

Note di release di Spirale Temporale Remastered

Redatte da Eli Shiffrin, con il contributo di Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long e Thijs van Ommen

Ultima modifica: martedì 7 dicembre 2020

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 carte, chiarendo gli equivoci più comuni e l'inevitabile confusione che ne deriva. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni 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 *Spirale Temporale Remastered* diventa legale per il gioco Limited sanzionato nella sua data di uscita ufficiale: venerdì 19 marzo 2021. Queste carte sono legali per il gioco Constructed in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso; in altre parole, la presenza di una carta in queste buste non ne modifica la legalità in alcun formato. In particolare, molte di queste carte non sono legali nei formati Standard o Pioneer.

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

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

Riproposizione di meccaniche

Oltre 40 abilità definite da parola chiave, azioni definite da parola chiave, parole per definire un'abilità e meccaniche senza un nome specifico vengono riproposte nell'espansione *Spirale Temporale Remastered*. Le regole per queste meccaniche rimangono invariate in questa uscita. Tuttavia, alcune regole sono cambiate da quando le carte sono state stampate per la prima volta.

In questa sezione troverai note sulle meccaniche che compaiono con più frequenza, meccaniche particolarmente complesse e meccaniche che potrebbero essere poco conosciute.

Riproposizione di una parola chiave: sospendere

Sospendere è una meccanica che ti permette di mettere da parte una carta e lanciarla un certo numero di turni più avanti: spenderai meno mana, ma dovrai attendere un po' prima di usarla.

Effimero Errante

{6} {U}

Creatura — Illusione

4/4

Volare

Sospendere 4—{1} {U} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {1} {U} ed esiliarla con quattro 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. Ha rapidità.)*

Fiore di Loto

Artefatto

Sospendere 3—{0} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, paga {0} ed esiala 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.)*

{T}, Sacrifica il Fiore di Loto: Aggiungi tre mana di un qualsiasi colore.

- Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un'abilità statica che ti permette di esiliare la carta dalla tua mano con il numero indicato di segnalini tempo (il numero che precede il trattino) pagando il suo costo di sospendere (specificato dopo il trattino). La seconda è un'abilità innescata che rimuove un segnalino tempo dalla carta sospesa all'inizio di ogni tuo mantenimento. La terza è un'abilità innescata che ti fa lanciare la carta quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo. Se lanci una magia creatura in questo modo, guadagna rapidità finché non perdi il controllo di quella creatura o, in alcuni rari casi, della magia creatura mentre è in pila.
- Alcune carte con sospendere non hanno costo di mana. Non puoi lanciare queste carte come di consueto; ti servirà un modo per lanciarle per un costo alternativo o senza pagare il loro costo di mana, ad esempio sospendendole.
- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che modifichi quando potresti lanciarla (ad esempio lampo) e tutti gli altri effetti che ti impediscono di lanciarla (ad esempio l'abilità del Mago Intrigante) per determinare se e quando puoi farlo. 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.
- Le carte esiliate con sospendere vengono esiliate a faccia in su.
- 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 un effetto si riferisce a una “carta sospesa” si intende una carta che (1) ha sospendere, (2) è in esilio e (3) ha uno o più segnalini tempo su di essa.
- 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 all’inizio del 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. Devi farlo anche se richiede bersagli e gli unici bersagli legali sono proprio quelli che non vorresti bersagliare. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati.
- 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.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, come con sospendere, 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.
- Non sei mai costretto ad attivare abilità di mana per pagare i costi, perciò se c’è un costo di mana addizionale obbligatorio (come quello di Thalia, Protettrice di Thraben), puoi decidere di non attivare le abilità di mana per pagarlo e dunque rinunciare a lanciare la carta sospesa, lasciandola in esilio.
- 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 costo di mana convertito di una magia lanciata senza pagare il suo costo di mana viene determinato dal suo costo di mana, anche se quel costo non è stato pagato.
- Una creatura lanciata usando sospendere entrerà nel campo di battaglia con rapidità. Avrà rapidità finché un altro giocatore non ne prende il controllo. In alcuni rari casi, un altro giocatore potrebbe prendere il controllo della magia creatura stessa. Se dovesse succedere, la creatura non entrerà nel campo di battaglia con rapidità.

Riproposizione di una parola chiave: metamorfosi

Tutti capiranno cosa stai tramando quando sospendi una carta, ma quando lanci una carta con metamorfosi a faccia in giù, i tuoi avversari brancoleranno nel buio.

Ladruncola delle Maree

{1}{U}

Creatura — Farabutto Tritone

1/1

Ogniqualevolta la Ladruncola delle Maree infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore scarta una carta.

Metamorfosi {U} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)*

- Un'abilità metamorfosi ti consente di lanciare una carta a faccia in giù pagando {3} e di girare a faccia in su il permanente che diventa in qualsiasi momento in cui hai la priorità pagando il suo costo di metamorfosi.
- La magia a faccia in giù non ha un costo di mana e ha un costo di mana convertito pari a 0. Quando lanci una magia a faccia in giù, mettila in pila a faccia in giù, in modo che nessun altro giocatore sappia di quale carta si tratta, e paga {3} per lanciarla. Questo è un costo alternativo.
- La magia creatura è una magia creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. La creatura che ne deriva è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. Sono incolori e hanno un costo di mana convertito pari a 0. Altri effetti che si applicano alla magia o alla creatura possono comunque fornirle caratteristiche che non ha o cambiare le caratteristiche che ha.
- Puoi guardare in qualsiasi momento una magia o un permanente a faccia in giù che controlli. Non puoi guardare le magie o i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti dica o non ti consenta di farlo.
- In ogni momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su la creatura che è a faccia in giù rivelando il suo costo di metamorfosi e pagando quel costo. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Solo un permanente a faccia in giù può essere girato a faccia in su in questo modo; non è possibile nel caso di una magia a faccia in giù.
- Se una creatura a faccia in giù perde le sue abilità, non può essere girata a faccia in su perché non avrà più un'abilità metamorfosi (o un costo di metamorfosi) quando è a faccia in su.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità entra-in-campo.
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.
- Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati a meno che le nuove caratteristiche dell'oggetto non modifichino la legalità di quei bersagli o di Aure ed Equipaggiamenti assegnati.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPPato o STAPPato.
- Se una magia a faccia in giù lascia la pila e viene messa in una qualsiasi zona diversa dal campo di battaglia (ad esempio, se è stata neutralizzata), devi rivelarla. Analogamente, se un permanente a faccia in giù lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.
- Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili l'uno dall'altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrati nel campo di battaglia deve restare chiaro. Alcuni metodi comuni a questo scopo includono l'uso di segnalini o dadi, o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia.

Riproposizione di una parola chiave: flashback

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

Fuliggine Soffocante

{2} {B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio con costituzione pari o inferiore a 3.

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

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

Riproposizione di una parola chiave: ombra

Annidate sotto la superficie della realtà, le creature con ombra non possono bloccare o essere bloccate da creature normali: queste creature possono bloccare o essere bloccate soltanto da creature con ombra.

Saccheggiatore *il-Kor*

{1} {U}

Creatura — Farabutto Kor

1/1

Ombra (*Questa creatura può bloccare o essere bloccata solo da creature con ombra.*)

Ogniqualevolta il Saccheggiatore *il-Kor* infligge danno a un avversario, pesca una carta, poi scarta una carta.

- Dopo che una creatura è stata bloccata, quella creatura rimane bloccata e infliggerà e le verrà inflitto danno da combattimento anche se guadagna o perde ombra o se la creatura bloccante guadagna o perde ombra.
- Se una creatura attaccante ha diverse abilità di evasione, come ombra e volare, una creatura può bloccarla solo se quella creatura soddisfa tutte le abilità di evasione appropriate.
- Più istanze di ombra sulla stessa creatura sono ridondanti.

Riproposizione di una parola chiave: battibaleno

Magic è di solito un gioco di azioni e reazioni, ma con la parola chiave battibaleno i tuoi avversari non avranno il tempo di reagire alle tue magie.

Shock Improvviso

{1} {R}

Istantaneo

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

Lo Shock Improvviso infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

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

Riproposizione di una parola chiave: follia

Le carte con follia non andranno nel tuo cimitero in silenzio quando le scarti: puoi invece lanciarle per il loro costo di follia.

Wurm Temerario

{3} {R} {R}

Creatura — Wurm

4/4

Travolgere

Follia {2} {R} (*Se scarti questa carta, scartala in esilio.*

Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)

- In una partita di *Magic*, le carte possono essere scartate soltanto dalla mano di un giocatore. Gli effetti che mettono carte nel cimitero di un giocatore da qualsiasi altra zona non fanno scartare quelle carte.
- Follia funziona indipendentemente dal motivo per cui stai scartando la carta. Potresti scartarla per pagare un costo, perché te lo impongono una magia o un'abilità oppure perché hai troppe carte in mano durante la tua sottofase di cancellazione. Tuttavia, non puoi scartare una carta con follia solo perché vuoi farlo.
- Una carta con follia che viene scartata conta come se fosse scartata anche se viene messa in esilio invece che in un cimitero. Se è stata scartata per pagare un costo, quel costo si considera pagato. Le abilità che si innescano quando viene scartata una carta si innescheranno comunque.

- Una magia lanciata per il suo costo di follia viene messa in pila come qualsiasi altra magia. Può essere neutralizzata, copiata e così via. Mentre si risolve, viene messa sul campo di battaglia se è una carta permanente oppure nel cimitero del suo proprietario se è una carta istantaneo o stregoneria.
- Quando lanci una magia con follia, le regole sulla tempistica basate sul tipo di carta vengono ignorate. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria con follia se la scarti durante il turno di un avversario.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di follia), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se scegli di non lanciare una carta con follia quando si risolve l'abilità innescata di follia, la carta viene messa nel tuo cimitero. Follia non ti concede un'altra opportunità di lanciarla in seguito.
- Se scarti una carta con follia per pagare il costo di una magia o di un'abilità attivata, l'abilità innescata di follia di quella carta si risolverà prima della magia o abilità per cui hai pagato scartando; lo stesso vale per la magia che quella carta diventa, se scegli di lanciarla.
- Se scarti una carta con follia mentre si risolve una magia o un'abilità, la carta si sposta immediatamente in esilio. Continua a risolvere quella magia o abilità: nota che in questo momento la carta che hai scartato non è nel tuo cimitero. La sua abilità innescata di follia verrà messa in pila dopo che quella magia o abilità si sarà completamente risolta.

Riproposizione di una parola chiave: eco

Eco è un'abilità che ti consente di pagare il costo di un permanente in due rate.

Drughetto di Uktabi
 {G}
 Creatura — Drughetto
 2/1
 Volare, rapidità
 Eco {1}{G}{G} (*All'inizio del tuo mantenimento, se questo permanente è entrato sotto il tuo controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento, sacrificalo a meno che non paghi il suo costo di eco.*)

- Pagare un costo di eco è sempre facoltativo. Quando si risolve l'abilità innescata di eco, se non puoi pagare il costo di eco o scegli di non farlo, sacrifichi quel permanente.
- L'abilità eco del tuo permanente si innescherà all'inizio del tuo mantenimento se il permanente è entrato nel campo di battaglia dall'inizio del tuo ultimo mantenimento o se ne hai preso il controllo dall'inizio del tuo ultimo mantenimento.

Riproposizione di una parola chiave: aggirare

Le creature attaccanti con aggirare hanno un vantaggio in combattimento significativo sulle creature bloccanti senza aggirare.

Cavalleria di Benalia

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Aggirare (*Ogniqualvolta una creatura senza aggirare blocca questa creatura, la creatura bloccante prende -1/-1 fino alla fine del turno.*)

- Che le creature attaccanti o bloccanti abbiano o meno aggirare ha importanza solo mentre vengono dichiarate le creature bloccanti. Se una creatura attaccante bloccata guadagna aggirare più avanti, l'abilità aggirare non si innescherà. Se la creatura bloccante guadagna aggirare più avanti, non impedirà a un'abilità aggirare in pila di risolversi né rimuoverà l'effetto -1/-1.
- Se l'abilità aggirare causa la morte della creatura bloccante, la creatura attaccante rimane bloccata. Se non ha travolgere e non ci sono altre creature che la bloccano, la creatura attaccante non infliggerà né subirà danno da combattimento.
- Se una creatura ha più istanze di aggirare, ognuna si innesca separatamente.

Riproposizione di una parola chiave: esumare

La parola chiave esumare ti consente di alimentare le tue magie con le carte nel tuo cimitero.

Traversata Sfarzosa

{7}{U}

Stregoneria

Esumare (*Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.*)

Pesca tre carte.

- Esumare non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia. Ad esempio, il costo di mana convertito della Traversata Sfarzosa è 8 anche se hai esiliato tre carte per lanciarla.
- Puoi esiliare carte per pagare solo il mana generico e non puoi esiliare più carte del requisito di mana generico di una magia con esumare. Ad esempio, non puoi esiliare più di sette carte dal tuo cimitero per lanciare la Traversata Sfarzosa a meno che un effetto non ne abbia aumentato il costo.
- Poiché esumare non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi, ad esempio flashback. Può anche essere usata per pagare costi aggiuntivi che includono mana generico.

Riproposizione di una parola chiave: evanescenza

Evanescenza è una parola chiave che limita quanto tempo un permanente resta sul campo di battaglia prima di... beh, diventare evanescente.

Calcederma

{2}{W}{W}

Creatura — Bestia

5/5

Velo (*Questa creatura non può essere bersaglio di magie o abilità.*)

Evanescenza 4 (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con quattro segnalini tempo. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo da essa. Quando l'ultimo viene rimosso, sacrificala.*)

- Evanescenza è una parola chiave che rappresenta tre abilità. “Evanescenza N” significa “Questo permanente entra nel campo di battaglia con N segnalini tempo”, “All’inizio del tuo mantenimento, se questo permanente ha un segnalino tempo, rimuovi un segnalino tempo da esso” e “Quando l’ultimo segnalino tempo viene rimosso da questo permanente, sacrificalo”.
- Se l’ultimo segnalino tempo viene rimosso da un permanente con evanescenza e l’abilità di sacrificio viene neutralizzata, quel permanente resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato senza segnalini tempo su di esso. Fintanto che il permanente non ha segnalini tempo su di esso, nessuna delle due abilità innescate di evanescenza si innescherà di nuovo.
- Se un permanente senza segnalini tempo che è già sul campo di battaglia diventa una copia di un permanente con evanescenza, resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato (a meno che in qualche modo non vengano messi segnalini tempo su di esso più avanti). Se un permanente con uno o più segnalini tempo diventa una copia di un permanente con evanescenza, diventerà evanescente come di consueto. Se un permanente entra nel campo di battaglia come copia di un permanente con evanescenza, entra con il numero appropriato di segnalini tempo e diventerà evanescente come di consueto.

Riproposizione di una parola chiave: rigenerare

Alcune creature non si arrenderanno tanto facilmente. Rigenerare è una azione definita da parola chiave che risparmia una creatura (o, di rado, un permanente non creatura) dalla distruzione.

