R}  
Istantaneo  
Pesca quattro carte. Poi scarta due carte a meno che non  
scarti una carta istantaneo o stregoneria.

- Mentre la Ricerca Pratica si risolve, puoi scartare una carta istantaneo o stregoneria oppure scartare due carte, ognuna delle quali può essere o meno una carta istantaneo o stregoneria.

---

Ricercatrice del Sangue  
{1}{B}{G}  
Creatura — Druido Vampiro  
2/2  
Minacciare (*Questa creatura non può essere bloccata  
tranne che da due o più creature.*)  
Ogniqualevolta guadagni punti vita, metti un segnalino  
+1/+1 sulla Ricercatrice del Sangue.

- Se guadagni punti vita nello stesso momento in cui alla Ricercatrice del Sangue viene inflitto danno letale, la Ricercatrice del Sangue muore prima che la sua abilità possa mettere un segnalino +1/+1 su di essa.
  - Un'abilità che si innesca "ogniqualevolta guadagni punti vita" si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente dalla quantità di punti vita che guadagni.
  - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, un'abilità "ogniqualevolta guadagni punti vita" si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
  - Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innescherà solo una volta.
-

Rinascita Affrettata

{B}{G}

Istantaneo

Scegli una creatura bersaglio. Quando quella creatura muore in questo turno, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana inferiore, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.

- Se scegli una creatura o passi in rassegna per una carta creatura con {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

---

Rituale di Distruzione

{2}{B}{G}

Stregoneria

Distruungi ogni permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 2. Aggiungi {B} o {G} per ogni permanente distrutto in questo modo.

- Puoi scegliere di aggiungere {B} o {G} per ogni permanente distrutto. Puoi scegliere un colore diverso per ogni permanente.

---

Rootha, Artista Volubile

{1}{U}{R}

Creatura Legendaria — Sciamano Orco

1/4

{2}, Fai tornare Rootha, Artista Volubile in mano al suo proprietario: Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- L'abilità di Rootha, Artista Volubile deve avere un bersaglio per essere attivata. Non puoi attivarla senza un bersaglio per riprendere Rootha in mano.
-

Rowan, Studiosa delle Scintille

{2} {R}

Planeswalker Leggendaro — Rowan

2

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

+1: Rowan, Studiosa delle Scintille infligge 1 danno a ogni avversario. Se hai pescato tre o più carte in questo turno, infligge invece 3 danni a ogni avversario.

-4: Ottieni un emblema con “Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi pagare {2}. Se lo fai, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia”.

////

Will, Studioso del Gelo

{4} {U}

Planeswalker Leggendaro — Will

4

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

+1: Fino a una creatura bersaglio ha forza e costituzione base 0/2 fino al tuo prossimo turno.

-3: Pesca due carte.

-7: Esilia fino a cinque permanenti bersaglio. Per ogni permanente esiliato in questo modo, il suo controllore crea una pedina creatura Elementale 4/4 blu e rossa.

- La prima abilità di entrambi i lati non può ridurre i requisiti di mana colorato delle magie che lanci.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità di Rowan o di Will). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Per l’emblema di Rowan, puoi pagare {2} solo una volta. Non puoi pagare di più per copiare la magia più di una volta.
- Per la prima abilità di fedeltà di Will, eventuali effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore specifico (ad esempio, quelli che non influenzano la forza e/o la costituzione base) si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, a prescindere dall’ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e/o la costituzione.

---

Saggia della Simmetria

{U}

Creatura — Mago Umano

0/2

Volare

*Artemagica* — Ogniqualevolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, una creatura bersaglio che controlli ha forza base 2 fino alla fine del turno.

- L’abilità innescata della Saggia della Simmetria sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza della creatura bersaglio. Gli altri effetti che impostano il valore della forza

della creatura e che iniziano ad essere applicati dopo che questa abilità si è risolta sostituiranno questo effetto.

- Eventuali effetti che modificano la forza di una creatura senza impostarla a un valore specifico (ad esempio, quelli che non influenzano la forza base) si applicheranno dopo che la sua forza base è stata impostata, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza.

---

#### Saggio delle Manifestazioni

{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}

Creatura — Mago Umano

2/2

Quando il Saggio delle Manifestazioni entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu. Metti X segnalini +1/+1 su di essa, dove X è il numero di carte nella tua mano.

- X è il numero di carte nella tua mano mentre l'abilità innescata del Saggio delle Manifestazioni si risolve.

---

#### Scelta Multipla

{X} {U}

Stregoneria

Se X è pari a 1, profetizza 1, poi pesca una carta.

Se X è pari a 2, puoi scegliere un giocatore. Quel giocatore fa tornare una creatura che controlla in mano al suo proprietario.

Se X è pari a 3, crea una pedina creatura Elementale 4/4 blu e rossa.

Se X è pari o superiore a 4, segui tutte le istruzioni precedenti.

- La Scelta Multipla non ha alcun bersaglio.
  - Gli effetti che aumentano o diminuiscono i costi vengono applicati dopo che hai scelto il valore di X e non influenzeranno i risultati della magia.
  - Puoi scegliere 0 come valore di X mentre lanci la Scelta Multipla, ma questa non avrà alcun effetto mentre si risolve.
  - Se un effetto ti permette di lanciare la Scelta Multipla senza pagare il suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X. Imbrogliare a un esame non è visto di buon occhio.
-

Scultrice di Torrenti

{2} {U} {U}

Creatura — Mago Tritone

2/2

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 la Scultrice di Torrenti entra nel campo di battaglia, esilia una carta istantaneo o stregoneria dal tuo cimitero. Metti sulla Scultrice di Torrenti un numero di segnalini +1/+1 pari alla metà del valore di mana di quella carta, arrotondato per eccesso.

////

Sonata del Lanciafiamme

{1} {R}

Stregoneria

Scarta una carta, poi pesca una carta. Quando scarti una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, la Sonata del Lanciafiamme infligge danno pari al valore di mana di quella carta a una creatura o a un planeswalker bersaglio che non controlli.

- Scegli quale carta istantaneo o stregoneria esiliare mentre l'abilità entra-in-campo della Scultrice di Torrenti si risolve. Devi esiliarne una se puoi farlo.
- La Sonata del Lanciafiamme viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre si risolve, scarti una carta, poi peschi una carta. Quando scarti una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, l'abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Questo processo è diverso dagli effetti con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono rispondere all'abilità innescata conoscendo quanti danni verranno inflitti.
- Se non hai carte in mano mentre la Sonata del Lanciafiamme si risolve, non potrai scartare una carta, ma pescherai una carta. Non verrà inflitto alcun danno.

---

Seppellire di Libri

{4} {U}

Istantaneo

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

Metti una creatura bersaglio nel grimorio del suo proprietario come seconda carta.

- Se il controllore della creatura bersaglio ha zero carte nel suo grimorio quando Seppellire di Libri si risolve, quella creatura diventa la prima carta del suo grimorio.
-

### Sequenza Emergente

{1}{G}

#### Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola.

Quella terra diventa una creatura Frattale 0/0 verde e blu che è ancora una terra. Metti un segnalino +1/+1 su di essa per ogni terra che hai fatto entrare nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

- La terra non sarà una creatura mentre entra nel campo di battaglia a meno che qualche altro effetto non la renda tale. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.
  - L'ultima frase dell'abilità della Sequenza Emergente considera la terra che la Sequenza Emergente ha messo sul campo di battaglia.
- 

### Sezione Aurea

{1}{G}{U}

#### Stregoneria

Pesca una carta per ogni forza diversa tra le creature che controlli.

- Le creature hanno forza diversa se le loro forze non sono uguali. Ad esempio, se hai una creatura con forza 2, due creature con forza 1 e una creatura con forza -1, pescherai tre carte mentre la Sezione Aurea si risolve.
- 

### Shadrix Pennargento

{3}{W}{B}

#### Creatura Legendaria — Antico Drago

2/5

Volare, doppio attacco

All'inizio del combattimento nel tuo turno, puoi scegliere due. Ogni modo deve bersagliare un giocatore diverso.

- Un giocatore bersaglio crea una pedina creatura Scarabocchio 2/1 bianca e nera con volare.
  - Un giocatore bersaglio pesca una carta e perde 1 punto vita.
  - Un giocatore bersaglio mette un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlla.
- Puoi scegliere esattamente zero modi o due modi. Non puoi sceglierne solo uno. Se scegli due modi, scegli i modi e i giocatori bersaglio mentre metti in pila l'abilità innescata.
  - Puoi bersagliare un giocatore con il terzo modo anche se non controlla creature.
-

Shaile, Decana della Luce

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Uccello

1/1

Volare, cautela

{T}: Metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

////

Embrose, Decano dell'Ombra

{2}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Umano

4/4

{T}: Metti un segnalino +1/+1 su un'altra creatura bersaglio, poi Embrose, Decano dell'Ombra infligge 2 danni a quella creatura.

Ogniqualevolta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli muore, pesca una carta.

- Se una creatura è entrata nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, ma è controllata da un giocatore diverso quando l'abilità attivata di Shaile si risolve, riceverà comunque un segnalino +1/+1.

---

Silenziatrice di Pennargento

{W}{B}

Creatura — Chierico Umano

3/2

Mentre la Silenziatrice di Pennargento entra nel campo di battaglia, scegli il nome di una carta non terra.

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia con il nome scelto, perde 3 punti vita e tu peschi una carta.

- La seconda abilità innescata della Silenziatrice di Pennargento si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare.

---

Sondare il Proibito

{1}{B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi sacrificare una o più creature. Quando lo fai, copia questa magia per ogni creatura sacrificata in questo modo.

Pesca una carta e perdi 1 punto vita.

- Se sacrifici una creatura con un'abilità artemagica per lanciare Sondare il Proibito, l'abilità di quella creatura non si innescherà.
  - Se copi più volte Sondare il Proibito, ogni abilità artemagica di una creatura che controlli si innescherà altrettante volte.
-

### Spirale d'Etere

{3}{G}{U}

Stregoneria

Fai tornare un permanente bersaglio in mano al suo proprietario. Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.

- Devi scegliere due bersagli legali per poter lanciare la Spirale d'Etere. Se non ci sono carte permanente nel tuo cimitero o non ci sono permanenti sul campo di battaglia, non puoi iniziare a lanciarla.
  - Se solo un bersaglio è ancora legale mentre la Spirale d'Etere tenta di risolversi, si risolverà comunque ed eseguirà l'azione appropriata sul bersaglio rimanente.
- 

### Stadio di Strixhaven

{3}

Artefatto

{T}: Aggiungi {C}. Metti un segnalino punto sullo Stadio di Strixhaven.

Ogniqualevolta una creatura ti infligge danno da combattimento, rimuovi un segnalino punto dallo Stadio di Strixhaven.

Ogniqualevolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un avversario, metti un segnalino punto sullo Stadio di Strixhaven. Poi, se ha dieci o più segnalini punto, rimuovili tutti e quel giocatore perde la partita.