Tramutante Impiastro

{2}{W}

Creatura — Tramutante

2/2

Tutti i Tramutanti hanno “{2}, {T}”: Rigenera un Tramutante bersaglio”. (*La prossima volta che quel Tramutante sta per essere distrutto, invece TAPpalo, rimuovilo dal combattimento e cura tutti i suoi danni.*)

- Quando rigeneri un permanente, stai creando un effetto di sostituzione “scudo” da usare più avanti. Quell’effetto significa “La prossima volta che [quel permanente] sta per essere distrutto in questo turno, invece rimuovi tutto il danno su di esso e TAPpalo. Se è una creatura attaccante o bloccante, rimuovila dal combattimento”.
- Se un permanente ha un’abilità statica che dice di rigenerarlo se sta per essere distrutto, semplicemente ha sempre uno “scudo” di rigenerazione, anche dopo che ne ha usato uno durante un turno.
- Un permanente può rigenerarsi anche se è già TAPPato.
- Un permanente che si rigenera non lascia o entra nel campo di battaglia. Le abilità che si innescano quando una creatura muore o entra nel campo di battaglia non si innescheranno se una creatura si rigenera.

- I permanenti vengono distrutti da effetti che usano la parola “distruggi”. Le creature vengono anche distrutte quando hanno danno letale su di sé. Sacrificare un permanente non lo distrugge, né ridurre la costituzione di una creatura a 0.
- Se un permanente sta per essere distrutto in due modi contemporaneamente, uno scudo di rigenerazione lo protegge da entrambi. Questo potrebbe accadere, ad esempio, se una creatura con tocco letale infligge a una creatura un ammontare di danni pari o superiore alla costituzione di quella creatura.

Riproposizione di una parola chiave: passa-terre

Le creature con passa-terre considerano il tipo di terra appropriato davanti al giocatore in difesa e non possono essere bloccate se quel tipo è presente.

Signore del Tridente Perlaceo

{U} {U}

Creatura — Tritone

2/2

Le altre creature Tritone che controlli prendono +1/+1 e hanno passa-Isole. *(Non possono essere bloccate fintanto che il giocatore in difesa controlla un'Isola.)*

- Passa-terre è scritta con una combinazione di supertipi e sottotipi di terra, ad esempio “passa-Isole” o “passa-terre non base”.
- Una volta che una creatura viene bloccata, guadagnare un'abilità passa-terre non la farà diventare non bloccata né rimuoverà la creatura bloccante dal combattimento.
- Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.

Riproposizione di una parola chiave: riscatto

In alcuni casi vorresti lanciare una magia più di una o due volte... Le magie con riscatto possono essere lanciate tutte le volte che puoi permettertelo.

Ripetere

{1} {R} {R}

Istantaneo

Riscatto {3} *(Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, riprendi in mano questa carta mentre si risolve.)*

Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- “Riscatto [costo]” significa “Puoi pagare [costo] addizionale mentre lanci questa magia” e “Se è stato pagato il costo di riscatto, metti questa magia in mano al suo proprietario invece di metterla nel cimitero di quel giocatore mentre 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 (ad esempio quello di riscatto) e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

- Se la magia con riscatto ha un bersaglio e ognuno dei suoi bersagli è un bersaglio illegale prima che la magia tenti di risolversi, la magia non si risolve e non la riprenderai in mano, anche se è stato pagato il suo costo di riscatto. Analogamente, non riprenderai in mano una magia che viene neutralizzata.
- Se più di un effetto di sostituzione tenta di dire a una magia con riscatto dove andare, il giocatore che controlla la magia sceglie quale effetto di sostituzione viene applicato per primo. Questo potrebbe annullare l'altro effetto di sostituzione (come quello della Leyline del Nulla) oppure quell'effetto potrebbe comunque applicarsi (come l'effetto di sostituzione generato dal lancio di una magia con flashback).

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DI *SPIRALE TEMPORALE REMASTERED*

Aberrazione Distruttiva

{3}{U}{B}

Creatura — Orrore

/

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

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

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione dell'Aberrazione Distruttiva si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se un avversario non ha carte terra nel suo grimorio, tutte le carte di quel grimorio saranno rivelate e messe nel suo cimitero.

Abrogare

{X}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio con costo di mana convertito pari a X in mano al suo proprietario.

Pesca una carta.

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

Acuta Percezione

{G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Ogniqualvolta la creatura incantata infligge danno a un avversario, puoi pescare una carta.

- Puoi pescare una carta ogni volta che la creatura incantata infligge danno a un avversario, a prescindere da quanti danni infligga e se si tratti di danno da combattimento o meno.
- Se l'Acuta Percezione sta incantando la creatura di un avversario, non pescherai una carta quando quella creatura ti infligge danno perché controlli ancora l'Acuta Percezione e non puoi essere l'avversario di te stesso. Se quella creatura infligge danno a uno dei tuoi avversari, incluso il controllore della creatura, tu puoi pescare una carta, non il controllore della creatura.

Akroma, Angelo della Furia

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

Creatura Leggendaria — Angelo

6/6

Questa magia non può essere neutralizzata.

Volare, travolgere, protezione dal bianco e dal blu

{R}: Akroma, Angelo della Furia prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Metamorfosi {3} {R} {R} {R} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}.*

Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare Akroma. Quando quella magia o abilità si risolve, Akroma non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti aggiuntivi della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
- Se Akroma, Angelo della Furia viene lanciata a faccia in giù, può essere neutralizzata.
- In una partita Commander in cui Akroma è il tuo comandante, puoi lanciarla a faccia in giù dalla zona di comando pagando {3} più {2} per ogni volta che è stata lanciata dalla tua zona di comando. Il costo per girarla a faccia in su non è influenzato. Mentre è a faccia in giù, il danno da combattimento che infligge viene comunque considerato come danno inflitto dal tuo comandante.

Alesha, Che Sorride alla Morte

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/2

Attacco improvviso

Ogniqualvolta Alesha, Che Sorride alla Morte attacca, puoi pagare {w/b} {w/b}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 TAPpata e attaccante.

- Mentre si risolve l'abilità innescata di Alesha, non puoi pagare il costo più volte per rimettere sul campo di battaglia più di una carta creatura.

- L'abilità innescata di Alesha controlla la forza della carta solo nel tuo cimitero. La creatura sarà comunque TAPPata e attaccante se la sua forza è superiore a 2 quando è sul campo di battaglia.
- Scegli tu quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla creatura rimessa in campo. Non deve necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Alesha.
- Sebbene la creatura rimessa in campo sia una creatura attaccante, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante. Questo significa che le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno quando essa entra nel campo di battaglia come attaccante.
- Qualsiasi effetto che dica che la creatura rimessa in campo non può attaccare (ad esempio, quello della Propaganda o se la creatura ha difensore) influenza solo la dichiarazione delle creature attaccanti. Non impedirà alla creatura rimessa in campo di entrare nel campo di battaglia come attaccante.

Amalgama Prediletto

{1}{U}{B}

Creatura — Zombie

3/3

Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia, se è entrata dal tuo cimitero o l'hai lanciata dal tuo cimitero, rimetti sul campo di battaglia l'Amalgama Prediletto TAPPato dal tuo cimitero all'inizio della prossima sottofase finale.

- Una carta lanciata usando la sua abilità di follia viene lanciata dall'esilio, non dal tuo cimitero.
- L'abilità dell'Amalgama Prediletto si innesca solo se è nel tuo cimitero subito dopo che una creatura appropriata è entrata nel campo di battaglia. Un Amalgama Prediletto che sia già sul campo di battaglia non vi sarà rimesso all'inizio della prossima sottofase finale se viene messo nel tuo cimitero in seguito.

Angelo della Restaurazione

{3}{W}

Creatura — Angelo

3/4

Lampo

Volare

Quando l'Angelo della Restaurazione entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una creatura non Angelo bersaglio che controlli, poi rimettere quella carta sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- 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.
- Dopo che un effetto ha rimesso la carta esiliata "sotto il tuo controllo", la controlli a tempo indeterminato. Se hai preso temporaneamente il controllo di una creatura, non tornerà al suo controllore precedente. In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario

lasciano a loro volta la partita. Se sei tu a lasciare la partita, una creatura di cui hai preso il controllo grazie all'effetto dell'Angelo della Restaurazione viene esiliata.

Angelo della Salvezza

{6}{W}{W}

Creatura — Angelo

5/5

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

Volare

Quando l'Angelo della Salvezza entra nel campo di battaglia, previeni i prossimi 5 danni che verrebbero inflitti in questo turno a un qualsiasi numero di bersagli, divisi a tua scelta.

- Per convocare una magia, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPpata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPparla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.
- Dividi gli effetti di prevenzione mentre l'abilità innescata dell'Angelo della Salvezza viene messa in pila, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 "scudo" di prevenzione. Non puoi scegliere più di 5 bersagli e assegnare zero "scudi" a un bersaglio.
- Se alcuni dei bersagli diventano illegali per l'abilità dell'Angelo della Salvezza, la divisione originale degli effetti di prevenzione viene comunque applicata, ma gli effetti che sarebbero stati creati per i bersagli illegali semplicemente non vengono creati.
- Se più fonti stanno per infliggere danno contemporaneamente a un bersaglio influenzato, quel bersaglio o il controllore di quel bersaglio sceglie il danno di quale fonte prevenire per ogni "scudo".
- Se più effetti di sostituzione si applicano a un giocatore o a un permanente a cui viene inflitto danno, quel giocatore o il controllore di quel permanente sceglie l'ordine in cui applicarli, non il controllore della fonte del danno.

Antichi Fermenti

{G}

Stregoneria

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta incolore scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Poi metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Gli oggetti senza costo di mana, incluse le terre che potrebbero produrre mana colorato, sono incolori.
-

Anziana di Pendelhaven

{1}{G}

Creatura — Sciamano Elfo

1/1

{T}: Ogni creatura 1/1 che controlli prende +1/+2 fino alla fine del turno.

- L'abilità dell'Anziana di Pendelhaven influenza solo le creature 1/1 che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno o che diventano 1/1 più avanti nel turno non prenderanno +1/+2.
 - L'abilità dell'Anziana di Pendelhaven guarda la forza e la costituzione attuali di tutte le creature prendendo in considerazione segnalini ed effetti che aumentano o diminuiscono la loro forza e/o costituzione e non soltanto la forza e la costituzione base.
-

Apparizione Vincolata

{2}{U}

Creatura — Omuncolo

0/2

Difensore, rapidità

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

- Peschi una carta e ne scarti una mentre l'abilità dell'Apparizione Vincolata si risolve. Tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione.
-

Apripista *en-Kor*

{2}{W}

Creatura — Cavaliere Ribelle Kor

2/2

Aggirare (Ogniqualevolta una creatura senza aggirare blocca questa creatura, la creatura bloccante prende -1/-1 fino alla fine del turno.)

{0}: Il prossimo 1 danno che verrebbe inflitto all'Apripista *en-Kor* in questo turno viene invece inflitto a una creatura bersaglio che controlli.

- Dopo che l'abilità attivata dell'Apripista *en-Kor* si è risolta, se più fonti stanno per infliggere danno all'Apripista *en-Kor* contemporaneamente in quel turno (ciò può accadere se l'Apripista *en-Kor* viene bloccato da più creature, ad esempio), scegli di quale fonte deviare il suo 1 danno. Se l'abilità dell'Apripista *en-Kor* si è risolta più di una volta in quel turno, puoi scegliere una fonte diversa per ogni effetto di deviazione.
 - Il danno inflitto al bersaglio viene inflitto dalla fonte del danno originale, non dall'Apripista *en-Kor*.
 - Se la creatura bersagliata lascia il campo di battaglia dopo che l'abilità attivata si è risolta ma prima che all'Apripista *en-Kor* venga inflitto danno, il danno non viene deviato dall'Apripista *en-Kor*. Lo stesso vale se il bersaglio non è più una creatura (o un planeswalker) in quel momento.
-

Arcades, lo Stratega
{1}{G}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Antico Drago
3/5

Volare, cautela
Ogniqualevolta una creatura con difensore entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, pesca una carta. Ogni creatura con difensore che controlli assegna danno da combattimento pari alla propria costituzione invece che alla propria forza e può attaccare come se non avesse difensore.

- L'ultima abilità di Arcades non cambia effettivamente la forza di alcuna creatura. Cambia solo l'ammontare di danno da combattimento che assegna. Tutte le altre regole e gli effetti che si basano su forza o costituzione useranno i valori reali. Ad esempio, il Morso Rabbioso non farà infliggere a una creatura con difensore danno pari alla sua costituzione.
- Se Arcades lascia il campo di battaglia dopo che una creatura con difensore ha attaccato, quella creatura rimane una creatura attaccante, ma assegnerà danno pari alla propria forza.

Arcanista dell'Orda Atroce
{1}{R}
Creatura — Mago Zombie
1/3

Travolgere
Ogniqualevolta l'Arcanista dell'Orda Atroce attacca, puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore alla forza dell'Arcanista dell'Orda Atroce dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella carta sta per essere messa nel tuo cimitero in questo turno, invece esilia.

- La carta istantaneo o stregoneria che bersagli deve avere un costo di mana convertito pari o inferiore alla forza dell'Arcanista dell'Orda Atroce subito dopo che l'Arcanista dell'Orda Atroce ha attaccato. Tutte le altre abilità che si innescano quando le creature che controlli attaccano non si saranno ancora risolte.
 - Se l'Arcanista dell'Orda Atroce lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità innescata si risolva, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per verificare se la carta è ancora un bersaglio legale.
 - Se lanci la carta, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata dell'Arcanista dell'Orda Atroce. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. I vincoli temporali basati su un tipo di carta vengono ignorati e la magia si risolve prima della dichiarazione delle creature bloccanti.
 - Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
 - Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

Arco di Orazca

Terra

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

{T}: Aggiungi {C}.

{5}, {T}: Pesca una carta. Attiva questa abilità solo se hai la benedizione della città.

- Una volta che hai la benedizione della città, la mantieni per il resto della partita, anche se perdi il controllo di alcuni o tutti i tuoi permanenti. La benedizione della città non è di per sé un permanente e non può essere rimossa da alcun effetto; è solo una designazione che hai.
 - Se controlli dieci permanenti ma non controlli un permanente né una magia che si sta risolvendo con ascesa, non otterrai la benedizione della città. Ad esempio, se controlli dieci permanenti, perdi il controllo di due di loro e poi giochi l'Arco di Orazca, non avrai la benedizione della città.
 - Se il tuo decimo permanente entra nel campo di battaglia e subito dopo un permanente lascia il campo di battaglia (probabilmente a causa della "regola delle leggende" o perché è una creatura con costituzione pari a 0), ottieni la benedizione della città prima che il permanente lasci il campo di battaglia.
 - Ascesa non è un'abilità innescata e non usa la pila. I giocatori possono rispondere a una magia che diventa il tuo decimo permanente, ma non possono rispondere all'ottenimento della benedizione della città una volta che controlli quel decimo permanente. Ciò significa che, se il tuo decimo permanente è una terra che giochi, incluso l'Arco di Orazca stesso, i giocatori non possono rispondere prima che tu ottenga la benedizione della città.
-

Armatura Eterea

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1 per ogni incantesimo che controlli e ha attacco improvviso.

- L'Armatura Eterea considera ogni incantesimo che controlli, compresa l'Armatura Eterea stessa e ogni Aura che controlli assegnata a un avversario o a un permanente controllato da un avversario.
-

Ascia Folgorante

{R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, scarta una carta o paga {5}.

L'Ascia Folgorante infligge 5 danni a una creatura bersaglio.

- Il costo di mana convertito dell'Ascia Folgorante è 1, indipendentemente da quale costo addizionale hai pagato.
-

Asportare

{B}

Istantaneo

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

Scegli una carta bersaglio in un cimitero diversa da una carta terra base. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio del suo proprietario per tutte le carte con lo stesso nome di quella carta ed esiliare. Poi quel giocatore rimescola il suo grimorio.

- Poiché il primo passo del lancio di una magia è spostarla dalla zona in cui si trova, Asportare non può essere usata per impedire a una magia con flashback di essere lanciata dopo che il suo controllore ne ha annunciato il lancio.
- Non devi necessariamente trovare ed esiliare carte con lo stesso nome della carta bersaglio nella mano o nel grimorio del suo proprietario se non lo desideri, ma devi esiliare le carte dal cimitero del giocatore.

Assassina di Belladonna

{2} {B} {B}

Creatura — Assassino Umano

2/1

Attacco improvviso

Quando l'Assassina di Belladonna entra nel campo di battaglia, puoi rivelare X carte nere dalla tua mano. Se lo fai, una creatura bersaglio prende -X/-X fino alla fine del turno.

Follia {1} {B} (*Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.*)

- Se la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale, non riveli carte.
- Scegli quante e quali carte rivelare mentre l'abilità innescata dell'Assassina di Belladonna si risolve. I giocatori non possono compiere azioni tra il momento in cui riveli le carte e quello in cui la creatura bersaglio prende -X/-X.

Attenta Riflessione

{2} {U} {U}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio pesca quattro carte, poi scarta tre carte. Se lanci questa magia durante la tua fase principale, invece quel giocatore pesca quattro carte, poi scarta due carte.

- Se una magia o abilità copia l'Attenta Riflessione, il giocatore bersaglio scarta tre carte per la copia dopo aver pescato quattro carte, perché non è mai stata lanciata.
-

Auramanti Persi
{2}{W}{W}
Creatura — Mago Umano
3/3

Evanescenza 3 (*Questa creatura entra nel campo di battaglia con tre segnalini tempo. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo da essa. Quando l'ultimo viene rimosso, sacrificala.*)

Quando gli Auramanti Persi muoiono, se non avevano segnalini tempo, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta incantesimo e metterla sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente con velo, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nella sua zona attuale.

Autorità Temur
{G}{U}{R}
Incantesimo

Le creature che controlli hanno rapidità.

Ogniqualvolta una creatura con forza pari o superiore a 4 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pescare una carta.

- Se una creatura sta entrando nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, considera le abilità statiche per determinare se la sua forza è pari o superiore a 4. Magie, abilità attivate e abilità innescate non possono essere usate per aumentare in tempo la forza della creatura e far innescare l'ultima abilità dell'Autorità Temur o per diminuirla in tempo e impedire che si inneschi.
- Una volta che l'ultima abilità dell'Autorità Temur si è innescata, diminuire la forza della creatura non ti impedirà di pescare una carta.
- Se l'Autorità Temur lascia il campo di battaglia, le creature 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 questo turno. Se hanno già attaccato, rimarranno creature attaccanti.

Balzo Evolutivo
{1}{G}
Incantesimo
{G}, Sacrifica una creatura: Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Aggiungi quella carta alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se non riveli una carta creatura, rivelerai tutte le carte del tuo grimorio, poi le rimetterai nel tuo grimorio in ordine casuale.
-

Bambini di Korlis

{W}

Creatura — Chierico Ribelle Umano

1/1

Sacrifica i Bambini di Korlis: Guadagni tanti punti vita quanti sono i punti vita che hai perso in questo turno. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*

- Se i tuoi punti vita diventano 0 o meno, perderai la partita prima che tu possa attivare l'abilità dei Bambini di Korlis.
 - I punti vita che guadagni sono basati sul totale dei punti vita che hai perso, non sulla differenza tra i tuoi punti vita attuali e i punti vita che avevi all'inizio del turno. Ad esempio, se perdi 5 punti vita e guadagni 3 punti vita prima di attivare l'abilità, l'abilità ti farà guadagnare 5 punti vita, non 2.
-

Bambola di Pezza

{5}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/1

Indistruttibile

Mentre la Bambola di Pezza entra nel campo di battaglia, scegli un giocatore.

Ogniquale volta viene inflitto danno alla Bambola di Pezza, essa infligge altrettanti danni al giocatore scelto.

{T}: La Bambola di Pezza infligge 1 danno a se stessa.

- A una creatura può essere inflitto danno superiore alla sua costituzione. Per esempio, se alla Bambola di Pezza vengono inflitti 3 danni, la sua abilità innescata infligge 3 danni, non 1, al giocatore scelto.
 - Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alla Bambola di Pezza viene inflitto danno, perdi la partita prima che la sua abilità innescata sia messa in pila.
-

Baral, Commissario della Conformità

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/3

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

Ogniquale volta una magia o abilità che controlli neutralizza una magia, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

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

Bestia Interiore

{2} {G}

Istantaneo

Distruggi un permanente bersaglio. Il suo controllore crea una pedina creatura Bestia 3/3 verde.

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

Bosco Driade

Creatura Terra — Driade Foresta

1/1

(Il Bosco Driade non è una magia, ha debolezza da evocazione e ha “{T}: Aggiungi {G}”.)

- Foresta è un tipo di terra e Driade è un tipo di creatura.
- Per via del suo indicatore di colore (che compare alla sinistra della riga del tipo), il Bosco Driade è verde. Gli indicatori di colore si applicano in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Il Bosco Driade viene giocato come una terra. Non usa la pila, non è una magia, non è possibile rispondergli, non ha costo di mana e conta come la tua giocata di una terra per il turno.
- Se il Bosco Driade viene modificato in un altro tipo di terra base, continua a essere una creatura Driade verde.
- Se un Bosco Driade ha lampo o tu hai la possibilità di giocare il Bosco Driade come se avesse lampo (grazie a Teferi, Mago di Zhalfir o all’Avvertimento dell’Esploratore, ad esempio), puoi ignorare le normali regole sulla tempistica per giocare una terra durante il tuo turno, ma nessun'altra restrizione. Non puoi giocare il Bosco Driade durante il turno di un altro giocatore e non puoi giocare il Bosco Driade se hai già giocato una terra.

Buccina Risucchiante

{4} {U} {U}

Creatura — Illusione

1/1

Lampo

Volare

Quando la Buccina Risucchiante entra nel campo di battaglia, neutralizza una magia bersaglio. Metti X segnalini +1/+1 sulla Buccina Risucchiante, dove X è il costo di mana convertito di quella magia.

- Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità della Buccina Risucchiante tenta di risolversi, l’abilità non si risolve. Non metterai alcun segnalino sulla Buccina Risucchiante. Se il bersaglio è legale ma la magia non può essere neutralizzata, metterai segnalini sulla Buccina Risucchiante.
- L’abilità della Buccina Risucchiante neutralizza la magia bersaglio anche se non puoi mettere segnalini sulla Buccina Risucchiante, molto probabilmente perché la Buccina Risucchiante ha lasciato il campo di battaglia prima che l’abilità si sia risolta.

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

Cacciatore Onirico

$\{1\}\{U\}$

Creatura — Illusione

1/5

Quando il Cacciatore Onirico entra nel campo di battaglia, fai tornare un permanente che controlli in mano al suo proprietario.

- Puoi far tornare il Cacciatore Onirico stesso in mano al suo proprietario quando si risolve la sua abilità innescata.
 - L'abilità del Cacciatore Onirico non bersaglia alcun permanente. Per questo motivo, nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli il permanente da far tornare e il momento in cui lo fai tornare.
-

Calice Infinito

$\{0\}$

Artefatto

Multipotenziamento $\{2\}$

Il Calice Infinito entra nel campo di battaglia con un segnalino carica per ogni volta che è stato potenziato.

$\{T\}$: Aggiungi $\{C\}$ per ogni segnalino carica sul Calice Infinito.

- Puoi lanciare il Calice Infinito senza potenziarlo, se lo desideri. Tuttavia, se il Calice Infinito non ha segnalini carica, attivare la sua ultima abilità non produrrà alcun mana.
-

Calice del Nulla

$\{X\}\{X\}$

Artefatto

Il Calice del Nulla entra nel campo di battaglia con X segnalini carica.

Ogniquale volta un giocatore lancia una magia con costo di mana convertito pari al numero di segnalini carica sul Calice del Nulla, neutralizza quella magia.

- Un costo di mana di $\{X\}\{X\}$ significa che paghi due volte X . Ad esempio, se vuoi che X sia pari a 3, pagherai $\{6\}$ per lanciare il Calice del Nulla.
- Il numero di segnalini carica sul Calice del Nulla è rilevante solo nel momento in cui la magia viene lanciata. Cambiare il numero di segnalini carica sul Calice del Nulla dopo che una magia è stata lanciata è irrilevante al momento di determinare se l'abilità si innesca o neutralizza la magia.
- Se non ci sono segnalini carica sul Calice del Nulla, il Calice del Nulla neutralizza ogni magia con un costo di mana convertito pari a 0. Questo include le magie creatura a faccia in giù lanciate con il costo alternativo di metamorfosi.

- Il Calice del Nulla deve essere sul campo di battaglia al termine del lancio di una magia affinché la sua abilità si inneschi. Se sacrifichi il Calice del Nulla come costo per lanciare una magia, la sua abilità non può innescarsi. Tuttavia, se lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata, quell'abilità neutralizzerà comunque la magia.
-

Calpestare i Domini

{5} {G}

Stregoneria

Dominio — Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno travolgere e prendono +1/+1 per ogni tipo di terra base tra le terre che controlli.

- Le abilità di dominio contano il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli, non quante terre controlli o quante di ogni tipo.
 - I tipi di terra base sono Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta. I tipi di terra diversi dai tipi di terra base (ad esempio Deserto) non contribuiscono alle abilità di dominio.
 - Calpestare i Domini influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non guadagneranno travolgere né otterranno un bonus alla forza e alla costituzione.
 - Il valore del bonus viene determinato solo mentre si risolve Calpestare i Domini. Dopo che ciò è avvenuto, il bonus non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli.
-

Campo della Rovina

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}, Sacrifica il Campo della Rovina: Distruggi una terra non base bersaglio controllata da un avversario.

Ogni giocatore passa in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, la mette sul campo di battaglia, poi rimescola il proprio grimorio.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità del Campo della Rovina tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Nessun giocatore passa in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base o rimescola. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), ogni giocatore passerà in rassegna il grimorio e mescolerà.
-

Cannocchiale Incantato

{2}

Artefatto

Mentre il Cannocchiale Incantato entra nel campo di battaglia, guarda la mano di un avversario, poi scegli il nome di una carta qualsiasi.

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

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

Cannoneggiamento degli Orchi

{1}{R}{R}

Istantaneo

Il Cannoneggiamento degli Orchi infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio e 3 danni a te.

Pesca una carta.

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui il Cannoneggiamento degli Orchi tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non peschi una carta, ma nemmeno ti vengono inflitti 3 danni.

Cantastorie di Duramen

{1}{G}{G}

Creatura — Silvantropo

2/3

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia non creatura, ognuno degli avversari di quel giocatore può pescare una carta.

- Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l’abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l’ha fatta innescare faccia altrettanto.

Canto Funebre di Kor

{2}{B}

Istantaneo

Tutto il danno che verrebbe inflitto in questo turno a una creatura bersaglio che controlli da una fonte a tua scelta viene invece inflitto a un’altra creatura bersaglio.

- Scegli le due creature bersaglio mentre lanci il Canto Funebre di Kor, ma scegli la fonte mentre si risolve.
- Il danno inflitto alla seconda creatura bersaglio viene inflitto dalla fonte del danno originale, non dal Canto Funebre di Kor.

- Se la seconda creatura bersaglio lascia il campo di battaglia mentre il danno viene inflitto, il danno non verrà deviato dal suo destinatario originale. Lo stesso vale se la seconda creatura bersaglio non è una creatura (o un planeswalker) in quel momento.

Carceriere del Palazzo

{2}{W}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

Quando il Carceriere del Palazzo entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

Quando il Carceriere del Palazzo entra nel campo di battaglia, esilia una creatura bersaglio controllata da un avversario finché un avversario non diventa il monarca.

- La partita inizia senza monarca. Dopo che un giocatore diventa monarca grazie a un effetto, la partita avrà esattamente un monarca da quel momento in avanti.
- Il ruolo di monarca comporta due abilità innescate implicite. “All’inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta” e “Ogniquale volta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca”.
- Se non sei il monarca mentre la seconda abilità del Carceriere del Palazzo si risolve, la creatura verrà esiliata finché non viene nominato un nuovo monarca e quel giocatore è uno dei tuoi avversari. La creatura non ritornerà subito solo perché un avversario è il monarca.
- 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. I segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
- Se una pedina creatura viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se il Carceriere del Palazzo lascia il campo di battaglia, non farà tornare la creatura esiliata. La partita continuerà in attesa della prossima volta in cui un avversario diventa il monarca.
- L’avversario che controllava la carta esiliata non deve necessariamente essere lo stesso avversario che diventa il monarca affinché quella carta ritorni sul campo di battaglia. Qualunque avversario diventi il monarca farà ritornare la carta.
- In una partita multiplayer, se il monarca abbandona la partita, il giocatore di turno diventa subito il monarca. Se il giocatore di turno ha abbandonato la partita, invece il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.

Carceriere Yixlid

{1}{B}

Creatura — Mago Zombie

2/1

Le carte nei cimiteri perdono tutte le abilità.

- Se un’abilità si innesca quando l’oggetto che la possiede viene messo in un cimitero dal campo di battaglia, quell’abilità si innesca dal campo di battaglia e non è influenzata dal Carceriere Yixlid.
- Se un’abilità si innesca quando l’oggetto che la possiede viene messo in un cimitero da una zona diversa dal campo di battaglia, come lo Zannuto di Krosa o la Narcomeba, quell’abilità si innesca dal cimitero. Il

Carceriere Yixlid impedisce a quelle abilità di innescarsi. Questo include le abilità che si innescano quando una carta viene messa in un cimitero “da qualsiasi zona”, anche se quella carta era sul campo di battaglia.