- “Quel giocatore” si riferisce all'avversario a cui è stato inflitto danno.
  - Se più creature infliggono danno da combattimento a te o a un avversario contemporaneamente, l'abilità appropriata dello Stadio di Strixhaven si innescherà altrettante volte. Potrai mettere queste abilità in pila in qualsiasi ordine. L'ultima abilità che viene messa in pila sarà la prima a risolversi.
  - In una partita multiplayer, se le creature che controlli infliggono danno da combattimento a più avversari contemporaneamente, l'ultima abilità si innescherà più volte. Tuttavia, poiché i segnalini vengono rimossi, è difficile (ma non impossibile) far perdere la partita a più giocatori a causa di questa abilità nella stessa fase di combattimento.
  - La verifica di dieci o più segnalini punto avviene solo mentre l'ultima abilità si risolve. In particolare, se aggiungi il decimo segnalino punto in qualche altro modo, nessuno perderà la partita... per ora.
- 

### Storico della Lama

{r/w}{r/w}{r/w}{r/w}

Creatura — Chierico Umano

2/3

Le creature attaccanti che controlli hanno doppio attacco.

- Se lo Storico della Lama lascia il campo di battaglia dopo che è stato inflitto il danno da combattimento da attacco improvviso, ma prima del normale danno da combattimento (magari perché ha attaccato ed è stato distrutto dal danno da combattimento da attacco improvviso), le creature attaccanti che controlli perderanno doppio attacco. Una creatura senza doppio attacco non infliggerà danno da combattimento normale se ha già inflitto danno da attacco improvviso in quel turno.

---

Strige Onirica

{2}{U}

Creatura — Illusione Uccello

3/2

Volare

Quando la Strige Onirica diventa bersaglio di una magia, sacrificala.

Quando la Strige Onirica muore, apprendi. *(Puoi rivelare una carta Lezione che possiedi al di fuori della partita e aggiungerla alla tua mano o scartare una carta per pescare una carta.)*

- Se la Strige Onirica diventa il bersaglio di una magia, verrà sacrificata prima che quella magia tenti di risolversi. Se è l'unico bersaglio di quella magia, verrà rimossa dalla pila invece di risolversi e nessuna parte delle sue istruzioni verrà eseguita.

---

Supervisora Intransigente

{1}{W}

Creatura — Chierico Spirito

1/3

Volare

Ogniqualevolta un permanente che entra nel campo di battaglia fa innescare un'abilità innescata, neutralizza quell'abilità a meno che il suo controllore non paghi {2}.

- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”.
- Gli effetti che modificano il modo in cui una creatura entra nel campo di battaglia non sono abilità innescate e non sono influenzati dall'abilità della Supervisora Intransigente. Questi includono, a titolo esemplificativo e non esaustivo, effetti che fanno entrare un permanente nel campo di battaglia come una copia di un altro permanente, effetti che fanno entrare un permanente con dei segnalini ed effetti che fanno entrare un permanente TAPPato.
- Le abilità che si innescano quando qualcos'altro fa innescare un'abilità verranno sempre messe in pila dopo l'abilità che le ha fatte innescare. Ad esempio, l'abilità della Supervisora Intransigente si risolverà sempre prima dell'abilità innescata che l'ha fatta innescare. Questa è una variazione al precedente regolamento.

---

Tanazir Quandrix

{3}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

4/4

Volare, travolgere

Quando Tanazir Quandrix entra nel campo di battaglia, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

Ogniqualevolta Tanazir Quandrix attacca, puoi far diventare la forza e la costituzione base delle altre creature che controlli pari alla forza e alla costituzione di Tanazir Quandrix fino alla fine del turno.

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
- Mentre l'ultima abilità si risolve, la forza e la costituzione base delle altre creature che controlli sono impostate sulla forza e sulla costituzione attuali di Tanazir Quandrix, non sulla sua forza e sulla sua costituzione base. Se la forza o la costituzione di Tanazir Quandrix cambiano più avanti nel turno, le altre creature che controlli non ne sono influenzate.
- L'ultima abilità di Tanazir Quandrix sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione di una creatura. Gli altri effetti che impostano il valore della forza o della costituzione della creatura e che iniziano ad essere applicati dopo che l'abilità si è risolta sostituiranno questo effetto.
- Eventuali effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore specifico (ad esempio, quelli che non influenzano la forza e/o la costituzione base) si applicheranno dopo che la sua forza e la sua costituzione base sono state impostate, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti sono stati creati. Lo stesso vale per i segnalini che ne modificano la forza e/o la costituzione.

#### Tempesta di Pigmenti

{3} {R} {R}

Stregoneria

La Tempesta di Pigmenti infligge 5 danni a una creatura bersaglio. Il danno in eccesso viene invece inflitto al controllore di quella creatura.

- Il danno in eccesso causato da una magia o da un'abilità funziona in modo simile al danno da combattimento inflitto da una creatura con travolgere. Considera prima l'ammontare di danni che viene inflitto alla creatura e poi determina cosa è "letale". Si tratta della costituzione della creatura meno l'ammontare di danni già presente su di essa, ma viene ignorato qualsiasi effetto di sostituzione o di prevenzione che modifica tale danno. Inoltre, ignora se la creatura ha un'abilità come indistruttibile che ne impedisce la distruzione a causa di questo danno.
- Dopo che hai determinato l'ammontare del danno in eccesso, la Tempesta di Pigmenti infligge danno contemporaneamente alla creatura e al suo controllore. Tale danno può essere modificato da effetti di sostituzione o prevenzione.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Tempesta di Pigmenti tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non infliggerà danno ad alcun giocatore.
- L'effetto di sostituzione della Tempesta di Pigmenti è un effetto di auto-sostituzione. Viene applicato prima di qualsiasi altro effetto di sostituzione che modificherebbe l'ammontare del danno inflitto alla creatura bersaglio e al suo controllore.

#### Tentacoli Divoratori

{1} {G}

Stregoneria

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio che non controlli. Quando il permanente che non controlli muore in questo turno, guadagni 2 punti vita.

- I Tentacoli Divoratori creano un'abilità innescata ritardata che si innesca ogniqualvolta la creatura o il planeswalker bersaglio che non controlli muore in questo turno, anche se non è morto a causa del danno inflitto quando i Tentacoli Divoratori si sono risolti.
- 

Tentato dagli Oriq

{1}{U}{U}{U}

Stregoneria

Per ogni avversario, scegli fino a una creatura o a un planeswalker bersaglio controllati da quel giocatore con valore di mana pari o inferiore a 3. Prendi il controllo dei permanenti scelti.

- L'effetto di cambio di controllo del Tentato dagli Oriq dura a tempo indeterminato.
  - A meno che non abbia rapidità, non potrai attaccare con una creatura o attivare le sue abilità che hanno {T} nel costo nel turno in cui ne prendi il controllo.
- 

Teorico del Complotto

{1}{R}

Creatura — Sciamano Umano

2/2

Ogniqualvolta il Teorico del Complotto attacca, puoi pagare {1} e scartare una carta. Se lo fai, pesca una carta.

Ogniqualvolta scarti una o più carte non terra, puoi esiliare una di esse dal tuo cimitero. Se lo fai, puoi lanciarla in questo turno.

- Mentre si risolve l'abilità del Teorico del Complotto, non puoi pagare {1} e scartare una carta più volte per pescare più carte.
  - La carta esiliata dalla seconda abilità viene esiliata a faccia in su. Viene lanciata seguendo le normali regole per lanciare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se è una carta creatura, puoi lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota. Nella maggior parte dei casi, se esili una carta non istantaneo durante il turno di un avversario, non potrai lanciarla in quel turno.
- 

Tessiglifi Altruista

{2}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/3

Esilia il Tessiglifi Altruista: Le creature che controlli hanno indistruttibile fino alla fine del turno.

////

Vanità Mortale

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

Stregoneria

Scegli una creatura o un planeswalker, poi distruggi tutte le altre creature e gli altri planeswalker.

- Puoi attivare l'abilità del Tessiglifi Altruista solo se il Tessiglifi Altruista è sul campo di battaglia. Solo le creature che controlli mentre quell'abilità si risolve guadagneranno indistruttibile. Le creature che entrano sotto il tuo controllo più tardi durante il turno non lo guadagneranno.
- Mentre la Vanità Mortale si risolve, scegli quale creatura o planeswalker salvare. Dopo aver scelto, non c'è tempo per i giocatori di rispondere prima che il resto delle creature e dei planeswalker venga distrutto.
- Puoi scegliere qualsiasi creatura o planeswalker, anche una o uno controllati da un avversario.
- Devi scegliere una creatura o un planeswalker se ce n'è una o uno sul campo di battaglia.
- Poiché la Vanità Mortale non bersaglia il permanente che hai scelto di salvare, puoi scegliere creature con anti-malocchio o protezione dal nero.

#### Trasformazione Volubile

{1}{U}

Stregoneria — Lezione

Fino alla fine del turno, un permanente non terra bersaglio perde tutte le abilità e a tua scelta diventa una creatura Rana blu con forza e costituzione base 1/1 o una creatura Piovra blu con forza e costituzione base 4/4.

- Scegli Rana o Piovra mentre la Trasformazione Volubile si risolve, non quando la lanci.

#### Tunnel d'Accesso

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{3}, {T}: Una creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 3 non può essere bloccata in questo turno.

- Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 3 è stata bloccata, la seconda abilità del Tunnel d'Accesso non renderà questa creatura non bloccata.
- Se la forza della creatura bersaglio è maggiore di 3 mentre la seconda abilità del Tunnel d'Accesso tenta di risolversi, quest'ultima non si risolve. Tuttavia, se la forza della creatura viene invece fatta aumentare a un valore superiore a 3 dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.

Uvilda, Decana della Perfezione

{2}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Genio

2/2

{T}: Puoi esiliare una carta istantaneo o stregoneria dalla tua mano e mettere tre segnalini perfezionamento su di essa. Ha “All’inizio del tuo mantenimento, se questa carta è esiliata, rimuovi un segnalino perfezionamento da essa” e “Quando l’ultimo segnalino perfezionamento viene rimosso da questa carta, se è esiliata, puoi lanciarla. Costa {4} in meno per essere lanciata in questo modo”.

////

Nassari, Decano dell’Espressione

{3}{R}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Efreet

4/4

All’inizio del tuo mantenimento, esilia la prima carta del grimorio di ogni avversario. Fino alla fine del turno, puoi lanciare magie scelte fra quelle carte esiliate e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quelle magie.

Ogniqualvolta lanci una magia dall’esilio, metti un segnalino +1/+1 su Nassari, Decano dell’Espressione.

- Dopo aver rimosso l’ultimo segnalino perfezionamento, lanciare la magia è facoltativo. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati. Se un effetto ti proibisce di lanciarla o tu scegli di non lanciarla, la carta rimane in esilio senza segnalini perfezionamento su di essa e non sarai in grado di lanciarla in seguito.
  - La riduzione di costo fornita da Uvilda, Decana della Perfezione non ridurrà eventuali requisiti di mana colorato nel costo della magia.
  - Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella di Uvilda, Decana della Perfezione). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
  - Esili le carte con Nassari, Decano dell’Espressione a faccia in su. Il lancio di quelle magie è soggetto alle normali restrizioni temporali per le magie.
  - Tutte le carte esiliate con l’abilità di Nassari che non lanci rimarranno esiliate. Non sarai in grado di lanciare quelle carte nei turni successivi, neppure se l’abilità di Nassari ti fornirà un altro gruppo di carte tra cui scegliere ogni volta che si risolve.
  - L’ultima abilità di Nassari si innesca quando lanci una magia qualsiasi dall’esilio, non solo le carte che sono state esiliate con la sua prima abilità.
-

Valentin, Decano della Vena

{B}

Creatura Leggendaria — Warlock Vampiro

1/1

Minacciare, legame vitale

Se una creatura non pedina controllata da un avversario sta per morire, invece esiliarla. Quando lo fai, puoi pagare {2}. Se lo fai, crea una pedina creatura Peste 1/1 nera e verde con “Quando questa creatura muore, guadagni 1 punto vita”.