- Alcuni effetti di sostituzione fanno sì che una carta venga messa in qualche altra zona invece di essere messa in un cimitero (come quello del Colosso di Darksteel). Questi effetti implicano che la carta in realtà non venga mai messa nel cimitero, quindi il Carceriere Yixlid non influenza quell'abilità.
- Alcune carte hanno abilità che si applicano “mentre [questa carta] entra nel campo di battaglia” o indicano che “[questa carta] entra nel campo di battaglia con” dei segnalini. Anche se queste carte non avranno queste abilità nel cimitero, le abilità verranno applicate se le carte vengono messe sul campo di battaglia dal cimitero (grazie a Zombificare, magari). Ciò che importa è che queste carte avranno queste abilità sul campo di battaglia.
- Se una carta con cangiante è in un cimitero, ha comunque tutti i tipi di creatura.
- Se una carta in un cimitero ha un'abilità che definisce un * nella sua forza o costituzione, quel * è 0. Ad esempio, il Tarmogoyf è una carta creatura 0/1 nel tuo cimitero mentre controlli il Carceriere Yixlid.
- Se una magia o abilità ti permette di lanciare una magia dal tuo cimitero, il primo passo per farlo è di spostarla nella pila. I costi alternativi e i costi aggiuntivi di quella magia possono applicarsi. Tuttavia, se l'abilità di una carta ti permette di lanciarla dal tuo cimitero (ad esempio un'abilità flashback), il Carceriere Yixlid impedisce a quell'abilità di funzionare.

Cavalcadune Fuorilegge

{B}{B}

Creatura — Farabutto Ribelle Umano

1/1

Protezione dal verde

All'inizio di ogni sottofase finale, se il Cavalcadune Fuorilegge ha inflitto danno a un avversario in questo turno, metti un segnalino +1/+1 sul Cavalcadune Fuorilegge.

- L'abilità innescata del Cavalcadune Fuorilegge gli fornisce al massimo un segnalino +1/+1 in ogni turno, indipendentemente dal numero di avversari a cui sono stati inflitti danni oltre il primo.
- Se il Cavalcadune Fuorilegge ha inflitto danno a un avversario che ha poi abbandonato la partita prima della sottofase finale di quel turno, la sua abilità gli conferisce comunque un segnalino +1/+1.

Cavaliere del Reliquiario

{1}{G}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Il Cavaliere del Reliquiario prende +1/+1 per ogni carta terra nel tuo cimitero.

{T}, Sacrifica una Foresta o una Pianura: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola il tuo grimorio.

- La prima abilità del Cavaliere del Reliquiario si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, è 2/2.
-

Cavaliere della Sacra Aureola
{W}{W}
Creatura — Cavaliere Ribelle Umano
2/2

Aggirare (Ogniqualevolta una creatura senza aggirare blocca questa creatura, la creatura bloccante prende - 1/-1 fino alla fine del turno.)

Se il Cavaliere della Sacra Aureola sta per essere distrutto, rigeneralo. (*TAPpalo, rimuovilo dal combattimento e cura tutti i suoi danni.*)

{2}: Il Cavaliere della Sacra Aureola non può essere rigenerato in questo turno. Solo i tuoi avversari possono attivare questa abilità.

- Dopo che si è risolta l'ultima abilità, gli scudi di rigenerazione non si applicano se il Cavaliere della Sacra Aureola sta per essere distrutto per il resto del turno. Questo comprende il suo stesso effetto oltre che gli scudi di rigenerazione derivanti da altre fonti.

Cavalieri del Fronte della Tempesta
{4}{W}
Creatura — Soldato Umano
4/3

Volare

Quando i Cavalieri del Fronte della Tempesta entrano nel campo di battaglia, fai tornare due creature che controlli in mano ai rispettivi proprietari.

Ogniqualevolta riprendi in mano dal campo di battaglia i Cavalieri del Fronte della Tempesta o un'altra creatura, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

- Puoi far tornare i Cavalieri del Fronte della Tempesta stessi in mano al loro proprietario quando si risolve la loro prima abilità innescata. Se non controlli altre due creature, devi farli tornare in mano al loro proprietario.
 - Se controlli solo una creatura mentre la prima abilità innescata si risolve, la fai tornare in mano al suo proprietario.
 - La prima abilità innescata dei Cavalieri del Fronte della Tempesta non bersaglia alcuna creatura. Per questo motivo, nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli la creatura da far tornare e il momento in cui la fai tornare.
 - Una pedina che possiedi e che hai ripreso in mano viene aggiunta alla tua mano prima di smettere di esistere. Questo farà innescare l'ultima abilità dei Cavalieri del Fronte della Tempesta.
 - Se riprendi in mano i Cavalieri del Fronte della Tempesta e un'altra creatura contemporaneamente, l'ultima abilità dei Cavalieri del Fronte della Tempesta si innescherà per ciascuna creatura.
-

Caverne di Gemme

Terra Leggendaria

Se le Caverne di Gemme sono nella tua mano iniziale e non sei il giocatore iniziale, puoi iniziare la partita con le Caverne di Gemme sul campo di battaglia con un segnalino fortuna su di esse. Se lo fai, esilia una carta dalla tua mano.

{T}: Aggiungi {C}. Se le Caverne di Gemme hanno un segnalino fortuna, aggiungi invece un mana di un qualsiasi colore.

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.
- Se più Caverne di Gemme vengono messe sul campo di battaglia sotto il controllo di un solo giocatore prima che inizi la partita, la “regola delle leggende” non metterà le carte extra nel cimitero di quel giocatore fino ad appena prima che il giocatore iniziale riceva la priorità durante il primo mantenimento della partita. Non c'è alcuna possibilità di TAPpare le copie extra per attingere mana.

Censore Mentale Aviano

{2}{W}

Creatura — Mago Uccello

2/1

Lampo

Volare

Se un avversario sta per passare in rassegna un grimorio, quel giocatore passa invece in rassegna le prime quattro carte di quel grimorio.

- Passare in rassegna funziona esattamente come di norma, con la differenza che l'avversario che lo fa guarda solo le prime quattro carte di quel grimorio. Non può guardare le altre carte di quel grimorio. Le carte che non sono tra le prime quattro carte del grimorio non possono essere trovate passandolo in rassegna, neppure se sono in qualche modo identificabili.
- Per gli effetti che verificano se un giocatore ha passato o potrebbe passare in rassegna un grimorio, passare in rassegna le prime quattro carte di quel grimorio viene considerato come passare in rassegna quel grimorio.
- Se un effetto usa l'espressione “passa in rassegna” una volta, ma permette a un avversario di trovare più carte, le prime quattro carte restano le stesse per tutta l'operazione. Trovare una carta non farà sì che la quinta carta possa essere inclusa tra quelle passate in rassegna.
- Una volta passate in rassegna le carte, l'intero grimorio viene rimescolato.

Chiave Multiforme

{1}

Artefatto

{1}, {T}: STAPpa un altro artefatto bersaglio.

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

- Attivare l'ultima abilità della Chiave Multiforme dopo che una creatura è stata bloccata non farà diventare quella creatura non bloccata.

Chiave delle Nuvole

{3}

Artefatto

Mentre la Chiave delle Nuvole entra nel campo di battaglia, scegli artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo oppure stregoneria.

Le magie che lanci del tipo scelto costano {1} in meno per essere lanciate.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo delle magie che lanci del tipo scelto.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (come un costo di flashback), aggiungi eventuali aumenti (come i costi di potenziamento) e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità della Chiave delle Nuvole). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

Colamitropo

{B}

Creatura — Mutamagia Orrore

1/1

{1} {B}, {T}, Scarta una carta: Una creatura bersaglio prende +1/+0 e ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

- Far sì che una creatura guadagni attacco improvviso dopo che è stato inflitto il danno da combattimento da attacco improvviso non impedirà a quella creatura di infliggere danno da combattimento normale.

Collera degli Dei

{1} {R} {R}

Stregoneria

La Collera degli Dei infligge 3 danni a ogni creatura. Se una creatura a cui è stato inflitto danno in questo modo sta per morire in questo turno, invece esiliata.

- Alle creature non deve essere necessariamente inflitto danno letale dalla Collera degli Dei per essere esiliate. Dopo che è stato inflitto loro danno, se stanno per morire per qualsiasi motivo in quel turno, invece vengono esiliate.
-

Colpito
{R}
Istantaneo
Colpito infligge 2 danni a una creatura bersaglio.
//
Affondato
{2}{R}
Istantaneo
Fai tornare una creatura bersaglio che non controlli in mano al suo proprietario.

- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà delle carte split incluse in questa espansione.
- Tutte le carte split hanno due facce su un'unica carta: quando lanci una metà della carta split, è solo quella faccia a essere messa in pila. Le caratteristiche della metà della carta che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Colpito // Affondato conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Quando non è in pila, una carta split possiede le caratteristiche combinate delle sue due metà. Ad esempio, Colpito // Affondato ha un costo di mana convertito pari a 4. Questo significa che, se un effetto ti permette di passare in rassegna per una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 2, non puoi trovare Colpito // Affondato.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con determinate caratteristiche, considera solo la metà che stai lanciando. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una magia con costo di mana convertito pari o inferiore a 2 dalla tua mano, puoi lanciare Colpito, ma non Affondato.
- Se copi una magia che è una metà di una carta split, viene copiata quella stessa metà. Ad esempio, se copi Colpito, anche la copia sarà Colpito, non Affondato.

Comandante di Benalia
{3}{W}
Creatura — Soldato Umano
/

La forza e la costituzione del Comandante di Benalia sono pari al numero di Soldati che controlli.
Sospendere X—{X}{W}{W}. X non può essere 0.
Ogniquale volta un segnalino tempo viene rimosso dal Comandante di Benalia mentre è esiliato, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Comandante di Benalia si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo da un Comandante di Benalia sospeso, si innescheranno sia la sua abilità innescata che l'abilità innescata "gioca questa carta" di sospendere. Potrai metterle in pila nell'ordine che preferisci.

- Finché il Comandante di Benalia è sul campo di battaglia, la sua prima abilità considera anche il Comandante di Benalia stesso.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Comandante di Benalia potrebbe diventare letale se altri Soldati che controlli lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.

Compagno di Ajani

{1}{W}

Creatura — Soldato Felino

2/2

Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino

+1/+1 sul Compagno di Ajani.

- L'abilità del Compagno di Ajani si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, che si tratti di 1 punto vita con la Piuma del Paradiso o di 2 punti vita con la Micologa.
- Se al Compagno di Ajani viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non riceverà un segnalino dalla sua abilità in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità del Compagno di Ajani si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori 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 del Compagno di Ajani si innesca solo una volta.

Conflagrazione

{X}{X}{R}

Stregoneria

La Conflagrazione infligge X danni divisi a tua scelta tra un qualsiasi numero di bersagli.

Flashback—{R}{R}, Scarta X carte. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Dividi il danno mentre lanci la Conflagrazione, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. Non puoi scegliere più di X bersagli e assegnare 0 danni a un bersaglio.
- Se X è pari a 0, la Conflagrazione non ha bersagli e non infligge danni.
- Se alcuni dei bersagli diventano illegali per la Conflagrazione, la divisione originale del danno viene comunque applicata, ma il danno che sarebbe stato inflitto ai bersagli illegali semplicemente non viene inflitto.
- Se una magia ha {X} nel costo di mana, includi il valore scelto per quella X al momento di determinare il costo di mana convertito di quella magia, anche se è stata lanciata con flashback e non è stato speso mana per X.

Confluenza Mistica

{3} {U} {U}

Istantaneo

Scegli tre. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}.
 - Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.
 - Pesca una carta.
- Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
 - Se scegli il secondo modo più di una volta, decidi il relativo ordine in cui far tornare le creature bersaglio in mano al proprietario.
 - Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate non verranno messe in pila finché la Confluenza Mistica non avrà terminato di risolversi.
 - Se la Confluenza Mistica viene copiata, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.
 - Se scegli il primo e/o il secondo modo, ma tutti i bersagli diventano illegali prima che la Confluenza Mistica si risolva, la magia non si risolve. Se hai anche scelto l'ultimo modo una o due volte, non pescherai carte. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
-

Corsiera di Krufix

{1} {G} {G}

Creatura Incantesimo — Centauro

2/4

Gioca con la prima carta del tuo grimorio rivelata.

Puoi giocare terre dalla cima del tuo grimorio.

Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.

- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non riveli la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se giochi una terra dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai gestito eventuali effetti di sostituzione che modificano l'entrata in campo di quella terra, come quello di Vesuva.
- Quando giochi con la prima carta del tuo grimorio rivelata, se peschi più carte, rivela ogni carta prima di pescarla. Se metti più carte in cima al tuo grimorio contemporaneamente, rivela solo la prima nuova carta in cima.
- La Corsiera di Krufix non cambia la tempistica con cui puoi giocare le terre. Puoi farlo solo durante la tua fase principale, quando hai la priorità e la pila è vuota.
- Giocare una terra dalla cima del tuo grimorio conta come giocare una terra normalmente durante il turno. Dopo che hai giocato una terra durante il tuo turno, non potrai giocare una terra addizionale dalla cima del tuo grimorio a meno che un altro effetto (come quello di Azusa, Smarrita ma Cercatrice) non ti consenta di farlo.

Crociato Celestiale

{2}{W}{W}

Creatura — Spirito

2/2

Lampo

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

Volare

Le altre creature bianche prendono +1/+1.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura bianca potrebbe diventare letale se il Crociato Celestiale lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Cronista Secolare

{3}{U}{U}

Creatura — Avatar

/

La forza e la costituzione del Cronista Secolare sono pari al numero di carte nella tua mano.

Sospendere X—{X}{3}{U}. X non può essere 0.

Ogniquale volta un segnalino tempo viene rimosso dal

Cronista Secolare mentre è esiliato, pesca una carta.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Cronista Secolare si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo da un Cronista Secolare sospeso, si innescheranno sia la sua abilità innescata che l'abilità innescata "gioca questa carta" di sospendere. Potrai metterle in pila nell'ordine che preferisci.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Cronista Secolare potrebbe diventare letale se alcune carte lasciassero la tua mano durante quel turno.

Crovax, Antenato Eroe

{4}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Nobile Umano

4/4

Le altre creature bianche prendono +1/+1.

Le creature non bianche prendono -1/-1.

Paga 2 punti vita: Fai tornare Crovax, Antenato Eroe in mano al suo proprietario.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature bianche potrebbe diventare letale se Crovax lasciasse il campo di battaglia durante quel turno e il danno non letale inflitto alle creature non bianche potrebbe diventare letale se Crovax entrasse nel campo di battaglia durante quel turno.

- Se un secondo Crovax, Antenato Eroe entra sotto il tuo controllo, metterai uno dei due nel cimitero del suo proprietario a causa della “regola delle leggende” nello stesso momento in cui le eventuali creature che prendono -2/-2 vengono messe nel cimitero del loro proprietario perché hanno costituzione pari o inferiore a 0.
- L’ultima abilità di Crovax può essere attivata solo mentre è sul campo di battaglia.