////

Lisette, Decana della Radice

{2} {G} {G}

Creatura Leggendaria — Druido Umano

4/4

Ogniquale volta guadagni punti vita, puoi pagare {1}. Se lo fai, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli e quelle creature hanno travolgere fino alla fine del turno.

- Se una creatura non pedina controllata da un avversario sta per morire e sia Valentin che un altro effetto stanno invece tentando di esiliarla, quell'avversario sceglie quale effetto applicare. Se l'effetto di Valentin finisce per non applicarsi a causa di questa scelta, l'abilità innescata che ti permette di pagare {2} non si innescherà, anche se la carta creatura finisce in esilio.
- Se guadagni punti vita nello stesso momento in cui a una creatura che controlli viene inflitto danno letale, quella creatura muore prima che l'abilità di Lisette possa mettere un segnalino +1/+1 su di essa.
- Un'abilità che si innesca “ogniquale volta guadagni punti vita” si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente dalla quantità di punti vita che guadagni.
- Puoi soltanto pagare {1} una volta per ogni evento di guadagno di punti vita.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, un'abilità “ogniquale volta guadagni punti vita” si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita “per ogni” unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innesca solo una volta.

---

Velomachus Archeorocca

{5} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Antico Drago

5/5

Volare, cautela, rapidità

Ogniquale volta Velomachus Archeorocca attacca, guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore alla forza di Velomachus Archeorocca scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Quando l'abilità innescata di Velomachus Archeorocca si risolve, ti permette di lanciare una magia immediatamente, ignorando le restrizioni temporali. Non ti permette di lanciare quella magia più tardi nel turno.
- Se scegli di non lanciare una magia in questo modo, tutte le carte vengono messe in fondo al grimorio in ordine casuale.
- Se lanci una magia con {X} nel costo senza pagarne il costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

#### Vincolamagie d'Élite

{2} {W}

Creatura — Chierico Umano

3/1

Volare

Quando il Vincolamagie d'Élite entra nel campo di battaglia, guarda la mano di un avversario bersaglio. Puoi esiliare una carta non terra da quella mano. Fintanto che quella carta rimane esiliata, il suo proprietario può giocarla. Una magia lanciata in questo modo costa {2} in più per essere lanciata.

- Giocare la carta esiliata segue tutte le normali restrizioni temporali.
- Se la carta esiliata è una carta bifronte modale e il lato posteriore è una terra, il suo proprietario può giocarla come una terra. (Nota che se anche il lato frontale è una terra, non avresti potuto esiliarla in principio.)

#### Vortice di Detenzione

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente non terra

Il permanente incantato non può attaccare o bloccare e le sue abilità attivate non possono essere attivate.

{3}: Distruggi il Vortice di Detenzione. Solo i tuoi avversari possono attivare questa abilità e solo come una stregoneria.

- In una partita multiplayer, qualsiasi avversario può attivare l'ultima abilità del Vortice di Detenzione, non solo l'avversario che controlla il permanente incantato.

#### Wurm di Biblioteca

{7} {G}

Creatura — Wurm

7/7

Travolgere

Quando il Wurm di Biblioteca entra nel campo di battaglia, guadagni 3 punti vita e peschi una carta.

{2} {G}: Metti il Wurm di Biblioteca dal tuo cimitero nel tuo grimorio come terza carta.

- Se il Wurm di Biblioteca viene rimosso dal tuo cimitero in risposta alla sua ultima abilità, non verrà messo nel tuo grimorio.
- Se hai meno di due carte nel tuo grimorio quando l'ultima abilità del Wurm di Biblioteca si risolve, il Wurm di Biblioteca verrà messo in fondo al tuo grimorio.

Zimone, Prodigio di Quandrix  
 {G}{U}  
 Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/2

{1}, {T}: Puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dalla tua mano.

{4}, {T}: Pesca una carta. Se controlli otto o più terre, pesca invece due carte.

- La prima abilità di Zimone non equivale a giocare una terra. Mentre si risolve, puoi mettere sul campo di battaglia TAPPata una carta terra dalla tua mano anche se non hai la possibilità di giocare terre o è il turno di un altro giocatore.
- L'ultima abilità di Zimone considera il numero di terre che controlli mentre si risolve, non mentre la attivi.

#### NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ARCHIVIO MISTICO DI *STRIXHAVEN*

Avvicinamento del Secondo Sole

{6}{W}

Stregoneria

Se questa magia è stata lanciata dalla tua mano e hai lanciato un'altra magia chiamata Avvicinamento del Secondo Sole in questa partita, vinci la partita.

Altrimenti, metti l'Avvicinamento del Secondo Sole nel grimorio del suo proprietario come settima carta e guadagni 7 punti vita.

- Una carta che cambia zona viene considerata un nuovo oggetto, quindi se lanci la stessa carta Avvicinamento del Secondo Sole in un turno successivo, questa sarà "un'altra magia" chiamata Avvicinamento del Secondo Sole.
- Se ci sono meno di sei carte nel tuo grimorio, metterai l'Avvicinamento del Secondo Sole in fondo al tuo grimorio. Altrimenti, solleverai le prime sei carte senza guardarle e metterai l'Avvicinamento del Secondo Sole subito sotto di esse.
- Il secondo Avvicinamento del Secondo Sole che lanci dev'essere lanciato dalla tua mano, ma il primo può essere stato lanciato da qualsiasi zona.
- Una copia di una magia non viene lanciata, quindi non sarà considerata né come il primo né come il secondo Avvicinamento del Secondo Sole.
- Mentre il tuo secondo Avvicinamento del Secondo Sole si risolve, verifica solo se il primo è stato lanciato, non se si è risolto. Se il tuo primo Avvicinamento del Secondo Sole è stato neutralizzato, vincerai comunque la partita mentre il secondo si risolve.
- L'Avvicinamento del Secondo Sole non ha alcun effetto finché non si risolve. Se il secondo che lanci viene neutralizzato, non vincerai la partita.

---

Brivido della Possibilità

{1} {R}

Istantaneo

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

Pesca due carte.

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

---

Colpo Sprezzante

{W}

Istantaneo

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

Pesca una carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Colpo Sprezzante tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Non pescherai alcuna carta.

---

Coltivare

{2} {G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base, rivelale, mettile una sul campo di battaglia TAPpata e aggiungi l'altra alla tua mano, poi rimescola.

- Se scegli di trovare solo una carta terra base, la metti sul campo di battaglia TAPpata.

---

Descintillazione

{W} {B}

Istantaneo

Esilia un permanente bersaglio con valore di mana pari o superiore a 4.

- Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

---

Desiderio della Mente

{4} {U} {U}

Stregoneria

Rimescola il tuo grimorio. Poi esilia la prima carta del tuo grimorio. Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

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

- Ogni copia che crei con l'abilità innescata di tempesta farà innescare le tue abilità artemagica.
- Anche se ogni copia del Desiderio della Mente ti impone di rimescolare il tuo grimorio ed esiliare una singola carta, i giocatori in genere si accordano su una scorciatoia e rimescolano solo una volta prima di esiliare il numero appropriato di carte. Questa scorciatoia dovrebbe essere usata solo se non accade nulla tra la risoluzione di ogni copia che cambi l'ordine del grimorio.
- Le carte vengono esiliate a faccia in su.
- Tutte le carte esiliate dal Desiderio della Mente che non vengono giocate in quel turno rimarranno esiliate. Non saranno disponibili per essere giocate nei turni successivi.
- Le copie 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 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.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.

#### Distorsione Caotica

{2} {R}

Istantaneo

Il proprietario di un permanente bersaglio lo rimescola nel suo grimorio, poi rivela la prima carta del suo grimorio. Se è una carta permanente, la mette sul campo di battaglia.

- Il proprietario di una pedina è il giocatore sotto il cui controllo è stata messa sul campo di battaglia. Se una pedina viene rimescolata nel grimorio di un giocatore in questo modo, quel giocatore rimescola prima di rivelare la prima carta di quel grimorio.
- Se il permanente è un bersaglio illegale quando la Distorsione Caotica tenta di risolversi, la Distorsione Caotica non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun grimorio verrà rimescolato e nessuna carta verrà rivelata.
- Una carta permanente è una carta con uno o più dei seguenti tipi di carta: artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
- Se la carta rivelata è una carta permanente, ma non può entrare nel campo di battaglia (magari perché è un'Aura che non ha nulla da incantare), rimane in cima a quel grimorio.
- Se la carta rivelata non è una carta permanente, rimane in cima a quel grimorio.

#### Distorsione Temporale

{3} {U} {U}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio gioca un turno extra dopo questo.

- Se più effetti di “turno extra” si risolvono nello stesso turno, vengono giocati in ordine inverso rispetto a quello in cui si sono risolti gli effetti.
- 

Dono dell’Estate

{1}{W}

Istantaneo

Se un avversario controlla più terre di te, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte Pianura, rivelale e aggiungile alla tua mano, poi rimescola.

- Il Dono dell’Estate non ha effetto se ognuno dei tuoi avversari ha lo stesso numero di terre o meno di te.
  - Puoi trovare carte terra non base se hanno il tipo di terra Pianura.
- 

Effimerare

{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio che controlli, poi rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

Ripresa (*Se lanci questa magia dalla tua mano, esiliata mentre si risolve. All’inizio del tuo prossimo mantenimento, puoi lanciare questa carta dall’esilio senza pagare il suo costo di mana.*)

- Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l’oggetto che era in precedenza. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
  - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
  - Lanciare di nuovo Effimerare a causa dell’abilità innescata ritardata di ripresa è facoltativo. Se scegli di non lanciare la carta o se non puoi farlo (ad esempio, perché non ci sono bersagli legali disponibili), la carta rimarrà esiliata. Non avrai un’altra possibilità di lanciarla in un turno successivo. Se invece la lanci, la carta viene messa nel cimitero del suo proprietario come di consueto quando si risolve.
  - Se una magia con ripresa che hai lanciato dalla tua mano viene neutralizzata o non si risolve (probabilmente perché i suoi bersagli sono diventati illegali), non avverrà alcuno dei suoi effetti, incluso ripresa. La magia verrà messa nel cimitero del suo proprietario e non potrai lanciarla di nuovo nel tuo prossimo turno.
- 

Elettrolisi

{1}{U}{R}

Istantaneo

L’Elettrolisi infligge 2 danni divisi a tua scelta tra uno o due bersagli.

Pesca una carta.

- Dividi il danno mentre lanci l'Elettrolisi, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. In altre parole, mentre lanci l'Elettrolisi, scegli se farle infliggere 2 danni a un singolo bersaglio o 1 danno a ognuno di due bersagli.
- Se l'Elettrolisi bersaglia due creature e una diventa un bersaglio illegale, al bersaglio rimanente viene inflitto 1 danno, non 2. Pescherai comunque una carta.
- Se tutti i bersagli scelti sono illegali mentre l'Elettrolisi tenta di risolversi, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verranno inflitti danni e non pescherai una carta.

#### Filamenti dell'Agonia

{2} {B} {B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.*)

- Ogni copia che crei con l'abilità tempesta farà innescare le tue abilità artemagica.
- Le copie 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 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.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
- Puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie. Puoi scegliere bersagli diversi per ogni copia.

#### Incanalare Energia

{G} {G}

Stregoneria

Fino alla fine del turno, in qualsiasi momento in cui potresti attivare un'abilità di mana, puoi pagare 1 punto vita. Se lo fai, aggiungi {C}.