Demonietto di Brassicacea

{2} {B}

Creatura — Imp

1/2

Volare

Ogniqualvolta il Demonietto di Brassicacea infligge danno da combattimento a una creatura, distruggi quella creatura.

Dragare 5 (*Se stai per pescare una carta, puoi invece macinare cinque carte. Se lo fai, riprendi in mano questa carta dal tuo cimitero.*)

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

Deperimento Improvviso

{1} {B} {B}

Istantaneo

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

Fino alla fine del turno, le creature controllate da un giocatore bersaglio perdono tutte le abilità e hanno forza e costituzione base 0/2.

- Il Deperimento Improvviso sostituisce eventuali effetti che impostano la forza e la costituzione di una creatura. Eventuali effetti o segnalini esistenti che aumentano, diminuiscono o scambiano la forza e/o la costituzione di una creatura continueranno ad applicarsi alla forza e alla costituzione appena impostate della creatura.

- Il Deperimento Improvviso influenza solo le creature che il giocatore bersaglio controlla quando si risolve. Le creature che entrano sotto il suo controllo o di cui prende il controllo più avanti nel turno non cambieranno forza e costituzione né perderanno abilità.
-

Desiderio Scintillante

{G}{W}

Stregoneria

Puoi rivelare una carta multicolore che possiedi al di fuori della partita e aggiungerla alla tua mano. Esilia il Desiderio Scintillante.

- In una partita amatoriale, una carta che scegli al di fuori della partita fa parte della tua collezione personale. In un torneo, una carta che scegli al di fuori della partita deve provenire dal tuo sideboard. Puoi guardare il tuo sideboard in qualsiasi momento.
-

Deterioramento Improvviso

{B}{G}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Distruggi un permanente non terra bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare il Deterioramento Improvviso. Quando quella magia o abilità si risolve, il Deterioramento Improvviso non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti aggiuntivi della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
 - Il costo di mana convertito 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.
 - Se un permanente ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
-

Dignitario Corno di Pietra

{3}{W}

Creatura — Soldato Rinoceronte

1/4

Quando il Dignitario Corno di Pietra entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio salta la sua prossima fase di combattimento.

- Se più di un Dignitario Corno di Pietra entra nel campo di battaglia e le loro abilità bersagliano lo stesso avversario, quell'avversario salterà altrettante fasi di combattimento (in più turni, se necessario). Saltare una fase di combattimento non soddisferà tutti gli effetti.
 - Dopo che una fase di combattimento è iniziata, non può essere saltata. Un Dignitario Corno di Pietra che entra nel campo di battaglia durante il combattimento non influenzerà quel combattimento, anche se è il turno dell'avversario scelto come bersaglio dell'abilità innescata.
-

Disorientare
{2}{U}
Istantaneo
Una creatura bersaglio prende -3/-0 fino alla fine del turno.
Pesca una carta.

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

Distesa
Terra Base
{T}: Aggiungi {C}.

- Poiché Distesa è una terra base, puoi includerne un qualsiasi numero nei tuoi mazzi Constructed.
- Negli eventi Limited (tra cui Sealed Deck e Booster Draft), Distesa deve trovarsi tra le carte a tua disposizione per essere inclusa nel tuo mazzo. Non puoi aggiungere Distesa al tuo insieme di carte come faresti normalmente con altre terre base.
- Distesa non è un tipo di terra. Se ti viene chiesto di nominare un tipo di terra, non puoi scegliere Distesa.

Divoratore del Pandemonio
{6}{R}{R}
Creatura — Orrore Diavolo
3/4
Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.
Prodezza
Quando il Divoratore del Pandemonio entra nel campo di battaglia, scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella del Divoratore del Pandemonio). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - La prima abilità del Divoratore del Pandemonio non può ridurre i {R}{R} nel suo costo.
 - “Prodezza” è una abilità definita da parola chiave che significa “Ogniqualvolta lanci una magia non creatura, questa creatura prende +1/+1 fino alla fine del turno”.
 - Un’abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - Se non hai carte in mano quando il Divoratore del Pandemonio entra nel campo di battaglia, semplicemente peschi tre carte.
-

Divoratore Senza Volto

{2}{B}

Creatura — Orrore Incubo

2/1

Ombra (*Questa creatura può bloccare o essere bloccata solo da creature con ombra.*)

Quando il Divoratore Senza Volto entra nel campo di battaglia, esilia un'altra creatura bersaglio con ombra.

Quando il Divoratore Senza Volto lascia il campo di battaglia, rimetti la carta esiliata sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Se il Divoratore Senza Volto lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità innescata si sia risolta, la sua ultima abilità si innescherà. Quest'abilità non avrà alcun effetto quando si risolve. Poi la sua prima abilità si risolverà ed esilierà la creatura bersaglio a tempo indeterminato.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere. Dopo che la creatura esiliata è tornata sul campo di battaglia, viene considerata un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
- Tre Divoratori Senza Volto che entrano nel campo di battaglia in diverse occasioni senza che ci siano altre creature con ombra sul campo di battaglia creeranno un loop infinito. La partita termina in parità a meno che un giocatore non interrompa in qualche modo il loop.

Draghetto Spinafrusta

{3}{U}{U}

Creatura — Draghetto

3/3

Volare

Metamorfosi {2}{W} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.*)

- Se il Draghetto Spinafrusta è a faccia in giù ed è bloccato da una creatura senza volare, girarlo a faccia in su non lo farà diventare non bloccato, né impedirà alla creatura bloccante di infliggergli danno da combattimento.

Dralnu, Signore dei Lich

{3}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Zombie

3/3

Se sta per essere inflitto danno a Dralnu, Signore dei Lich, sacrifica invece altrettanti permanenti.

{T}: Una carta istantaneo o stregoneria bersaglio nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana. (*Puoi lanciare quella carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliala.*)

- Dralnu può essere uno dei permanenti che sacrifichi mentre applichi il suo effetto di sostituzione.
- Se a Dralnu sta per essere inflitto un danno maggiore del numero di permanenti che controlli, invece sacrifichi tutti i permanenti che controlli.
- Se i permanenti sacrificati stanno per infliggere o subire danno contemporaneamente a Dralnu, infliggeranno o subiranno il danno nello stesso momento in cui vengono sacrificati. Eventuali abilità dei permanenti sacrificati che si innescherebbero per via di quel danno non si innescano, ma le abilità di altri permanenti che si innescano per via di quel danno si innescano.
- Se lanci una magia con flashback, non puoi pagare alcun costo alternativo, come i costi di sovraccarico. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciare la magia con flashback.
- Se una carta ha più istanze di flashback, puoi scegliere di pagare uno qualsiasi dei suoi costi di flashback.
- Se una carta split guadagna flashback, paghi solo il costo della metà che stai lanciando.
- Se una carta senza costo di mana guadagna flashback con l'abilità di Dralnu, non ha alcun costo di flashback. Non può essere lanciata in questo modo.

Driade di Yavimaya

{1}{G}{G}

Creatura — Driade

2/1

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

Quando la Driade di Yavimaya entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta, metterla sul campo di battaglia TAPpata sotto il controllo di un giocatore bersaglio, poi rimescolare il tuo grimorio.

- Puoi essere il bersaglio dell'abilità innescata della Driade di Yavimaya.
- In una partita multiplayer, se lasci la partita, la Foresta che possiedi lascia a sua volta la partita. Se invece un altro giocatore che ha ricevuto la tua Foresta dalla Driade di Yavimaya lascia la partita, quella terra viene esiliata.

Drubb Lurido

{3}{B}{B}

Creatura — Bestia

3/3

Lampo

Quando il Drubb Lurido entra nel campo di battaglia, cambia il bersaglio di una magia bersaglio che bersaglia solo una creatura con il Drubb Lurido.

Follia {2}{B} (*Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.*)

- Il bersaglio della magia viene cambiato con il Drubb Lurido solo se il Drubb Lurido è un bersaglio legale per quella magia.

- Se una magia ha più bersagli, non puoi bersagliarla con l'abilità del Drubb Lurido, neanche se solo uno di quei bersagli è una creatura o se tutti tranne uno di quei bersagli sono diventati illegali.
- Se una magia ha più bersagli ma sta bersagliando la stessa creatura con ciascuno di essi (ad esempio i Semi della Forza, che bersagliano la stessa creatura tre volte) puoi bersagliare quella magia con l'abilità del Drubb Lurido. In quel caso, cambi tutti quei bersagli con il Drubb Lurido.

Elementale del Mare

{4} {U} {U}

Creatura — Elementale

5/4

Metamorfosi {5} {U} {U} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.*)

Quando l'Elementale del Mare viene girato a faccia in su, ogni avversario salta il suo prossimo STAP.

- Saltare il tuo "prossimo" STAP è cumulativo. Se un giocatore gira a faccia in su due Elementali del Mare nello stesso turno, gli avversari di quel giocatore salteranno ognuno i loro prossimi due STAP.
- Se un effetto stabilisce che qualcosa non STAPpa durante la prossima sottofase di STAP del suo controllore, quell'effetto si applica alla prossima sottofase di STAP che non viene saltata.

Elementale Sulfureo

{2} {R}

Creatura — Elementale

3/2

Lampo

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

Le creature bianche prendono +1/-1.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature bianche potrebbe diventare letale se l'Elementale Sulfureo entra nel campo di battaglia durante quel turno.
- I giocatori non possono compiere alcuna azione tra il momento in cui l'Elementale Sulfureo entra nel campo di battaglia e quello in cui le azioni di stato vengono verificate.

Elfa dalle Trecce Rosse

{2} {R} {G}

Creatura — Berserker Elfo

3/2

Rapidità

Cascata (*Quando lanci questa magia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.*)

- Il costo di mana convertito di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo. Ad esempio, il costo di mana convertito dell'Elfa dalle Trecce Rosse è sempre 4.
- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Ematofago
 {B}{B}
 Creatura — Zombie
 3/3
 All'inizio del tuo mantenimento, TAPpa l'Ematofago a meno che non paghi 2 punti vita.

- Decidi se pagare o meno 2 punti vita quando l'abilità innescata si risolve. Puoi pagare 2 punti vita anche se l'Ematofago è già TAPPato (tuttavia, questo non farà STAPPare l'Ematofago).

Entità Riflettente
 {2}{W}
 Creatura — Polimorfo
 1/1
 Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)
 {X}: Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno forza e costituzione base X/X e hanno tutti i tipi di creatura.

- Cangiante si applica in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- L'abilità dell'Entità Riflettente sostituisce eventuali effetti che in precedenza hanno impostato la forza e/o la costituzione base di una creatura. Eventuali effetti o segnalini esistenti che aumentano o diminuiscono la forza e/o la costituzione di una creatura continueranno ad applicarsi alla forza e alla costituzione appena impostate della creatura.

Entità Tempestosa

{1}{R}

Creatura — Elementale

1/1

Rapidità

L'Entità Tempestosa entra sul campo di battaglia con un segnalino +1/+1 su di essa per ogni altra magia lanciata in questo turno.

- Il numero di altre magie lanciate in questo turno viene determinato mentre l'Entità Tempestosa entra nel campo di battaglia. Conterà le magie che sono state lanciate mentre l'Entità Tempestosa era in pila. Non conterà le copie delle magie che sono state create direttamente in pila.

Episodio Psicotico

{1}{B}{B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio rivela la sua mano e la prima carta del suo grimorio. Scegli una carta rivelata in questo modo. Quel giocatore mette la carta scelta in fondo al suo grimorio.

Follia {1}{B} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- Puoi scegliere qualsiasi carta che l'Episodio Psicotico indichi al giocatore di rivelare, anche se quella carta era già stata rivelata per via di un altro effetto.

Eremita Seguace di Thelon

{3}{G}

Creatura — Sciamano Elfo

1/1

Tutti i Saprolingi prendono +1/+1.

Metamorfosi {3}{G}{G} *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)*

Quando l'Eremita Seguace di Thelon viene girato a faccia in su, crea quattro pedine creatura Saprolingio 1/1 verdi.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Saprolingio potrebbe diventare letale se l'Eremita Seguace di Thelon lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Esantema

{B}{B}

Stregoneria

Ogni giocatore perde 1 punto vita, scarta una carta, sacrifica una creatura, poi sacrifica una terra.

- Mentre l'Esantema si risolve, prima ogni giocatore perde 1 punto vita contemporaneamente. Dopodiché, ogni giocatore sceglie una carta nella propria mano senza rivelarla, poi tutte le carte vengono scartate contemporaneamente. Poi, a partire dal giocatore attivo e procedendo in ordine di turno, ogni giocatore sceglie una creatura, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Tutte le creature vengono sacrificate contemporaneamente, infine ripeti questo procedimento per le terre.
- Eventuali abilità che si innescano mentre l'Esantema si risolve dovranno aspettare di essere messe in pila finché l'Esantema non avrà finito di risolversi.
- Eventuali abilità delle terre sacrificate possono essere modificate o innescarsi in base alle creature che vengono sacrificate e alle carte che vengono scartate. Le abilità delle creature non saranno modificate né si innesceranno in base alle terre che vengono sacrificate, ma possono essere modificate o innescarsi in base alle carte che vengono scartate.

Esito Paradossale

{3}{U}

Istantaneo

Fai tornare un qualsiasi numero di permanenti non terra, non pedina bersaglio che controlli in mano ai rispettivi proprietari. Pesca una carta per ogni carta che hai ripreso in mano in questo modo.

- Se controlli ma non possiedi alcuni dei permanenti bersaglio, questi ultimi non saranno considerati al momento di determinare quante carte peschi.
- Se riprendi in mano un permanente combinato o amalgamato in questo modo, pescherai una carta per ognuno dei suoi componenti che sono carte.

Esperimento Epico

{X}{U}{R}

Stregoneria

Esilia le prime X carte del tuo grimorio. Puoi lanciare magie istantaneo e stregoneria con costo di mana convertito pari o inferiore a X scelte tra esse senza pagare il loro costo di mana. Poi metti nel tuo cimitero tutte le carte esiliate in questo modo che non sono state lanciate.

- Lanci le carte una alla volta, scegliendo modi, bersagli e così via. L'ultima carta che lanci sarà la prima a risolversi.
- Quando lanci una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, ignora le restrizioni temporali basate sul tipo di carta. Altre restrizioni temporali, come "Lancia [questa carta] solo durante il combattimento", si applicano normalmente.
- Se non puoi lanciare una carta, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili, o se scegli di non lanciarla, verrà messa nel tuo cimitero.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli per lanciarla.

- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Esplosione
 {1}{R}
 Stregoneria
 Distruggi una terra bersaglio che controlli e una terra bersaglio che non controlli.
 //
 Annientamento
 {5}{R}
 Stregoneria
 Distruggi tutte le terre.