- Dopo che i tuoi punti vita sono ridotti a 0, non puoi pagare altri punti vita, neppure se in qualche modo non hai ancora perso la partita.

Ira di Urza

{2}{R}

Istantaneo

Potenziamento {8}{R} (*Puoi pagare {8}{R} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Questa magia non può essere neutralizzata.

L'Ira di Urza infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, infligge invece 10 danni a quel permanente o a quel giocatore e il danno non può essere prevenuto.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare l'Ira di Urza. Quando quella magia o abilità si risolve, l'Ira di Urza non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti addizionali di quella magia o abilità avverranno comunque.
- Se il bersaglio dell'Ira di Urza diventa illegale, la magia non si risolverà e verrà messa nel cimitero del suo proprietario senza alcun effetto. Questo vale anche se il suo danno non può essere prevenuto e anche se non può essere neutralizzata.

---

Liquidare

{1}{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3.

- Se una creatura o un planeswalker sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Il valore di mana di una pedina che non è la copia di un altro oggetto è pari a 0. Una pedina che è una copia di un altro oggetto ha il costo di mana di quell'oggetto.

---

Mitraglia

{1}{R}

Stregoneria

La Mitraglia infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

Tempesta (*Quando lanci questa magia, copiala per ogni magia lanciata prima in questo turno. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.*)

- Ogni copia che crei con l'abilità tempesta farà innescare le tue abilità artemagica.
- Le copie 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.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.

- Puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie. Puoi scegliere bersagli diversi per ogni copia.
- 

Mossa Divina

{W}{W}

Stregoneria

Esilia un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio controllati da un avversario. Quel giocatore può mettere sul campo di battaglia una carta permanente dalla sua mano.

- Una carta permanente è una carta con uno o più dei seguenti tipi di carta: artefatto, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
  - Se l'artefatto, la creatura o l'incantesimo è un bersaglio illegale mentre la Mossa Divina tenta di risolversi, la Mossa Divina non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun giocatore metterà alcuna carta sul campo di battaglia.
  - Se il giocatore sceglie di mettere una carta bifronte sul campo di battaglia, quest'ultima entra con il lato frontale a faccia in su. Può farlo solo se il lato frontale della carta è una carta permanente.
- 

Mossa di Tezzeret

{3}{u/p}

Stregoneria

*({u/p} può essere pagato con {U} o con 2 punti vita.)*

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

- Una carta con simboli di mana di Phyrexia nel costo di mana è di ciascun colore presente in quel costo di mana, indipendentemente da come possa essere stato pagato quel costo.
  - Per calcolare il valore di mana di una carta con simboli di mana di Phyrexia nel costo, conta ogni simbolo di mana di Phyrexia come 1. La Mossa di Tezzeret ha sempre un valore di mana pari a 4.
  - Quando lanci una magia con uno o più simboli di mana di Phyrexia nel costo, scegli come pagare per ogni simbolo di mana di Phyrexia nello stesso momento in cui sceglieresti i modi o un valore per X.
  - Se hai 1 o meno punti vita, non puoi pagare 2 punti vita.
  - Il mana di Phyrexia non è un colore. I giocatori non possono aggiungere mana di Phyrexia.
- 

Ordine Naturale

{2}{G}{G}

Stregoneria

Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, sacrifica una creatura verde.

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura verde, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Sacrificare una creatura verde è parte del costo dell'Ordine Naturale. Non puoi sacrificare più creature per cercare più carte creatura e non puoi lanciare l'Ordine Naturale se non controlli creature verdi.
- I giocatori possono rispondere a questa magia solo dopo che è stata lanciata e tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di distruggere la creatura che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia o per farti sacrificare una creatura diversa.
- Se un effetto copia l'Ordine Naturale mentre è in pila, non sacrificherai un'altra creatura.

#### Ordine Principale

{3}{G}{G}

Stregoneria

Scegli due —

- Un giocatore bersaglio guadagna 7 punti vita.
  - Metti un permanente non creatura bersaglio in cima al grimorio del suo proprietario.
  - Un giocatore bersaglio rimescola il suo cimitero nel suo grimorio.
  - Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.
- I modi dell'Ordine Principale vengono eseguiti nell'ordine specificato. Se metti un permanente non creatura in cima al grimorio del suo proprietario e fai rimescolare a quel giocatore il suo cimitero nel suo grimorio, quella carta viene rimescolata insieme alle altre.
  - L'Ordine Principale verrà messo nel tuo cimitero dopo che ha finito di risolversi, il che significa che non sarà rimescolato nel tuo grimorio come parte del suo stesso effetto se bersagli te stesso con il suo terzo modo.
  - Se l'Ordine Principale viene lanciato con due bersagli e uno di quei bersagli è illegale mentre tenta di risolversi, si risolverà e genererà quanti più effetti possibile per i bersagli che sono ancora legali.

#### Piano Strategico

{1}{U}

Stregoneria

Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre nel tuo cimitero.

- Se ci sono meno di tre carte nel tuo grimorio, guardi tutte le carte, ne aggiungi una alla tua mano e metti il resto nel tuo cimitero.

#### Protezione di Teferi

{2}{W}

Istantaneo

Fino al tuo prossimo turno, i tuoi punti vita non possono cambiare e hai protezione da tutto. Tutti i permanenti che controlli scompaiono. *(Mentre sono fuori fase, vengono trattati come se non esistessero. Appaiono prima che tu STAPpi durante la tua sottofase di STAP.)*

Esilia la Protezione di Teferi.

----- Le regole seguenti sono relative alla parola chiave “protezione da tutto” -----

- Se un giocatore ha protezione da tutto, significa tre cose: 1) Tutto il danno che verrebbe inflitto a quel giocatore viene prevenuto. 2) A quel giocatore non possono essere assegnate Aure. 3) Quel giocatore non può essere bersaglio di magie o abilità.
- Nient'altro al di là degli eventi specificati viene prevenuto o è illegale. Un effetto che non bersaglia te può comunque farti scartare delle carte, ad esempio. Le creature possono comunque attaccarti mentre hai protezione da tutto, anche se il danno da combattimento che ti infliggerebbero sarà prevenuto.
- Guadagnare protezione da tutto farà in modo che una magia o un'abilità in pila che ti bersaglia abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un'abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.

----- Le regole seguenti sono relative ai tuoi punti vita che non possono cambiare -----

- Le magie e le abilità che di norma ti farebbero guadagnare o perdere punti vita si risolveranno comunque mentre i tuoi punti vita non possono cambiare, ma la parte di guadagno o perdita di punti vita non avrà alcun effetto.
- La protezione da tutto in genere previene i danni che ti verrebbero inflitti, ma alcuni danni non possono essere prevenuti. In questo caso, poiché i tuoi punti vita non possono cambiare, quel danno avrà comunque tutti gli altri effetti (ad esempio gli effetti di legame vitale o infettare) che potrebbe avere a parte causarti la perdita di punti vita e le abilità innescate e gli effetti considerano che è stato inflitto danno anche se i tuoi punti vita non sono cambiati.
- Non puoi pagare un costo che richiede il pagamento di alcun ammontare di punti vita che non sia 0 punti vita.
- Se un costo include il guadagno di punti vita da parte tua (come il costo alternativo della carta Corroborare di un avversario), non potrà essere pagato.
- Gli effetti che sostituirebbero il tuo guadagno di punti vita con un altro evento non potranno essere applicati, poiché per te è impossibile guadagnare punti vita. Lo stesso vale per gli effetti che sostituirebbero la tua perdita di punti vita con un altro evento.
- Gli effetti che sostituiscono a un evento il tuo guadagno di punti vita (come l'effetto delle Parole di Adorazione) o la tua perdita di punti vita verranno applicati e non sostituiranno l'evento con nulla.
- Se un effetto ti facesse impostare i tuoi punti vita su un determinato numero diverso dai tuoi punti vita attuali, quella parte dell'effetto non farà niente.
- Se un effetto ti facesse scambiare i punti vita con un altro giocatore, lo scambio non avverrà. Non cambiano i punti vita di nessuno dei due giocatori.

----- Le regole seguenti sono relative alle parole chiave “scompare” e “fuori fase” -----

- Mentre un permanente è scomparso, viene trattato come se non esistesse. Non può essere bersaglio di magie o abilità, le sue abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le sue abilità innescate non possono innescarsi, non può attaccare né bloccare e così via.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- Qualsiasi effetto one-shot con la clausola “finché [questo permanente] non lascia il campo di battaglia”, ad esempio quello della Luce Esiliatrice, non avverrà quando un permanente scompare.

- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello di Mathas, Cercatore di Demoni, ignorano gli oggetti scomparsi. Tutti gli effetti di questo tipo termineranno se le relative condizioni non sono più soddisfatte dopo aver ignorato gli oggetti scomparsi.
- Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che scompaiono mentre sono assegnati a un permanente che sta scomparendo appaiono con quel permanente e restano comunque assegnati ad esso.
- Tutte le Aure e gli Equipaggiamenti che controlli assegnati a un permanente che non stanno scomparendo appaiono con quel permanente se possono comunque restare assegnati ad esso. In caso contrario, appaiono non assegnati. Un’Aura che appare non assegnata verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato. Lo stesso vale per le Aure assegnate ai giocatori.
- I permanenti che scompaiono con dei segnalini appaiono con gli stessi segnalini.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- Se una pedina scompare, apparirà non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP.
- Un permanente che scompare fa in modo che una magia o un’abilità in pila che bersaglia quel permanente abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un’abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.
- Se la tua sottofase di STAP viene in qualche modo saltata mentre inizia il tuo prossimo turno, i tuoi permanenti scomparsi non appariranno fino a quando non si verifica effettivamente la tua prossima sottofase di STAP, ma non avrai più protezione da tutto e i tuoi punti vita potranno cambiare di nuovo.
- Tutte le creature che appaiono sotto il tuo controllo non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno.
- Se prendi il controllo di un permanente di un altro giocatore che in seguito scompare e la durata dell’effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quel permanente appare sotto il controllo dell’altro giocatore non appena inizia la tua prossima sottofase di STAP. Se lasci la partita prima della tua prossima sottofase di STAP, appare non appena inizia la prossima sottofase di STAP dopo che il tuo turno sarebbe dovuto iniziare.

#### Reclamare il Primogenito

{R}

Stregoneria

Prendi il controllo di una creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 3 fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- Reclamare il Primogenito può bersagliare qualsiasi creatura con valore di mana pari o inferiore a 3, anche se è già STAPpata o è già sotto il tuo controllo.
- Se una creatura sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Prendere il controllo di una creatura non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad essa assegnati.

Resistere alla Tempesta

{1}{G}

Istantaneo

Guadagni 3 punti vita.

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

- Ogni copia che crei con l'abilità tempesta farà innescare le tue abilità artemagica.
  - Le copie 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 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.
  - L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
- 

Ricerca Compulsiva

{2}{U}

Stregoneria

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

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

Rimorso Straziante

{1}{B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta non terra da quella mano o una carta dal suo cimitero. Esilia quella carta. Perdi 1 punto vita.