- Se uno dei bersagli dell'Esplosione diventa un bersaglio illegale, l'altro viene comunque distrutto.
- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà delle carte split incluse in questa espansione.
- Tutte le carte split hanno due facce su un'unica carta: quando lanci una metà della carta split, è solo quella faccia a essere messa in pila. Le caratteristiche della metà della carta che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Esplosione // Annientamento conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Quando non è in pila, una carta split possiede le caratteristiche combinate delle sue due metà. Ad esempio, Esplosione // Annientamento ha un costo di mana convertito pari a 8. Questo significa che, se un effetto ti permette di passare in rassegna per una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 4, non puoi trovare Esplosione // Annientamento.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con determinate caratteristiche, considera solo la metà che stai lanciando. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una magia con costo di mana convertito pari o inferiore a 4 dalla tua mano, puoi lanciare l'Esplosione ma non l'Annientamento.
- Se copi una magia che è una metà di una carta split, viene copiata quella stessa metà. Ad esempio, se copi l'Esplosione, anche la copia sarà un'Esplosione, non un Annientamento.

Esplosione Vandalica
 {R}
 Stregoneria
 Distruggi un artefatto bersaglio che non controlli.
 Sovraccarico {4}{R} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo "un artefatto bersaglio" con "ogni artefatto".*)

- Se non paghi il costo di sovraccarico dell'Esplosione Vandalica, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.

- Poiché una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare gli artefatti con anti-malocchio o con protezione dal rosso.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di sovraccarico), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.

Etali, Tempesta Primordiale

{4} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

6/6

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

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

Fabbrica di Urza

Terra — di Urza

{T}: Aggiungi {C}.

{7}, {T}: Crea una pedina creatura artefatto Addetto-al-

Montaggio 2/2 incolore.

- Di Urza è un sottotipo di terra che non ha alcun significato implicito ai fini delle regole. Altri effetti vi potrebbero fare riferimento.

Fabbricatore di Tramutanti

{2}

Creatura Artefatto — Mutamagia

1/1

{1}, {T}, Scarta una carta: Crea una pedina creatura artefatto Tramutante 1/1 incolore chiamata Tramutante Metallico.

- A differenza della carta Tramutante Metallico, la pedina non ha costo di mana. Il suo costo di mana convertito è pari a 0.

Fantasma Impalpabile

{1}{U}

Creatura — Illusione

2/1

Volare

Quando il Fantasma Impalpabile diventa bersaglio di una magia o di un'abilità, sacrificalo.

- L'abilità innescata del Fantasma Impalpabile si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Se la magia che bersaglia il Fantasma Impalpabile non ha altri bersagli, non si risolverà (perché non avrà più un bersaglio legale dopo che il Fantasma Impalpabile sarà stato sacrificato).

Fauce Urlante

{4}{B}

Creatura — Elementale

3/2

Paura (*Questa creatura non può essere bloccata tranne che da creature artefatto e/o creature nere.*)

Quando la Fauce Urlante entra nel campo di battaglia, distruggi una creatura non artefatto, non nera bersaglio.

Apparire {1}{B} (*Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra nel campo di battaglia.*)

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata della Fauce Urlante prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si risolve, ma prima di dover sacrificare la Fauce Urlante.
-

Fblthp, il Disperso

{1}{U}

Creatura Leggendaria — Omuncolo

1/1

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

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

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

Feather, la Redenta

{R}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Angelo

3/4

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia una creatura che controlli, esilia quella carta invece di metterla nel tuo cimitero mentre si risolve. Se lo fai, riprendila in mano all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se Feather è ancora sul campo di battaglia mentre termini di lanciare una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia una o più creature che controlli, la sua abilità si innesca. L'effetto di sostituzione che esilia quella magia e l'abilità innescata ritardata che te la fa riprendere in mano hanno entrambi effetto anche se Feather lascia il campo di battaglia in un momento successivo a questo.
- La magia può avere qualsiasi altro bersaglio in aggiunta a una creatura che controlli.
- Se una magia istantaneo o stregoneria che lanci e che bersaglia una tua creatura non si risolve per qualche motivo (perché un'altra magia o abilità la neutralizza oppure perché tutti i suoi bersagli sono illegali mentre tenta di risolversi), non verrà esiliata. Non la riprenderai in mano.
- Se le istruzioni della magia istantaneo o stregoneria stessa ti impongono di esiliarla o di metterla in qualsiasi altra zona, non tenterà di essere messa nel tuo cimitero o esiliata con l'effetto di Feather, quindi non la riprenderai in mano.
- Se un altro effetto di sostituzione ti impone di esiliare la magia istantaneo o stregoneria, ad esempio, quello dell'Arcanista dell'Orda Atroce o la parola chiave flashback, puoi scegliere di applicare prima l'effetto di sostituzione di Feather. Se lo fai, l'abilità innescata ritardata di Feather ti farà riprendere in mano quella carta.

- Se lanci una magia istantanea o stregoneria che non possiedi, questa non tenterà di essere messa nel tuo cimitero, quindi non la esilierai con l'effetto di Feather, né la riprenderai in mano.

Feldon del Terzo Cammino

{1} {R} {R}

Creatura Legendaria — Artefice Umano

2/3

{2} {R}, {T}: Crea una pedina che è una copia di una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero, tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Ha rapidità.

Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla carta creatura originale (tranne che la copia è anche un artefatto) e nulla di più.
- Se la carta creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.
- Eventuali abilità entra-in-campo della carta creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della carta creatura copiata.
- Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, quella creatura copierà la carta creatura copiata dalla pedina, tranne per il fatto che sarà anche un artefatto. Questo rimane vero anche se la carta creatura che è stata copiata da Feldon del Terzo Cammino non è più nel cimitero in quel momento. Tuttavia, la nuova copia non avrà rapidità e non la sacrificherai all'inizio della prossima sottofase finale.
- Se l'abilità di Feldon crea più pedine a causa di un effetto di sostituzione (come quello generato dalla Stagione del Raddoppio), ognuna di quelle pedine avrà rapidità e sacrificherai ognuna di esse.

Fendente Sdegnoso

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio con costo di mana convertito pari o superiore a 4.

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

Fine dell'Autunno

{1} {G}

Stregoneria

Se controlli quattro o meno terre, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola il tuo grimorio.

Ciclo—Sacrifica una terra. (*Sacrifica una terra, Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

- La Fine dell'Autunno verifica quante terre controlli mentre si risolve. Se controlli cinque o più terre, semplicemente non avrà alcun effetto mentre si risolve.

Fine Vivente

Stregoneria

Sospendere 3—{2} {B} {B}

Ogni giocatore esilia tutte le carte creatura dal proprio cimitero, poi sacrifica tutte le creature che controlla, infine mette sul campo di battaglia tutte le carte esiliate in questo modo.

- Mentre la Fine Vivente si risolve, per prima cosa tutti i giocatori esiliano il proprio cimitero contemporaneamente, poi sacrificano tutte le creature che controllano contemporaneamente e infine mettono sul campo di battaglia le loro carte esiliate contemporaneamente.
- “Tutte le carte esiliate in questo modo” si riferisce solo alle carte esiliate nella prima parte dell’effetto. Se un effetto di sostituzione (come quello della Leyline del Nulla) esilia una o più creature sacrificate invece di metterle nel cimitero, quelle carte non vengono rimesse sul campo di battaglia.

Forza nel Numero

{1} {G}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha travolgere e prende +X/+X, dove X è il numero di creature attaccanti.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve la Forza nel Numero. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature attaccanti.

Foschia di Rabbia

{1} {R}

Stregoneria

Riscatto {2} *(Puoi pagare {2} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, riprendi in mano questa carta mentre si risolve.)*

Le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

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

- La Foschia di Rabbia influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non prenderanno +1/+0.
 - Ogni volta che lanci la Foschia di Rabbia in un turno, la sua abilità tempesta si innescherà. Per determinare quante copie vengono create, verrà considerata ogni magia che hai lanciato prima; tuttavia, le volte precedenti in cui hai creato copie di una magia non verranno considerate.
-

Furia della Battaglia Temur

{1} {R}

Istantaneo

Una creatura bersaglio ha doppio attacco fino alla fine del turno.

Ferocia — Quella creatura ha anche travolgere fino alla fine del turno se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4.

- La Furia della Battaglia Temur verifica se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 mentre si risolve. Se la controlli, la creatura bersaglio ha travolgere fino alla fine del turno anche se non controlli più una creatura con forza pari o superiore a 4 più avanti nel turno.
- Se una creatura attaccante con doppio attacco e travolgere distrugge tutte le creature che la bloccano con danno da combattimento per attacco improvviso, tutto il suo danno da combattimento normale viene assegnato al giocatore o al planeswalker attaccato da quella creatura.

Getto di Lava

{R}

Stregoneria — Arcano

Il Getto di Lava infligge 3 danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

- Arcano è un sottotipo di magia che non ha alcun significato implicito ai fini delle regole. A esso potrebbero fare riferimento altri effetti di carte che non compaiono nell'espansione *Spirale Temporale Remastered*.

Giovane Piromante

{1} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/1

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Elementale 1/1 rossa.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Giudicare Indegno

{1} {W}

Istantaneo

Scegli una creatura attaccante o bloccante bersaglio.

Profetizza 3, poi rivela la prima carta del tuo grimorio.

Giudicare Indegno infligge a quella creatura danno pari al costo di mana convertito di quella carta.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Giudicare Indegno tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzi 3 e non riveli alcuna carta.

- Distruggere una creatura bloccante non rende non bloccata alcuna creatura che stava bloccando. Non infliggerà danno da combattimento al giocatore in difesa o al planeswalker (a meno che non abbia travolgere).
-

Goblin dalla Pelle Dura

{1} {R}

Creatura — Sciamano Goblin

2/1

Puoi pagare {0} invece di pagare il costo di eco per i permanenti che controlli.

{R}: Il Goblin dalla Pelle Dura ha protezione dal rosso fino alla fine del turno.

- Quando si risolve un'abilità eco di un permanente che controlli, puoi pagare {0}, pagare il suo costo di eco o scegliere di non pagare (e quindi sacrificare quel permanente). Eventuali effetti che verificano se hai pagato il costo di eco vengono soddisfatti se hai pagato {0} in questo modo.
-

Goblin Ingegnere

{1} {R}

Creatura — Artefice Goblin

1/2

Quando il Goblin Ingegnere entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto, metterla nel tuo cimitero, poi rimescolare il tuo grimorio.

{R}, {T}, Sacrifica un artefatto: Rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto bersaglio con costo di mana convertito pari o inferiore a 3 dal tuo cimitero.

- Poiché i bersagli delle abilità attivate sono scelti prima che i costi (come “Sacrifica un artefatto”) vengano pagati, la seconda abilità del Goblin Ingegnere non può bersagliare l'artefatto che verrà sacrificato per pagarne il costo.
 - Se una carta nel cimitero di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
-

Gorgone Eremita

{3} {B} {B}

Creatura — Gorgone

2/4

Ogniquale volta la Gorgone Eremita blocca o viene bloccata da una creatura non nera, distruggi quella creatura alla fine del combattimento.

Follia {B} {B} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)*

- L'abilità della Gorgone Eremita si innesca quando la Gorgone Eremita blocca o viene bloccata da una creatura non nera e crea un'abilità innescata ritardata che distruggerà quella creatura nella sottofase di fine combattimento. Distrugge quella creatura in quella sottofase anche se la Gorgone Eremita non sopravvive fino a quel momento o se la creatura in qualche modo diventa nera.

Grazia dell'Angelo

{W}

Istantaneo

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

In questo turno, non puoi perdere la partita e i tuoi avversari non possono vincere la partita. Fino alla fine del turno, qualsiasi danno che ridurrebbe i tuoi punti vita a meno di 1 li riduce invece a 1.

- La Grazia dell'Angelo non previene il danno. Cambia soltanto il risultato del danno che ti viene inflitto. Ad esempio, una creatura 5/5 con legame vitale che ti infligge danno farà comunque guadagnare 5 punti vita al suo controllore, anche se quel danno riduce i tuoi punti vita da 3 a 1.
- La Grazia dell'Angelo non impedisce la perdita di punti vita causata da effetti che ti obbligano a perdere punti vita.
- Se hai meno di 1 punto vita, il danno che ti viene inflitto riduce i tuoi punti vita a meno di 0 (come di consueto).
- Non puoi pagare più punti vita di quelli che hai, anche se non perderai la partita
- In una partita Commander, il danno da combattimento che ti viene inflitto da un comandante viene comunque considerato, anche se non cambia i tuoi punti vita.

Grenzo, Guardiano dei Sotterranei

{X}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Farabutto Goblin

2/2

Grenzo, Guardiano dei Sotterranei entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

{2}: Metti nel tuo cimitero l'ultima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura con forza pari o inferiore a quella di Grenzo, mettila sul campo di battaglia.

- Confronta la forza di Grenzo quando l'abilità si risolve con la forza della carta creatura nel tuo cimitero per determinare se la metti sul campo di battaglia. Se Grenzo in quel momento non è sul campo di battaglia, considera la sua forza quando ha lasciato il campo di battaglia.
 - Se la carta è una carta creatura con forza pari o inferiore a quella di Grenzo, viene messa sul campo di battaglia dal tuo cimitero, non dal tuo grimorio. I giocatori non possono tentare di esiliarla dal tuo cimitero in risposta.
 - Se un effetto di sostituzione (come quello della Leyline del Nulla) fa sì che la carta venga messa dal tuo grimorio direttamente in esilio, la metterai sul campo di battaglia dall'esilio se è una carta creatura con la forza appropriata.
-

Guanto del Potere

{5}

Artefatto

Mentre il Guanto del Potere entra nel campo di battaglia, scegli un colore.

Le creature del colore scelto prendono +1/+1.

Ogniquale volta una terra base viene TAPPata per attingere mana del colore scelto, il suo controllore aggiunge un mana addizionale di quel colore.

- Se il Guanto del Potere è in qualche modo sul campo di battaglia senza che sia stato scelto un colore per la sua prima abilità, nessuna creatura prenderà +1/+1 e la sua ultima abilità non si innescherà mai. Non influenzerà comunque le creature incolore o le terre base TAPPate per attingere mana incolore.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura del colore scelto potrebbe diventare letale se il Guanto del Potere lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Guizzo Incorporeo

{1}{W}{W}

Creatura — Elementale

3/1

Volare

Quando il Guizzo Incorporeo entra nel campo di battaglia, esilia un altro permanente bersaglio. Rimetti sul campo di battaglia quella carta sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- La carta esiliata tornerà sul campo di battaglia all'inizio della sottofase finale anche se il Guizzo Incorporeo non è più sul campo di battaglia.
- Se il permanente che viene rimosso sul campo di battaglia ha abilità che si innescano all'inizio della sottofase finale, quelle abilità non si innescheranno in quel turno.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati al permanente esiliato diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere. Dopo che il permanente esiliato è tornato sul campo di battaglia, viene considerato un nuovo oggetto senza alcun legame con l'oggetto che era in precedenza.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Icore Viscoso

{2}{B}

Stregoneria

Una creatura bersaglio prende -3/-3 fino alla fine del turno.

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

Follia {3}{B} (*Se scarti questa carta, scartala in esilio.*

Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)

- Se cicli l'Icore Viscoso, puoi lanciarlo per il suo costo di follia. Scegli se lanciarlo o meno con follia prima di pescare una carta per l'abilità ciclo.

Idra Meccanica

{5}

Creatura Artefatto — Idra

0/0

L'Idra Meccanica entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.

Ogniqualevolta l'Idra Meccanica attacca o blocca, rimuovi un segnalino +1/+1 da essa. Se lo fai, l'Idra Meccanica infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

{T}: Metti un segnalino +1/+1 sull'Idra Meccanica.

- Se l'Idra Meccanica lascia il campo di battaglia mentre la sua abilità innescata è in pila, non puoi rimuovere un segnalino +1/+1 da essa, quindi non infliggerà danno.
- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità innescata dell'Idra Meccanica tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non rimuoverai alcun segnalino dall'Idra Meccanica.

Ignea Ghignante

{2} {R}

Creatura — Elementale

2/2

{R}, Fai tornare l'Ignea Ghignante in mano al suo proprietario: Aggiungi {C}{C}{R}. Attiva questa abilità solo quando potresti lanciare 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 lanci l'Ignea Ghignante 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.

Imperiosauro

{2} {G} {G}

Creatura — Dinosaurio

5/5

Spendi solo mana prodotto da terre base per lanciare questa magia.

- Se un'abilità di mana innescata produce mana quando una terra base viene TAPPata per attingere mana, quel mana addizionale viene prodotto dalla fonte dell'abilità di mana innescata, non dalla terra base.
- Se una terra base guadagna un'abilità di mana, il mana prodotto con quell'abilità può essere speso per lanciare l'Imperiosauro.
- Un effetto che ti permette di spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per lanciare l'Imperiosauro non ti permetterà di spendere mana da una fonte diversa da una terra base per lanciarlo.

Indovinello del Fulmine

{3} {R} {R}

Istantaneo

Scegli un qualsiasi bersaglio. Profetizza 3, poi rivela la prima carta del tuo grimorio. L'Indovinello del Fulmine infligge a quel permanente o a quel giocatore danno pari al costo di mana convertito di quella carta.

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui l'Indovinello del Fulmine tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non profetizzi 3 e non riveli alcuna carta.
- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.

Intermittenza Momentanea

{1} {W}

Istantaneo

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

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

- Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti 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.

Intruso *il-Vec*

{2} {B}

Creatura — Farabutto Umano

3/1

Scarta una carta: L'Intruso *il-Vec* ha ombra fino alla fine del turno. (*Può bloccare o essere bloccato solo da creature con ombra.*)

- Puoi attivare l'abilità dell'Intruso *il-Vec* tutte le volte che puoi permetterti di pagare il costo, anche se ha già ombra. Più istanze di ombra sulla stessa creatura sono ridondanti.

Ipergenesì

Stregoneria

Sospendere 3—{1} {G} {G}

A partire da te, ogni giocatore può mettere sul campo di battaglia una carta artefatto, creatura, incantesimo o terra dalla propria mano. Ripeti questo procedimento finché nessuno mette sul campo di battaglia una carta.

- Il procedimento termina quando tutti i giocatori (a partire da te) scelgono di non mettere sul campo di battaglia una carta durante un loop del procedimento. Non termina la prima volta che un giocatore sceglie di non mettere sul campo di battaglia una carta.
- Se un giocatore sceglie di non mettere sul campo di battaglia una carta ma il procedimento si ripete, quel giocatore può mettere sul campo di battaglia una carta quando è di nuovo il suo turno.
- Qualsiasi cosa che si inneschi durante la risoluzione dell'Ipergenesesi verrà messa in pila dopo che tutte le carte sono state messe sul campo di battaglia e la risoluzione è completa. Il giocatore di cui è il turno metterà in pila in qualsiasi ordine tutte le sue abilità innescate, poi ogni altro giocatore secondo l'ordine del turno farà lo stesso. L'ultima abilità che viene messa in pila sarà la prima a risolversi.
- I permanenti entrano nel campo di battaglia in sequenza. Questo significa che i permanenti messi sul campo di battaglia per primi possono influenzare il modo in cui entrano nel campo di battaglia quelli successivi e i permanenti successivi possono far innescare le abilità innescate di quelli precedenti, ma non viceversa.

Ith, Sommo Arcanista

{5}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/5

Cautela

{T}: STAPpa una creatura attaccante bersaglio. Previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto a e da quella creatura in questo turno.

Sospendere 4—{W}{U}

- L'abilità di Ith può bersagliare una creatura attaccante STAPPata. Previene comunque qualsiasi danno da combattimento inflitto a e da quella creatura in questo turno.
- La creatura non viene rimossa dal combattimento; le viene semplicemente prevenuto il danno. È comunque una creatura attaccante fino al termine della fase di combattimento.
- Puoi attivare l'abilità di Ith e bersagliare una creatura attaccante che controlli durante la sottofase di danno da combattimento o la sottofase di fine combattimento. Verrà STAPPata e il danno che ha già inflitto non sarà annullato.

Kaervek lo Spietato

{5}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

5/4

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia, Kaervek lo Spietato infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al costo di mana convertito di quella magia.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Costi alternativi, costi addizionali e riduzioni di costo non modificano il costo di mana convertito di una magia. Il suo costo di mana convertito si basa comunque sul suo costo di mana.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.

Kiki-Jiki, Spaccaspecchi
{2}{R}{R}{R}
Creatura Legendaria — Sciamano Goblin
2/2

Rapidità
{T}: Crea una pedina che è una copia di una creatura non
legendaria bersaglio che controlli, tranne che ha
rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase
finale.

- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (eccetto per il fatto che la copia ha anche rapidità) e nulla di più (a meno che non stia copiando una creatura che è una pedina o che sta copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se la creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, se la creatura bersaglio di norma non è una creatura, la copia non sarà una creatura.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se una creatura copiata sta copiando qualcos'altro, la pedina che crei userà i valori copiabili della creatura bersaglio. Nella maggior parte dei casi, sarà semplicemente una copia di qualsiasi cosa quella creatura stia copiando.
- Se una creatura copiata è una pedina che non è una copia di qualcos'altro, la copia copierà le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della carta creatura copiata.
- Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, quella creatura copierà la carta creatura copiata dalla pedina, tranne per il fatto che avrà anche rapidità. Tuttavia, non sacrificherai la nuova copia all'inizio della prossima sottofase finale.
- Se l'abilità di Kiki-Jiki crea più pedine a causa di un effetto di sostituzione (come quello generato dalla Stagione del Raddoppio), sacrificherai ognuna di esse.

Lama ad Arco
{3}{R}{R}
Stregoneria
La Lama ad Arco infligge 2 danni a un qualsiasi
bersaglio. Esilia la Lama ad Arco con tre segnalini tempo
su di essa.
Sospendere 3—{2}{R} (*Invece di lanciare questa carta
dalla tua mano, puoi pagare {2}{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.*)

- Se il bersaglio scelto è un bersaglio illegale nel momento in cui la Lama ad Arco tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non la esili con i segnalini tempo su di essa.
- Ogni volta che lanci la Lama ad Arco, la Lama ad Arco sospenderà di nuovo se stessa quando si risolve così potrai lanciarla ancora una volta tre turni dopo.

Lanciarapida del Monastero

{R}

Creatura — Monaco Umano

1/2

Rapidità

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

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Lavinia, Rinnegata Azorius

{W}{U}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

Ogni avversario non può lanciare magie non creatura con costo di mana convertito superiore al numero di terre controllate da quel giocatore.

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

- I giocatori possono lanciare magie pur sapendo che saranno neutralizzate da Lavinia. Qualsiasi abilità che si inneschi quando le magie vengono lanciate si innescherà e si risolverà se pertinente e qualsiasi effetto che consideri le magie lanciate considererà quelle magie se pertinenti.
- Gli effetti che modificano o sostituiscono il costo di lancio di una magia (come flashback o lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana per via di sospendere) non influenzano il costo di mana convertito della magia stessa, perciò sono irrilevanti al momento di determinare se la prima abilità di Lavinia impedisce o meno il lancio di quella magia.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il costo di mana convertito della magia.
- Se un effetto permette a un giocatore di lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana, quel giocatore non può scegliere di lanciarla e pagare il suo costo di mana a meno che una regola o un effetto differenti non permettano a quel giocatore di lanciarla in quel modo. Tuttavia, se quella magia ha anche costi aggiuntivi che richiedono mana, pagare quel mana impedirà all'ultima abilità di Lavinia di innescarsi.

Legame Sanguigno

{3}{B}{B}

Incantesimo

Ogniqualevolta guadagni punti vita, un avversario bersaglio perde altrettanti punti vita.

- Se un'abilità si innesca ogniqualevolta un avversario perde punti vita e ti fa guadagnare punti vita, come per esempio l'abilità del Sanguine Squisito, si verifica un loop che continua finché non vinci la partita o un giocatore non compie un'azione per interrompere il loop. Se non si verifica nessuno dei due casi, la partita termina con un pareggio.

- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, l'abilità del Legame Sanguigno si innescherà due volte e potrai scegliere un avversario diverso per ogni innesco. 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 del Legame Sanguigno si innesca solo una volta.

Legione di Tramutanti

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

Creatura Leggendaria — Tramutante

7/7

Tutte le creature Tramutante prendono +1/+1 per ogni altro Tramutante sul campo di battaglia.

- Se la Legione di Tramutanti e altri due Tramutanti sono sul campo di battaglia, ad esempio, ognuno prende +2/+2.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Tramutante potrebbe diventare letale se un altro Tramutante lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Leone dalla Bianca Criniera

{1}{W}

Creatura — Felino

2/2

Lampo

Quando il Leone dalla Bianca Criniera entra nel campo di battaglia, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

- Puoi far tornare il Leone dalla Bianca Criniera stesso in mano al suo proprietario quando si risolve la sua abilità innescata. Se non controlli altre creature, devi farlo tornare in mano al suo proprietario.
- L'abilità del Leone dalla Bianca Criniera non bersaglia alcuna creatura. Per questo motivo, nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli la creatura da far tornare e il momento in cui la fai tornare.

Leyline del Nulla

{2}{B}{B}

Incantesimo

Se la Leyline del Nulla è nella tua mano iniziale, puoi cominciare la partita con essa sul campo di battaglia.

Se una carta sta per essere messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, invece esiliarla.

- La “mano iniziale” di un giocatore è la mano di carte che ha il giocatore dopo che tutti i giocatori hanno preso mulligan. Se i giocatori hanno carte in mano che permettono di compiere azioni quando tali carte

sono incluse nella mano iniziale di un giocatore, il giocatore iniziale esegue per primo tutte queste azioni in qualsiasi ordine, seguito dagli altri giocatori in ordine di turno. Poi inizia il primo turno.

- Se il tuo avversario scarta una carta mentre controlli la Leyline del Nulla, le abilità che verificano se viene scartata una carta (ad esempio quella di Il Vacuo o un'abilità follia della carta scartata) funzionano comunque, anche se quella carta non raggiunge mai il cimitero di quel giocatore. Inoltre, le magie o abilità che verificano le caratteristiche della carta scartata possono trovare quella carta in esilio.
- Mentre la Leyline del Nulla è sul campo di battaglia, le creature non pedina controllate dai tuoi avversari non moriranno. Verranno invece esiliate. Le abilità che si innescherebbero quando quelle creature muoiono non si innescheranno.
- Le pedine possono comunque morire mentre la Leyline del Nulla è sul campo di battaglia.

Livellatore

{5}

Creatura Artefatto — Juggernaut

10/10

Quando il Livellatore entra nel campo di battaglia, esilia tutte le carte dal tuo grimorio.

- Non perderai la partita fino a quando non proverai a pescare dal grimorio vuoto.

Luce Esiliatrice

{2}{W}

Incantesimo

Quando la Luce Esiliatrice entra nel campo di battaglia, esilia un permanente non terra bersaglio controllato da un avversario finché la Luce Esiliatrice non lascia il campo di battaglia.

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

Lungosguardo

{1}{G}

Stregoneria

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

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

Mago del Branco di Qasal

{G}{W}

Creatura — Mago Felino

2/2

Esaltato (*Ogniqualvolta una creatura che controlli attacca da sola, prende +1/+1 fino alla fine del turno.*)

{1}, Sacrifica il Mago del Branco di Qasal: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

- Se dichiari come attaccante una sola creatura, ciascuna abilità esaltato presente sui permanenti che controlli (compresa, eventualmente, la creatura attaccante stessa) si innescherà.
 - Devi attaccare con esattamente una creatura per far innescare le abilità esaltato. Le abilità esaltato non si innescheranno se attacchi un giocatore con una creatura e un planeswalker con un'altra, per esempio, o se attacchi con due creature, ma una viene rimossa dal combattimento.
 - Alcuni effetti mettono sul campo di battaglia creature attaccanti. Poiché quelle creature non sono mai state dichiarate come attaccanti, verranno ignorate dalle abilità esaltato. Quelle creature non faranno innescare alcuna abilità esaltato. Se una o più abilità esaltato si sono già innescate (perché è stata dichiarata come attaccante una sola creatura), quelle abilità si risolveranno come di consueto anche se adesso potrebbe esserci più di un attaccante.
-

Mago dei Gingilli

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Quando il Mago dei Gingilli entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto con costo di mana convertito pari o inferiore a 1, rivelare quella carta, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare il tuo grimorio.

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

Magus del Futuro

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

Creatura — Mago Umano

2/3

Gioca con la prima carta del tuo grimorio rivelata.

Puoi giocare terre e lanciare magie dalla cima del tuo grimorio.

- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non riveli la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai finito di pagare per quella magia e che, se giochi una terra dalla cima del tuo grimorio, non puoi guardare la carta successiva finché non hai gestito eventuali effetti di sostituzione che modificano il modo in cui quella terra entra nel campo di battaglia (come quello di Vesuva).
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle magie che lanci dal tuo grimorio.
- Pagherai comunque tutti i costi di una magia lanciata dal tuo grimorio, compresi i costi aggiuntivi. Puoi anche pagare i costi alternativi.
- La prima carta del tuo grimorio è ancora nel tuo grimorio e non nella tua mano. Non puoi scartare o sospendere carte dalla cima del tuo grimorio, ad esempio.
- Il Magus del Futuro non cambia la tempistica con cui puoi giocare le terre. Puoi farlo solo durante la tua fase principale, quando hai la priorità e la pila è vuota.
- Giocare una terra dalla cima del tuo grimorio conta come giocare una terra normalmente durante il turno. Dopo che hai giocato una terra durante il tuo turno, non potrai giocare una terra aggiuntiva dalla cima del grimorio a meno che un altro effetto (come quello di Azusa, Smarrita ma Cercatrice) non ti consenta di farlo.