- Se scegli una carta dal suo cimitero, potrebbe essere una carta terra.
  - Devi scegliere una carta da esiliare, se possibile. Ad esempio, se non ci sono carte non terra nella mano dell'avversario, dovrai esiliare una carta dal suo cimitero.
  - Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli una carta e quello in cui viene esiliata.
  - Se non c'è alcuna carta non terra nella mano né alcuna carta nel cimitero dell'avversario bersaglio, allora perderai semplicemente 1 punto vita.
-

### Riti del Villaggio

{B}

Istantaneo

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

Pesca due carte.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.
- 

### Saccheggio degli Infedeli

{R}

Stregoneria

Pesca due carte, poi scarta due carte.

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

- Peschi due carte e ne scarti due mentre il Saccheggio degli Infedeli si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
- 

### Da Spade a Spighe!

{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore guadagna punti vita pari alla sua forza.

- L'ammontare di punti vita guadagnati è pari alla forza che la creatura aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
  - Se la forza della creatura è negativa, il suo controllore non perde né guadagna punti vita.
- 

### Spirale di Crescita

{G} {U}

Istantaneo

Pesca una carta. Puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

- L'effetto della Spirale di Crescita non conta come giocare una terra. Può mettere una carta terra sul campo di battaglia anche se non è il tuo turno o se hai già giocato una terra nel turno.
- 

### Spirale Fulminante

{R} {W}

Istantaneo

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

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

---

Stretta di Krosa

{2} {G}

Istantaneo

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

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

- I giocatori ricevono comunque la priorità mentre una carta con battibaleno è in pila.
- Battibaleno non impedisce ai giocatori di attivare abilità di mana.
- Battibaleno non impedisce che si inneschino le abilità innescate. 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.
- Battibaleno non impedisce alle abilità innescate di copiare magie, come quella dell'emblema creato da Rowan, Studiosa delle Scintille.
- Battibaleno non impedisce ai giocatori di compiere azioni speciali. In particolare, i giocatori possono girare a faccia in su le creature a faccia in giù mentre una magia con battibaleno è in pila.
- Lanciare una magia con battibaleno non influenzerà magie o 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.

---

Talento di Mizzix

{3} {R}

Stregoneria

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

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

- Copiare le carte non fa innescare le abilità artemagica, ma lanciare quelle copie le farà innescare.
- Se il Talento di Mizzix ha esiliato più carte, puoi lanciare le copie in qualsiasi ordine. L'ultima copia che lanci sarà la prima a risolversi.
- Se non lanci una delle copie (ad esempio, perché non ci sono bersagli legali disponibili o perché non vuoi farlo), la copia smetterà di esistere.
- Il Talento di Mizzix è ancora in pila mentre si risolve. Se paghi il costo di sovraccarico, il Talento di Mizzix non verrà esiliato dalla prima parte dell'effetto né copiato.
- Le copie vengono create e lanciate durante la risoluzione del Talento di Mizzix. Non puoi aspettare di lanciarle più tardi nel turno. Le restrizioni temporali basate sul tipo della copia vengono ignorate. Questo non vale per altre restrizioni (come "Lancia [nome] solo durante il combattimento").

- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la copia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- Le carte rimangono esiliate a prescindere da ciò che accade alle copie.

#### Tempesta Cerebrale

{U}

Istantaneo

Pesca tre carte, poi metti due carte dalla tua mano in cima al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Peschi tre carte e ne rimetti due in cima al tuo grimorio mentre la Tempesta Cerebrale si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.

#### Tutore Demoniaco

{1} {B}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Non riveli la carta che trovi. Se il tuo avversario ti chiede quale carta hai trovato, sta tentando di ingannarti. Consigliagli di non provarci. Hai i *demoni* dalla tua parte.

#### Vendetta Crescente

{R} {R}

Istantaneo

Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio che controlli. Se questa magia è stata lanciata da un cimitero, copia invece quella magia due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

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

- Se copi la magia due volte, ogni abilità artemagica di una creatura che controlli si innescherà due volte.
- La Vendetta Crescente può bersagliare (e copiare) qualsiasi magia istantaneo o stregoneria che controlli, non soltanto una con dei bersagli.
- Quando la Vendetta Crescente si risolve, crea una o due copie di una magia. Controlli ognuna delle copie. Le copie vengono create direttamente in pila, quindi non vengono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Poi le copie si risolveranno come normali magie, dopo che i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.
- Ogni copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale). Se ci sono due copie, puoi scambiare i bersagli di ognuna con altri bersagli legali.

- Se la magia copiata dalla Vendetta Crescente è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), le copie avranno lo stesso modo. Non puoi scegliere altri modi.
- Se la magia copiata dalla Vendetta Crescente ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come lo Zenit del Sole Blu), la copia ha lo stesso valore di X.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per le copie. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per le copie. Per esempio, se sacrifichi una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e poi lo copi con la Vendetta Crescente, anche le copie di Scagliare infliggeranno 3 danni al loro bersaglio.

#### Volere degli Dei

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno. *(Non può essere bloccata, bersagliata, non le può essere inflitto danno, né può essere incantata o equipaggiata da nulla di quel colore.)*

Profetizza 1.

- Scegli il colore mentre il Volere degli Dei si risolve. Una volta scelto il colore, nessun giocatore potrà più rispondere a questa scelta.
- Non puoi scegliere “artefatto” o “incoloro” mentre il Volere degli Dei ti chiede di scegliere un colore, poiché quelli non sono colori.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Volere degli Dei tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzerai 1.
- Se la creatura bersaglio ottiene protezione dal bianco dal Volere degli Dei, il Volere degli Dei finirà di risolversi come di consueto. Profetizzerai 1.

#### Vortice di Negazione

{2}{U}

Istantaneo

Per ogni magia e abilità controllata dai tuoi avversari, neutralizzala a meno che il suo controllore non paghi {4}.

- Tra le abilità, solo le abilità attivate e innescate usano la pila. Le abilità attivate sono scritte nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo, ma alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.
- Mentre il Vortice di Negazione si risolve, prima l’avversario di turno (oppure, se è il tuo turno, il prossimo avversario in ordine di turno) sceglie per quali magie e/o abilità pagare, poi paga quell’ammontare. Poi ogni altro avversario in ordine di turno farà lo stesso. Poi tutte le magie e abilità per cui non è stato pagato nulla vengono neutralizzate contemporaneamente.

Zenit del Sole Blu

{X}{U}{U}{U}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio pesca X carte. Rimiscola lo Zenit del Sole Blu nel grimorio del suo proprietario.

- Se questa magia non si risolve, non avviene alcuno dei suoi effetti. In particolare, finirà nel cimitero invece che nel grimorio del suo proprietario.
- Poiché segui le istruzioni della magia in ordine, non sarai in grado di pescare lo stesso Zenit del Sole Blu che hai lanciato.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *STRIXHAVEN COMMANDER*

Alibou, Testimone Antico

{3}{R}{W}

Creatura Artefatto Leggendaria — Golem

4/5

Le altre creature artefatto che controlli hanno rapidità. Ogniqualvolta una o più creature artefatto che controlli attaccano, Alibou, Testimone Antico infligge X danni a un qualsiasi bersaglio e tu profetizzi X, dove X è il numero di artefatti TAPpati che controlli.

- Se Alibou lascia il campo di battaglia, le creature artefatto che controlli perdono rapidità. Se non sono sotto il tuo controllo dall'inizio del turno e non hanno rapidità in altro modo, non potranno attaccare in quel turno. Se hanno già attaccato, perdere rapidità non le rimuoverà dal combattimento e rimarranno attaccanti.
- Scegli un bersaglio mentre l'abilità innescata di Alibou viene messa in pila. Se quel bersaglio non è legale mentre l'abilità innescata tenta di risolversi, non si risolve e tu non profetizzi.
- Se non controlli alcun artefatto TAPpato quando l'abilità innescata si risolve (magari perché sono stati distrutti o avevano cautela), non verrà inflitto alcun danno e non profetizzerai.

---

Arconte Guardiano

{4}{W}{W}

Creatura — Arconte

5/5

Volare

Mentre l'Arconte Guardiano entra nel campo di battaglia, scegli segretamente un avversario. Rivela il giocatore che hai scelto: Tu e un permanente bersaglio che controlli guadagnate protezione dal giocatore scelto fino alla fine del turno. Attiva solo una volta.

- In una partita a due giocatori, il giocatore scelto non sarà poi un gran segreto.
- Ci sono diversi modi per scegliere segretamente un avversario. Probabilmente il modo più comune è scrivere il nome del giocatore scelto su un pezzo di carta che viene conservato assieme all'Arconte Guardiano.

- Se controlli più Arconti Guardiani, puoi scegliere un avversario diverso per ognuno. In quel caso, prendi nota dell'avversario scelto per ogni Arconte Guardiano.
- Se l'Arconte Guardiano lascia il campo di battaglia e poi vi torna, viene considerato come un nuovo oggetto. Puoi scegliere un nuovo avversario e attivare di nuovo la sua ultima abilità.
- Se non hai scelto un avversario quando l'Arconte Guardiano è entrato nel campo di battaglia, non puoi pagare il costo per attivare l'ultima abilità. Ciò può essere dovuto al fatto che hai preso il controllo dell'Arconte Guardiano di un altro giocatore o che una creatura già sul campo di battaglia è diventata una copia dell'Arconte Guardiano.
- Protezione da un giocatore significa quanto segue: (1) Né tu né il permanente bersaglio potete essere bersaglio di magia o abilità controllate dal giocatore scelto. (2) Né tu né il permanente bersaglio potete essere incantati o equipaggiati da alcuna Aura o Equipaggiamento controllati dal giocatore scelto (ok, nemmeno dalle Fortificazioni, se il permanente bersaglio è una terra). (3) Se il permanente bersaglio è una creatura, non può essere bloccato da creature controllate dal giocatore scelto. (4) Tutto il danno che verrebbe inflitto a te o al permanente bersaglio da fonti controllate dal giocatore scelto viene prevenuto. Lo stesso vale per le fonti possedute dal giocatore scelto che non hanno controllori.

Artista Radiosa

{3} {R} {R}

Creatura — Mago Umano

2/2

Lampo

Quando l'Artista Radiosa entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciata dalla tua mano, scegli una magia o un'abilità bersaglio che bersaglia solo un permanente o un giocatore. Copia quella magia o abilità per ogni altro permanente o giocatore che la magia o abilità poteva bersagliare. Ogni copia bersaglia uno diverso fra quei permanenti e giocatori.

- Copi la magia o abilità per ogni permanente o giocatore che poteva bersagliare. In altre parole, non scegli né permanenti né giocatori e poi crei copie in base a quello.
- Puoi scegliere una magia o un'abilità con più bersagli fintanto che tutti quei bersagli siano lo stesso permanente o giocatore.
- Tu controlli tutte le copie e sceglierai quale copia bersaglia quale permanente o giocatore. Ad esempio, se la magia originale dice "Distruggi una creatura bersaglio", alla fine sceglierai tu l'ordine in cui ogni creatura bersagliata da una copia viene distrutta. Ricorda che la magia o abilità originale si risolverà dopo tutte le copie.
- Ogni copia che crei farà innescare le tue abilità artemagica.

Bis Fiammante

{4} {R}

Stregoneria

Scarta una carta, poi pesca una carta. Quando scarti una carta non terra in questo modo, il Bis Fiammante infligge a una creatura o a un planeswalker bersaglio danno pari al valore di mana di quella carta.

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

- Ogni copia che crei con l'abilità tempesta farà innescare le tue abilità artemagica.
- Ogni copia si risolve una alla volta. Mentre ogni copia si risolve, se hai scartato una carta non terra, l'abilità innescata riflessiva si innesca e scegli un bersaglio a cui verrà inflitto danno. Quell'abilità si risolverà prima di passare alla copia successiva del Bis Fiammante.
- Se non hai carte in mano mentre il Bis Fiammante si risolve, non potrai scartare una carta, ma pescherai una carta. Non verrà inflitto alcun danno.

#### Bracciali del Mago Combattente

{2} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità.

Ogniqualevolta viene attivata un'abilità della creatura equipaggiata, se non è un'abilità di mana, puoi pagare {1}. Se lo fai, copia quella abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Equipaggiare {2}

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio vanto) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
- Copiare le abilità non farà innescare le abilità artemagica.
- La copia avrà gli stessi bersagli dell'abilità che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se l'abilità è modale (cioè, se ha un elenco puntato di modi), la copia avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere nuovi modi.
- Se l'abilità ha {X} nel costo di attivazione, la copia ha lo stesso valore di X.

#### Breena, la Demagoga

{1} {W} {B}

Creatura Leggendaria — Warlock Uccello

1/3

Volare

Ogniqualevolta un giocatore attacca uno dei tuoi avversari, se quell'avversario ha più punti vita di un altro dei tuoi avversari, il giocatore attaccante pesca una carta e tu metti due segnalini +1/+1 su una creatura che controlli.

- Se il giocatore attaccante è uno dei tuoi avversari e ha meno punti vita del giocatore attaccato, allora la condizione viene soddisfatta.
- L'abilità innescata di Breena si innesca anche se non controlli alcuna creatura.
- Scegli su quale creatura mettere i segnalini +1/+1 mentre l'abilità si risolve. Dopo che hai preso la decisione, nessun giocatore può compiere azioni finché non vengono messi i segnalini.

---

Briglie del Frattale

{X} {2} {G}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando le Briglie del Frattale entrano nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu. Metti X segnalini +1/+1 su di essa e assegnale le Briglie del Frattale.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 su di essa.

Equipaggiare {2}

- Per raddoppiare il numero di segnalini +1/+1 su un permanente, metti su di esso un numero di segnalini +1/+1 pari a quanti già ne possiede. Altre carte che interagiscono con l'assegnazione di segnalini potranno interagire con questo effetto di conseguenza.
- Se metti le Briglie del Frattale sul campo di battaglia senza lanciarle o se scegli 0 come valore di X, la pedina che crei sarà 0/0. A meno che qualcos'altro non ne aumenti la costituzione, quella pedina entrerà nel campo di battaglia e morirà prima che tu possa compiere qualsiasi azione.

---

Congrega Venarcana

{2} {B}

Creatura — Warlock Vampiro

3/3

Minacciare

Ogniqualvolta guadagni punti vita, puoi pagare {B}. Se lo fai, riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Un'abilità che si innesca "ogniqualvolta guadagni punti vita" si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente dalla quantità di punti vita che guadagni.
- Puoi pagare {B} solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlla infliggono danno da combattimento contemporaneamente, un'abilità "ogniqualvolta guadagni punti vita" si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlla infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
- Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innesca solo una volta.

---

Contratto Allettante

{4}

Artefatto

All'inizio del tuo mantenimento, ogni avversario può creare una pedina Tesoro. Per ogni avversario che lo fa, crei una pedina Tesoro.

- Ogni avversario in ordine di turno decide se creare o meno una pedina Tesoro. I giocatori sapranno le decisioni dei giocatori prima di loro. Quelle pedine Tesoro vengono create tutte contemporaneamente. Poi crei tutte le tue pedine Tesoro contemporaneamente.
- 

Esix, Germoglio dei Frattali

{4}{G}{U}

Creatura Leggendaria — Frattale

4/4

Volare

La prima volta che stai per creare una o più pedine durante ogni tuo turno, puoi invece scegliere una creatura diversa da Esix, Germoglio dei Frattali e creare altrettante pedine che sono copie di quella creatura.

- Questo effetto si applica prima di qualsiasi cosa che modifichi il modo in cui quelle pedine entrano nel campo di battaglia.
  - Questo effetto può applicarsi a qualsiasi pedina, non solo alle pedine creatura. Ad esempio, potresti sostituire la creazione di una pedina Tesoro con la creazione di una copia della creatura scelta.
  - Se scegli una creatura leggendaria, anche le copie saranno leggendarie. Se questo ti porta a controllare più di un permanente leggendario con lo stesso nome, scegline uno e metti gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari.
  - Se scegli di non applicare l'effetto di sostituzione, non avrai la possibilità di applicarlo di nuovo fino al tuo prossimo turno.
  - Se crei una o più pedine durante il tuo turno e poi Esix entra sotto il tuo controllo, l'effetto di sostituzione non si applicherà a nessuna pedina che crei per il resto del turno. Dovrai aspettare fino al tuo prossimo turno.
- 

Fangoterio Fiorito

{4}{G}

Creatura — Bestia

3/3

Ogniqualevolta il Fangoterio Fiorito attacca, guadagni 2 punti vita. Poi le creature che controlli hanno travolgere e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Questa abilità considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 3 punti vita e ne hai guadagnati 3 in precedenza nel turno, guadagnerai 2 punti vita in più dal Fangoterio Fiorito e le creature che controlli prenderanno +5/+5.
-

Felisa, Zanna di Pennargento

{2}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Vampiro

3/2

Volare

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

Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli

muore, se aveva segnalini, crea X pedine creatura

Scarabocchio 2/1 bianche e nere con volare TAPpate,

dove X è il numero di segnalini che aveva.

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

---

Giardino di Micopalustri

{2}{G}

Incantesimo

Ogniqualvolta guadagni punti vita, puoi pagare {2}. Se lo fai, crea una pedina creatura Bestia Fungus 4/4 verde con travolgere.

- Un'abilità che si innesca "ogniqualvolta guadagni punti vita" si innesca solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente dalla quantità di punti vita che guadagni.
  - Puoi pagare {2} solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita.
  - Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, un'abilità "ogniqualvolta guadagni punti vita" si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori e/o planeswalker contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.
  - Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità si innesca solo una volta.
-

Guardiano di Bronzo

{4} {W}

Creatura Artefatto — Golem

\*/5

Doppio attacco

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}.*)

Gli altri artefatti che controlli hanno egida {2}.

La forza del Guardiano di Bronzo è pari al numero di artefatti che controlli.

- Dopo che un'abilità egida si è innescata, è irrilevante se l'artefatto perde egida (probabilmente perché il Guardiano di Bronzo lascia il campo di battaglia in risposta) prima che l'abilità si risolva. Il controllore della magia o abilità dovrà comunque pagare {2} oppure la magia o abilità verrà neutralizzata.
- L'abilità che definisce la forza del Guardiano di Bronzo si applica in tutte le zone, non solo mentre è sul campo di battaglia.

---

Gyome, Capo Cuoco

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Warlock Troll

5/3

Travolgere

All'inizio della tua sottofase finale, crea un numero di pedine Cibo pari al numero di creature non pedina che hai fatto entrare nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno.

{1}, Sacrifica un Cibo: Una creatura bersaglio ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPala.

- La seconda abilità di Gyome, Capo Cuoco considera tutte le creature non pedina che sono entrate nel campo di battaglia sotto il tuo controllo in questo turno, anche se alcune o tutte quelle creature non sono più sul campo di battaglia, non sono più creature o non sono più sotto il tuo controllo.
- La seconda abilità considera Gyome stesso nel turno in cui Gyome entra nel campo di battaglia.
- Puoi attivare l'ultima abilità anche se la creatura è già TAPPata.

---

Impulso alla Vittoria

{4} {R} {R}

Stregoneria

Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero. Le creature che controlli prendono +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana di quella carta. Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore in questo turno, copia la carta esiliata. Puoi lanciare la copia senza pagare il suo costo di mana.

- Copiare la carta non fa innescare le abilità artemagica, ma lanciare le copie le farà innescare.

- Lanci le copie mentre l'abilità innescata ritardata dell'Impulso alla Vittoria si risolve. Ignora ogni restrizione temporale basata sui tipi di carta delle copie.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

#### Infestazione Parassitaria

{X}{X}{G}

Stregoneria

Distruggi fino a X artefatti e/o incantesimi bersaglio.

Crea il doppio di X pedine creatura Peste 1/1 nere e verdi con “Quando questa creatura muore, guadagni 1 punto vita”.

- Il numero di Pesti create è pari al doppio del valore scelto di X, indipendentemente dal numero di artefatti e incantesimi distrutti.
- Se uno o più artefatti o incantesimi sono stati scelti come bersagli e sono tutti bersagli illegali mentre l'Infestazione Parassitaria tenta di risolversi, l'Infestazione Parassitaria non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non verrà creata alcuna Peste.

#### Ingegnera dello Scavo

{2}{W}

Creatura — Artefice Nano

3/3

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, puoi pagare {2}.

Se lo fai, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0

incolore con “Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli”.

- La pedina viene creata prima che la magia artefatto che ha innescato la sua creazione si risolva. Fortunatamente, la pedina conterà se stessa, quindi sarà almeno 1/1.

#### Ipersemplicare

{3}{G}{U}

Stregoneria

Esilia tutte le creature. Ogni giocatore crea una pedina creatura Frattale 0/0 verde e blu e mette su di essa un numero di segnalini +1/+1 pari alla forza totale delle creature che controllava che sono state esiliate in questo modo.

- Ipersemplicare considera la forza totale delle creature nel momento in cui hanno lasciato il campo di battaglia, non la forza di quelle carte in esilio.
- Se un comandante viene esiliato in questo modo, la sua forza verrà considerata insieme alle altre creature. Dopo che Ipersemplicare ha finito di risolversi, il proprietario di quel comandante può spostarlo nella zona di comando.

---

Istigatore Subdolo

{3} {U}

Creatura — Mago Umano

2/4

{U}, {T}: Fino al tuo prossimo turno, una creatura bersaglio controllata da un avversario non può essere bloccata. Sprona quella creatura. *(Fino al tuo prossimo turno, quella creatura attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)*

- Dopo che una creatura controllata da un avversario è stata legalmente bloccata, attivare l'abilità dell'Istigatore Subdolo non modificherà né annullerà il blocco.
- Se una creatura spronata non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPATA o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Se a una creatura spronata non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso da un giocatore che l'ha spronata, se può farlo. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker avversario (controllato da qualsiasi avversario) o un giocatore che l'ha spronata.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata.
- Spronare una creatura più di una volta da parte dello stesso giocatore è ridondante.
- Se sproni una creatura che controlli, questa deve attaccare e deve attaccare un giocatore piuttosto che un planeswalker.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.
- Se lasci la partita, le creature che hai spronato restano spronate fino al momento in cui il tuo prossimo turno sarebbe dovuto iniziare. Non smettono immediatamente di essere spronate e non rimangono spronate per un tempo indeterminato.

---

Laelia, la Lama Riforgiata

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Spirito

2/2

Rapidità

Ogniqualevolta Laelia, la Lama Riforgiata attacca, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

Ogniqualevolta una magia o abilità che controlli esilia una o più carte dal tuo grimorio e/o dal tuo cimitero, metti un segnalino +1/+1 su Laelia.

- Laelia, la Lama Riforgiata ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle. Il testo ufficiale è riportato qui sopra. Nello specifico, la seconda abilità non verifica che tu sia il giocatore che compie l'azione di esiliare le carte, ma solo che tu controlli la magia o l'abilità che le sta esiliando.

- Le carte esiliate da Laelia, la Lama Riforgiata vengono esiliate a faccia in su.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali quando giochi la carta esiliata. Se è una terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
- Se giochi una carta in questo modo, lascia l'esilio e diventa un nuovo oggetto. Se torna in esilio più avanti nel turno, non puoi giocarla di nuovo.

#### Mappa dell'Archeomante

{2}{W}

Artefatto

Quando la Mappa dell'Archeomante entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte Pianura base, rivelale e aggiungile alla tua mano, poi rimescola.

Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario, se quel giocatore controlla più terre di te, puoi mettere sul campo di battaglia una carta terra dalla tua mano.

- L'ultima abilità si innesca solo se quell'avversario controlla più terre di te dopo che la terra è entrata nel campo di battaglia. L'abilità effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se quell'avversario non controlla più terre di te in quel momento, l'abilità non si risolverà.

#### Micopalustre Germinodorso

{7}{G}{G}

Creatura — Bestia Fungus

9/7

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

Travolgere

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, puoi lanciare il Micopalustre Germinodorso dal tuo cimitero.

- L'abilità del Micopalustre Germinodorso considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 3 punti vita e ne hai guadagnati 4 in precedenza nel turno, il Micopalustre Germinodorso costerà {3}{G}{G}.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della prima abilità del Micopalustre Germinodorso). Il valore di mana del Micopalustre Germinodorso è sempre 9, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciare la magia.
- La riduzione di costo può ridurre solo il mana generico nel costo totale di una magia. Non può ridurre il costo per lanciare il Micopalustre Germinodorso al di sotto di {G}{G}.
- Devi comunque pagare il costo per lanciare il Micopalustre Germinodorso dal tuo cimitero.

- Devi guadagnare punti vita prima dell'inizio della sottofase finale per far innescare l'ultima abilità.
- 

Nils, Tutore della Disciplina

{2} {W}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/2

All'inizio della tua sottofase finale, per ogni giocatore, scegli fino a una creatura bersaglio controllata da quel giocatore. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

Ogni creatura con uno o più segnalini non può attaccare te o i planeswalker che controlli a meno che il suo controllore non paghi {X}, dove X è il numero di segnalini su quella creatura.

- Per ogni giocatore, scegliere una creatura bersaglio controllata da quel giocatore è facoltativo.
  - Vengono considerati tutti i segnalini su una creatura quando si determina il valore di X, non solo i segnalini +1/+1.
  - I tuoi avversari possono scegliere di non pagare per attaccare con una creatura con uno o più segnalini su di essa che attacca "se può farlo". Se non c'è nessun altro giocatore o planeswalker da attaccare, la creatura semplicemente non attacca.
- 

Patrocinatore Scolastico

{3} {W}

Creatura — Consigliere Umano

3/3

Quando il Patrocinatore Scolastico entra nel campo di battaglia, ogni giocatore che controlla meno terre del giocatore che ne controlla di più passa in rassegna il proprio grimorio per un numero di carte terra base pari o inferiore alla differenza, mette quelle carte sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

- Ad esempio, se controlli quattro terre, un avversario controlla sei terre e un altro avversario controlla sette terre, passerai in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte terra base e il primo avversario passerà in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base. Il secondo avversario non passerà in rassegna il proprio grimorio.
- 

Plagiaria Ardita

{3} {B}

Creatura — Farabutto Vampiro

2/2

Lampo

Ogniquale volta un avversario mette uno o più segnalini su una creatura che controlla, mette lo stesso numero e tipo di segnalini sulla Plagiaria Ardita.

- Il tuo avversario mette i segnalini su entrambi i permanenti. Quindi, se controlla anche una Plagiaria Ardita, la sua abilità non si innescherà.

---

Potenziatore Guardiano

{2} {G}

Creatura — Mago Troll

2/2

Lampo

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

I comandanti che controlli hanno anti-malocchio.

- Questi effetti si applicano a qualsiasi comandante tu controlli, non solo al tuo stesso comandante.
- Essere un comandante non è una caratteristica copiabile; questi effetti non si applicano alle copie del comandante di un giocatore.

---

Promessa di Lealtà

{4} {W}

Stregoneria

Ogni giocatore mette un segnalino giuramento su una creatura che controlla e sacrifica le altre. Ognuna di quelle creature non può attaccare te o i planeswalker che controlli fintanto che ha un segnalino giuramento.

- Ogni giocatore, incluso te, deve mettere un segnalino giuramento su una creatura che controlla, se può farlo. Nessuno può scegliere di rinunciare e sacrificare tutte le sue creature. La creatura su cui metti un segnalino giuramento manterrà la sua promessa se un altro giocatore ne prende il controllo.
- Se il segnalino giuramento viene rimosso dalla creatura, questa può attaccare come di consueto.
- Se il segnalino giuramento viene spostato su un'altra creatura, non impedirà alla seconda creatura di attaccare come di consueto.

---

Pulsazione dell'Essenza

{3} {B}

Stregoneria

Guadagni 2 punti vita. Ogni creatura prende -X/-X fino alla fine del turno, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Questa abilità considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 3 punti vita e ne hai guadagnati 3 in precedenza nel turno, guadagnerai 2 punti vita in più dalla Pulsazione dell'Essenza e ogni creatura prenderà -5/-5.
-

### Radicante Incanalatore

{5} {G}

Creatura — Druido Silvantropo

4/6

Raggiungere

Le magie creatura che lanci costano {X} in meno per essere lanciate, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno.

{T}: Guadagni 2 punti vita.

- La seconda abilità del Radicante Incanalatore considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 3 punti vita e ne hai guadagnati 4 in precedenza nel turno, le magie creatura che lanci costeranno {4} in meno.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella della seconda abilità del Radicante Incanalatore). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- La riduzione di costo della seconda abilità può ridurre solo il mana generico nel costo totale di una magia. Non può ridurre i requisiti di mana colorato.

---

### Reinterpretare

{2} {U} {R}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Puoi lanciare una magia con un valore di mana pari o inferiore dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

- Se una magia con {X} nel costo di mana viene neutralizzata in questo modo, {X} è il valore scelto quando la magia è stata lanciata.
- Può essere usato per lanciare uno qualsiasi dei lati di una carta biface modale, ma solo se il lato che stai lanciando ha un valore di mana pari o inferiore a quello della magia bersaglio.
- Se bersagli una magia che non può essere neutralizzata, come il Dibattito Acceso, non neutralizzerai la magia, ma potrai lanciare una magia con un valore di mana pari o inferiore.
- Se lanci una magia "senza pagare il suo costo di mana", non puoi pagare alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Se la magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.

---

### Retorica Arguta

{2} {B}

Incantesimo

Ogniqualevolta un avversario attacca te e/o uno o più planeswalker che controlli, esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore. Puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla.

- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali per la carta esiliata. Se è una terra, puoi giocarla solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata in questo modo, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi, se disponibili.
- Se giochi una carta in questo modo, lascia l'esilio e diventa un nuovo oggetto. Se torna in esilio più avanti nel turno, non puoi giocarla di nuovo.

Rionya, Danzatrice del Fuoco

{3} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/4

All'inizio del combattimento nel tuo turno, crea X pedine che sono copie di un'altra creatura bersaglio che controlli, dove X è uno più il numero di magie istantaneo e stregoneria che hai lanciato in questo turno. Queste pedine hanno rapidità. Esiliale all'inizio della prossima sottofase finale.

- L'abilità innescata considera tutti gli istantanei e le stregonerie che sono stati lanciati prima che si risolva. Se lanci magie istantaneo in risposta all'abilità, quelle magie verranno considerate.
- Le pedine copiano esattamente ciò che è stampato sulla creatura e nulla di più (a meno che quella creatura non sia una pedina o non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copiano se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata è a sua volta una pedina, le pedine create da Rionya copiano le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, le pedine entrano nel campo di battaglia come ciò che la creatura sta copiando.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando le pedine entrano 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.

Ritornello Ispiratore

{4} {U} {U}

Stregoneria

Pesca due carte. Esilia il Ritornello Ispiratore con tre segnalini tempo su di esso.

Sospendere 3—{2} {U} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {2} {U} ed esiliarla con tre segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana.)*

- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Per determinare se e quando puoi farlo, considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che influenzi quando potresti lanciarla (ad esempio lampo) e tutti gli altri effetti che potrebbero impedirti di lanciarla (ad esempio l'effetto di Immergersi nel Silenzio). Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere che non ha un costo di mana o che richiede un bersaglio anche se non sono disponibili bersagli legali in quel momento.
- Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L'abilità si innescherà di nuovo durante il prossimo mantenimento del proprietario della carta.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere. Non importa il motivo per cui l'ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l'abbia rimosso.
- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta), la carta non può essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata, devi lanciare la carta, se puoi farlo. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Se non puoi lanciare la carta per qualsiasi ragione, rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.

#### Ritornello Stimolante

{3} {R} {R}

Stregoneria

Aggiungi {R} per ogni carta nella mano di un avversario bersaglio. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase. Esilia il Ritornello Stimolante con tre segnalini tempo su di esso.

Sospendere 3—{1} {R} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {1} {R} ed esiliarla con tre segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana.)*

- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Per determinare se e quando puoi farlo, considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che influenzi quando potresti lanciarla (ad esempio lampo) e tutti gli altri effetti che potrebbero impedirti di lanciarla (ad esempio l'effetto di Immergersi nel Silenzio). Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere che non ha un costo di mana o che richiede un bersaglio anche se non sono disponibili bersagli legali in quel momento.
- Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se la magia richiede bersagli, questi vengono scelti quando la magia viene lanciata, non quando viene esiliata.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L'abilità si innescherà di nuovo durante il prossimo mantenimento del proprietario della carta.

- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere. Non importa il motivo per cui l'ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l'abbia rimosso.
- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta), la carta non può essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata, devi lanciare la carta, se puoi farlo. Le restrizioni temporali basate sul tipo di carta vengono ignorate.
- Se non puoi lanciare la carta, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili, rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.

Ruxa, Professore Paziente

{2} {G} {G}

Creatura Legendaria — Druido Orso

4/4

Ogniqualevolta Ruxa, Professore Paziente entra nel campo di battaglia o attacca, riprendi in mano una carta creatura bersaglio senza abilità dal tuo cimitero.

Le creature senza abilità che controlli prendono +1/+1.

Puoi far assegnare alle creature senza abilità che controlli il loro danno da combattimento come se non fossero state bloccate.

- Una creatura o una carta creatura senza abilità è completamente priva di testo delle regole. Questo comprende le vere creature senza abilità (inclusi l'Orso Grizzly, l'Orso Zampa di Runa, il Cucciolo d'Orso e altri adorabili orsi studiosi), creature a faccia in giù, molte pedine, e creature che hanno perso le loro abilità. Le abilità che funzionano solo in zone diverse dal campo di battaglia vengono considerate. Ad esempio, una creatura con ciclo {2} non è una creatura senza abilità.
- In particolare, nessuna delle ultime due abilità di Ruxa fornisce un'abilità ad alcuna creatura.
- Le Aure ed Equipaggiamenti che forniscono abilità useranno le parole "guadagna" o "ha" ed elencheranno un'abilità definita da parola chiave o un'abilità tra virgolette. Una creatura senza abilità influenzata da un'Aura o un Equipaggiamento tali non otterrebbe più il bonus +1/+1 né sarebbe in grado di assegnare danno da combattimento come se non fosse stata bloccata. Se l'Aura o l'Equipaggiamento non fornisce alla creatura alcuna abilità, la creatura continuerà a beneficiare delle ultime due abilità di Ruxa.
- Per ogni creatura attaccante che controlli senza abilità, decidi se assegnerà il danno da combattimento alle creature bloccanti o se assegnerà il danno da combattimento al giocatore o al planeswalker che sta attaccando. Non puoi dividere il danno tra di loro. Prenderai questa decisione separatamente per ogni creatura idonea appena prima che infligga danno da combattimento.

Sanguinomante dell'Acquitrino

{4} {B}

Creatura — Warlock Vampiro

3/5

Volare

{1} {B}, {T}: Invece di pagare il costo di mana della prossima magia che lanci in questo turno, puoi pagare punti vita pari al valore di mana di quella magia.

- Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello dell’Intervento Draconico, devi pagarli per lanciarla.
- Se la prossima magia che lanci ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X se paghi punti vita invece di pagare il suo costo di mana.
- L’abilità della Sanguinomante dell’Acquitrino influenza la prossima magia che lanci dopo che l’abilità si è risolta. Se lanci eventuali magie in risposta all’abilità, quelle magie verranno lanciate come di consueto.
- Anche dopo che l’abilità si è risolta, puoi scegliere di non pagare punti vita invece di pagare il costo di mana della prossima magia che lanci in quel turno. Tuttavia, se lo fai, non avrai l’opportunità di pagare punti vita per nessun’altra magia che lanci in quel turno (a meno che non attivi nuovamente l’abilità).

#### Scudo d’Inchiostro

{3}{W}{B}

Istantaneo

Previene tutto il danno da combattimento che ti verrebbe inflitto in questo turno. Per ogni danno prevenuto in questo modo, crea una pedina creatura Scarabocchio 2/1 bianca e nera con volare.

- Se più effetti di prevenzione del danno si applicano al danno da combattimento che ti verrebbe inflitto, puoi scegliere l’ordine in cui vengono applicati gli effetti di prevenzione.

#### Sfinge Affascinante

{3}{U}{U}

Creatura — Sfinge

4/5

Volare

Ogniqualvolta la Sfinge Affascinante infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore esilia carte dalla cima del suo grimorio fino a che non esilia una carta istantaneo o stregoneria. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Poi quel giocatore mette in fondo al suo grimorio in ordine casuale le carte esiliate che non sono state lanciate in questo modo.

- L’abilità innescata della Sfinge Affascinante ti permette di lanciare la carta esiliata durante la risoluzione dell’abilità. Non ti permette di aspettare e lanciare la carta in un secondo momento.
- Puoi scegliere di non lanciare la carta istantaneo o stregoneria che hai esiliato. In quel caso, verrà messa in fondo al grimorio con le altre carte esiliate.
- Se la carta istantaneo o stregoneria esiliata ha una {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di {X}.

### Specchio Maledetto

{2} {R}

Artefatto

{T}: Aggiungi {R}.

Mentre lo Specchio Maledetto entra nel campo di battaglia, puoi farlo diventare una copia di qualsiasi creatura sul campo di battaglia fino alla fine del turno, tranne che ha rapidità.

- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando lo Specchio Maledetto 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.
- Mentre sta copiando una creatura, lo Specchio Maledetto non ha “{T}: Aggiungi {R}” (a meno che la creatura che sta copiando non abbia anche quell’abilità).
- Se qualcos’altro diventa una copia dello Specchio Maledetto mentre lo Specchio Maledetto è una copia di una creatura, la durata dell’effetto non viene copiata. La nuova copia sarà comunque una creatura (con rapidità) dopo che lo Specchio Maledetto smette di essere una copia alla fine del turno.
- Lo Specchio Maledetto copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (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 o Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato i suoi tipi, il suo colore, la sua forza, la sua costituzione e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos’altro, lo Specchio Maledetto entra nel campo di battaglia come una copia di ciò che quella creatura sta copiando.
- Se la creatura copiata è una pedina, lo Specchio Maledetto copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha creata. Copiare una pedina non fa diventare lo Specchio Maledetto una pedina. Analogamente, se lo stesso Specchio Maledetto è una pedina, copiare un permanente non pedina non fa smettere allo Specchio Maledetto di essere una pedina.
- Se lo Specchio Maledetto in qualche modo entra nel campo di battaglia contemporaneamente a una creatura, non può diventare una copia di quella creatura. Puoi scegliere solo una creatura che sia già sul campo di battaglia.

---

### Studio Pungente

{4} {B}

Istantaneo

Pesca X carte e perdi X punti vita, dove X è il valore di mana di un comandante che possiedi sul campo di battaglia o nella zona di comando.

- Se il tuo comandante è sotto il controllo di un altro giocatore mentre lo Studio Pungente si risolve, è ancora sul campo di battaglia e verrà comunque utilizzato per determinare il valore di X.
  - Se possiedi più comandanti sul campo di battaglia e/o nella zona di comando, scegli uno di loro mentre lo Studio Pungente si risolve per determinare il valore di X.
-

Tassa del Monologo

{2} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta un avversario lancia la sua seconda magia in ogni turno, tu crei una pedina Tesoro.

- Non accade nulla di speciale con la terza magia, la quarta e così via.
- L'abilità può innescarsi una volta per turno per ogni avversario.
- È irrilevante se la Tassa del Monologo fosse o meno sul campo di battaglia per la prima magia. È anche irrilevante se quella prima magia si sia risolta o meno.

---

Tavolozza dell'Elementalista

{3}

Artefatto

Ogniqualevolta lanci una magia con {X} nel suo costo di mana, metti due segnalini carica sulla Tavolozza dell'Elementalista.

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

{T}: Aggiungi {C} per ogni segnalino carica sulla Tavolozza dell'Elementalista. Spendi questo mana solo per costi che contengono {X}.

- Se lanci una magia con più simboli di mana {X} nel suo costo, la prima abilità si innesca solo una volta.
- Il mana aggiunto dall'ultima abilità può essere usato solo per pagare i costi con almeno una {X}, ma può essere usato per pagare qualsiasi parte di quel costo, non solo la {X}. Quella {X} potrebbe essere nel costo totale di una magia, nel costo di attivazione di un'abilità, o in un costo che ti viene richiesto di pagare mentre una magia o abilità si risolve.
- Il mana aggiunto dall'ultima abilità non deve essere speso tutto per lo stesso costo.

---

Tecnica di Incarnazione

{4} {B}

Stregoneria

Dimostrare (*Quando lanci questa magia, puoi copiarla.*

*Se lo fai, scegli un avversario che la copia a sua volta.*)

Macina cinque carte, poi rimetti sul campo di battaglia una carta creatura dal tuo cimitero.

- Scegli quale creatura rimettere in campo dopo aver macinato cinque carte.
  - Puoi scegliere una qualsiasi carta creatura nel tuo cimitero, non solo una delle carte che hai macinato in questo modo.
-

Tivash, Evocatore di Oscurità  
{4} {B}  
Creatura Leggendaria — Warlock Umano  
4/4

Legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, se hai guadagnato punti vita in questo turno, puoi pagare X punti vita, dove X è pari ai punti vita che hai guadagnato in questo turno. Se lo fai, crea una pedina creatura Demone X/X nera con volare.

- L'abilità di Tivash considera l'ammontare totale di punti vita guadagnati senza prendere in considerazione eventuali punti vita che hai perso durante quel turno. Ad esempio, se hai perso 3 punti vita e ne hai guadagnati 4 in precedenza nel turno, puoi pagare 4 punti vita per creare un Demone 4/4.
  - Non puoi pagare meno punti vita dell'ammontare di punti vita che hai guadagnato per creare un Demone più piccolo ma meno pericoloso.
  - Devi guadagnare punti vita prima dell'inizio della sottofase finale per far innescare l'ultima abilità.
- 

Tritarovine  
{5} {R}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
7/4

Minacciare

Quando il Tritarovine muore, ogni giocatore può scartare la propria mano e pescare sette carte.

Ciclomontagna {2} ({2}), *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Montagna, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.*)

- I giocatori decidono e annunciano in ordine di turno, a partire dal giocatore attivo, se vogliono o meno scartare la propria mano. Poi, tutti i giocatori che hanno scelto di farlo scartano la propria mano e pescano sette carte. I giocatori più avanti nell'ordine di turno sapranno se i giocatori prima di loro hanno deciso di scartare, ma non possono vedere cosa scarteranno per aiutarsi a decidere se scartare o meno.
- 

Veyran, Voce della Dualità  
{1} {U} {R}  
Creatura Leggendaria — Mago Efreet  
2/2

*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, Veyran, Voce della Dualità prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Se il tuo lanciare o copiare una magia istantaneo o stregoneria fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- L'ultima abilità di Veyran, Voce della Dualità fa sì che ognuna delle tue abilità artemagica, inclusa quella della stessa Veyran, si inneschi una volta in più.

- L'effetto di Veyran non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare di nuovo. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione vengono effettuate separatamente.
- Se in qualche modo controlli due Veyran (il che sarebbe poetico), lanciare una magia istantaneo o stregoneria fa innescare le abilità tre volte. Una terza Veyran (un po' meno poetico) fa innescare le abilità quattro volte e così via.

#### Vortice Ispiratore

{X} {U} {U}

#### Stregoneria

Esilia le prime X carte del tuo grimorio. Puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a X scelta tra esse senza pagare il suo costo di mana. Poi aggiungi alla tua mano le carte istantaneo e stregoneria esiliate che non sono state lanciate in questo modo e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se lanci una magia con {X} nel costo senza pagarne il costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X.
- Non devi lanciare necessariamente una magia istantaneo o stregoneria in questo modo. Se non lo fai, tutte le carte istantaneo o stregoneria esiliate verranno aggiunte alla tua mano.

#### Yedora, Giardiniera dei Sepolcri

{4} {G}

#### Creatura Legendaria — Druido Silvantropo

5/5

Ogniqualvolta un'altra creatura non pedina che controlli muore, puoi rimetterla sul campo di battaglia a faccia in giù sotto il controllo del suo proprietario. È una terra Foresta. *(Non ha altri tipi o abilità.)*

- La carta a faccia in giù non ha nome né colori. Il suo unico tipo è terra, il suo unico sottotipo è Foresta e la sua unica abilità è “{T}: Aggiungi {G}”.
- Se la carta a faccia in giù ha metamorfosi, puoi pagare il suo costo di metamorfosi per girarla a faccia in su.
- Se una di queste Foreste viene girata a faccia in su, l'effetto che la rende una terra Foresta terminerà. Il permanente a faccia in su avrà di nuovo il suo nome, la sua riga del tipo, il suo costo di mana, le sue abilità e così via.

Zaffai, Conduttore del Tuono  
{2}{U}{R}  
Creatura Leggendaria — Sciamano Umano  
1/4

*Artemagica* — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, profetizza 1. Se il valore di mana di quella magia è pari o superiore a 5, crea una pedina creatura Elementale 4/4 blu e rossa. Se il valore di mana di quella magia è pari o superiore a 10, Zaffai, Conduttore del Tuono infligge 10 danni a un avversario scelto a caso.

- “Il valore di mana di quella magia” si riferisce alla magia che ha fatto innescare l’abilità, non alla carta che guardi quando profetizzi.
- Se la magia istantaneo o stregoneria ha {X} nel costo di mana, X è il valore scelto per X quando la magia è stata lanciata.
- Nel testo delle regole della carta stampata in inglese, è stato inserito per errore il nome sbagliato della carta.