Magus della Luna

{2} {R}

Creatura — Mago Umano

2/2

Le terre non base sono Montagne.

- Se una terra non base ha un'abilità che si innesca "quando" entra nel campo di battaglia, perderà quell'abilità prima che possa innescarsi.
 - Se una terra non base ha un'abilità che la fa entrare nel campo di battaglia TAPpata, perderà quell'abilità prima che possa applicarsi. Lo stesso vale per tutte le altre abilità che modificano il modo in cui una terra entra nel campo di battaglia o che si applicano "mentre" entra nel campo di battaglia, come quella di Vesuva o della Grotta delle Anime.
 - Le terre non base perdono qualsiasi altro tipo di terra e abilità che avevano. Guadagnano il tipo di terra Montagna e l'abilità "{T}: Aggiungi {R}."
 - Il Magus della Luna non influenza nomi o supertipi. Non trasformerà una terra in una terra base né rimuoverà il supertipo leggendario da una terra leggendaria e le terre non si chiameranno "Montagna".
 - Se il Magus della Luna perde le sue abilità, continuerà a trasformare le terre non base in Montagne. Questo perché gli effetti che cambiano i sottotipi vengono applicati prima di considerare gli effetti che rimuovono abilità, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti hanno avuto inizio.
-

Mangara di Corondor

{1}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/1

{T}: Esilia il Mangara di Corondor e un permanente bersaglio.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'abilità del Mangara tenta di risolversi, l'abilità non si risolve. Non esili il Mangara.
 - Se il Mangara lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità si risolva, il permanente bersaglio verrà comunque esiliato. Il Mangara non verrà esiliato dalla zona in cui si trova.
-

Maniaco da Laboratorio

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Se stai per pescare una carta mentre il tuo grimorio è vuoto, vinci invece la partita.

- Se per qualche motivo non puoi vincere la partita (perché l'avversario ha lanciato la Grazia dell'Angelo in questo turno, ad esempio), non perderai per aver tentato di pescare una carta da un grimorio che non contiene carte. La pescata è stata comunque sostituita.
 - Se due o più giocatori controllano ognuno un Maniaco da Laboratorio e a ogni giocatore viene indicato di pescare un numero di carte, il giocatore di turno è il primo a pescare altrettante carte. Se questo fa invece vincere la partita a quel giocatore, la partita termina immediatamente. Se la partita non è ancora terminata, ripeti questo procedimento per ogni altro giocatore in ordine di turno.
-

Mentore di Llanowar

{G}

Creatura — Mutamagia Elfo

1/1

{G}, {T}, Scarta una carta: Crea una pedina creatura Druido Elfo 1/1 verde chiamata Elfi di Llanowar. Ha "{T}: Aggiungi {G}".

- A differenza della carta Elfi di Llanowar, la pedina non ha costo di mana. Il suo costo di mana convertito è pari a 0.
-

Mercante Grigio di Asfodelo

{3}{B}{B}

Creatura — Zombie

2/4

Quando il Mercante Grigio di Asfodelo entra nel campo di battaglia, ogni avversario perde X punti vita, dove X è pari alla tua devozione al nero. Guadagni tanti punti vita quanti sono i punti vita persi in questo modo. *(La tua devozione al nero è la somma dei {B} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)*

- L'ammontare di punti vita che guadagni è il totale dei punti vita persi, non semplicemente il valore di X.
- I simboli di mana generico e incolore ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} ecc.) nel costo di mana dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana nei riquadri di testo dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana ibrido, i simboli di mana ibrido monocoloro e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Conti il numero di simboli di mana nero nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l'abilità del Mercante Grigio di Asfodelo si risolve. Il Mercante Grigio di Asfodelo contribuirà alla tua devozione al nero se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- Se metti un'Aura sul permanente di un avversario, quell'Aura è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.

Micoderma Pallido

{3}{W}

Creatura — Fungus

2/4

All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino spora sul Micoderma Pallido.

Rimuovi tre segnalini spora dal Micoderma Pallido: Crea una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

Sacrifica un Saprolingio: Ogni creatura che controlli che è un Fungus o un Saprolingio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Una creatura che è sia un Fungus che un Saprolingio riceve solo +1/+1 dall'ultima abilità del Micoderma Pallido.

Mietitore di Anime

{4}{B}{B}

Creatura — Demone

5/5

Tocco letale

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina muore, puoi pescare una carta.

- Se un'altra creatura non pedina muore allo stesso tempo del Mietitore di Anime, l'abilità del Mietitore di Anime si innesca per quella creatura.

Mirri la Maledetta
{2} {B} {B}
Creatura Leggendaria — Felino Vampiro
3/2
Volare, attacco improvviso, rapidità
Ogniqualvolta Mirri la Maledetta infligge danno da combattimento a una creatura, metti un segnalino +1/+1 su Mirri la Maledetta.

- Se Mirri la Maledetta sta bloccando o è bloccata da una creatura che non ha attacco improvviso o doppio attacco, Mirri infliggerà danno da combattimento a quella creatura, poi riceverà un segnalino +1/+1, infine (se l'altra creatura è sopravvissuta) a Mirri verrà inflitto danno da combattimento.

Mostruosità Svolazzante
{3} {B} {B}
Creatura — Orrore
5/5
Quando lanci una magia creatura, sacrifica la Mostruosità Svolazzante.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Mutazione Incostante
{2} {U}
Istantaneo
Scegli una creatura bersaglio. Rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta non terra. Quella creatura prende +X/-X fino alla fine del turno, dove X è il costo di mana convertito di quella carta. Metti tutte le carte rivelate in questo modo in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

- Se una carta nel grimorio di un giocatore ha {X} nel suo costo di mana, X viene considerato 0.
- Riveli carte e le creature prendono +X/-X mentre la Mutazione Incostante si risolve. Tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione.

Nemesi del Vero Nome
{1} {U} {U}
Creatura — Farabutto Tritone
3/1
Mentre la Nemesi del Vero Nome entra nel campo di battaglia, scegli un giocatore.
La Nemesi del Vero Nome ha protezione dal giocatore scelto.

- Protezione da un giocatore significa che la Nemesi del Vero Nome ha protezione da ogni oggetto controllato da quel giocatore. Se un oggetto non ha un controllore (ad esempio una carta in un cimitero), il suo proprietario è considerato il suo controllore a questo scopo.

Ninja della Notte Fonda
{3}{U}
Creatura — Ninja Umano
2/2

Ninjutsu {1}{U} ({1}{U}), *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*

Ogniqualvolta il Ninja della Notte Fonda infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pescare una carta.

- L'abilità ninjutsu può essere attivata solo dopo la dichiarazione delle creature bloccanti. Fino ad allora, le creature attaccanti non sono né bloccate né non bloccate.
- Mentre attivi un'abilità ninjutsu, riveli la carta Ninja nella tua mano e fai tornare la creatura attaccante in mano al suo proprietario. Il Ninja viene messo sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve. Se lascia la tua mano prima di quel momento, non entrerà nel campo di battaglia.
- La creatura messa sul campo di battaglia con ninjutsu entra nel campo di battaglia attaccando lo stesso giocatore o planeswalker che la creatura ripresa in mano stava attaccando. Questa è una regola specifica di ninjutsu.
- Sebbene il Ninja stia attaccando, non viene mai dichiarato come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- L'abilità ninjutsu può essere attivata durante le sottofasi di dichiarazione delle creature bloccanti, di danno da combattimento o di fine combattimento. Se aspetti fino a dopo la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, poiché tutto il danno da combattimento viene inflitto contemporaneamente, il Ninja normalmente non infliggerà danno da combattimento.
- Se una creatura in combattimento ha attacco improvviso o doppio attacco, puoi attivare l'abilità ninjutsu durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso. Il Ninja infliggerà danno da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento in questo caso, anche se ha attacco improvviso.

Nodi Porfirei
{W}
Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, distruggi la creatura con la forza minore. Non può essere rigenerata. Se due o più creature hanno entrambe la forza minore, scegline una.

Quando non ci sono creature sul campo di battaglia, sacrifica i Nodi Porfirei.

- La prima abilità dei Nodi Porfirei non ha bersagli. Puoi distruggere una creatura con velo o protezione dal bianco.
- Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli la creatura da distruggere e il momento in cui viene distrutta.
- Se una delle creature con la forza minore ha indistruttibile, devi distruggerne una senza indistruttibile. Se tutte le creature con la forza minore hanno indistruttibile, non distruggi alcuna creatura.

- Se tutte le creature lasciano il campo di battaglia e vi fanno subito ritorno (magari perché l'Intermittenza Momentanea ha esiliato e fatto ritornare l'unica creatura), l'ultima abilità dei Nodi Porfirei si innesca. Li sacrificherai anche se c'è una creatura sul campo di battaglia prima che si sia risolta l'abilità.

Nodo Logico

{X}{U}{U}

Istantaneo

Esumare (*Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.*)

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {X}.

- Per lanciare il Nodo Logico, scegli un valore per X, determini il costo totale, poi paghi il costo totale con una combinazione di mana e carte esiliate.

Obbligato al Silenzio

{2}{W}

Incantesimo Tribale — Aura Ribelle

Incanta creatura

La creatura incantata non può attaccare o bloccare.

- Tribale è un tipo di carta (come creatura o istantaneo), non un supertipo (come leggendario). Il tipo non implica regole che influenzano il modo in cui la carta viene lanciata o si comporta sul campo di battaglia; permette semplicemente alla carta di avere tipi di creatura senza essere una creatura.
- Se metti Obbligato al Silenzio sul campo di battaglia senza lanciarlo, magari usando l'abilità di "reclutamento" di una carta come l'Esploratrice di Amrou, entrerà assegnato a una creatura. Scegli quella creatura mentre metti l'Aura sul campo di battaglia. Quest'azione non bersaglia quella creatura, perciò puoi far entrare Obbligato al Silenzio nel campo di battaglia assegnato a una creatura con anti-malocchio controllata da un avversario, ad esempio. Se non ci sono creature sul campo di battaglia a cui può essere assegnato, rimane in qualsiasi zona si trovasse.
- Se Obbligato al Silenzio diventa assegnato a una creatura che sta già attaccando o bloccando, la creatura continua ad attaccare o bloccare come di consueto.

Panarmonico

{4}

Artefatto

Se un artefatto o una creatura che entrano nel campo di battaglia fanno innescare l'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- Il Panarmonico influenza le abilità innescate entra-in-campo di un permanente oltre ad altre abilità innescate che si innescano quando quel permanente entra nel campo di battaglia. Tali abilità innescate iniziano con le parole "quando" oppure "ogniqua volta".
- Gli effetti di sostituzione non sono influenzati dall'abilità del Panarmonico. Ad esempio, una creatura che entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 non riceverà un segnalino +1/+1 addizionale.

- Anche le abilità che si applicano “mentre [questo artefatto o creatura] entra nel campo di battaglia”, come scegliere un colore con il Guanto del Potere, non sono influenzate.
- Non devi necessariamente controllare il permanente che entra nel campo di battaglia, ma solo il permanente che ha l’abilità innescata.
- L’effetto del Panarmonico non copia l’abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell’abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se mettere segnalini su un permanente) vengono effettuate separatamente.
- Se controlli due Panarmonici, un artefatto o una creatura che entrano nel campo di battaglia fanno sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Un terzo Panarmonico fa sì che le abilità si inneschino quattro volte, un quarto cinque volte e così via.
- Se un artefatto o una creatura che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente al Panarmonico (incluso il Panarmonico stesso) fanno innescare un’abilità innescata di un permanente che controlli, quell’abilità si innesca una volta in più.
- Se un’abilità innescata è collegata a una seconda abilità, le istanze aggiuntive di quell’abilità innescata sono a loro volta collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dalle istanze dell’abilità innescata.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un’abilità richiede informazioni sulla “carta esiliata”. Quando ciò accade, l’abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Ad esempio, se l’abilità entra-in-campo dell’Arcanista d’Elite si innesca due volte, vengono esiliate due carte. Il valore della X nel costo di attivazione dell’altra abilità dell’Arcanista d’Elite è la somma dei costi di mana convertiti delle due carte. Quando l’abilità si risolve, crei copie di entrambe le carte e puoi lanciare una, nessuna o entrambe le copie in qualsiasi ordine.

Passato in Fiamme

{3} {R}

Stregoneria

Ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero ha flashback fino alla fine del turno. Il costo di flashback è pari al suo costo di mana.

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

- Il Passato in Fiamme influenza solo le carte nel tuo cimitero nel momento in cui si risolve. Le carte istantaneo e stregoneria messe nel tuo cimitero più tardi nel turno non avranno flashback.
- Se lanci una magia con flashback, non puoi pagare alcun costo alternativo, come i costi di sovraccarico. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli per lanciare la magia con flashback.
- Se una carta ha più istanze di flashback, puoi scegliere di pagare uno qualsiasi dei suoi costi di flashback.
- Se una carta split guadagna flashback, paghi solo il costo della metà che stai lanciando.
- Se una carta senza costo di mana guadagna flashback grazie al Passato in Fiamme, non ha alcun costo di flashback. Non può essere lanciata in questo modo.

Patto dell'Evocatore

{0}

Istantaneo

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

All'inizio del tuo prossimo mantenimento, paga {2}{G}{G}. Se non lo fai, perdi la partita.

- Se il Patto dell'Evocatore viene neutralizzato, l'abilità innescata ritardata che minaccia di farti perdere la partita non si innescherà all'inizio del tuo prossimo mantenimento.

Patto del Massacro

{0}

Istantaneo

Distruggi una creatura non nera bersaglio.

All'inizio del tuo prossimo mantenimento, paga {2}{B}.

Se non lo fai, perdi la partita.

- Se il Patto del Massacro viene neutralizzato o non si risolve (magari perché il suo bersaglio è diventato illegale), l'abilità innescata ritardata che minaccia di farti perdere la partita non si innescherà all'inizio del tuo prossimo mantenimento.
- Se il Patto del Massacro si risolve con un bersaglio legale, ma il bersaglio legale non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile o è stato rigenerato), l'abilità innescata ritardata si innescherà comunque all'inizio del tuo prossimo mantenimento e dovrai pagare il costo o perderai la partita.

Patto di Negazione

{0}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio.

All'inizio del tuo prossimo mantenimento, paga

{3}{U}{U}. Se non lo fai, perdi la partita.

- Se il Patto di Negazione viene neutralizzato o non si risolve (magari perché il suo bersaglio è diventato illegale), l'abilità innescata ritardata che minaccia di farti perdere la partita non si innescherà all'inizio del tuo prossimo mantenimento.
- Se il Patto di Negazione si risolve con un bersaglio legale ma non riesce a neutralizzare quella magia (probabilmente perché quella magia non può essere neutralizzata), l'abilità innescata ritardata si innescherà comunque all'inizio del tuo prossimo mantenimento e dovrai pagare. Altrimenti...

Patto del Titano

{0}

Istantaneo

Crea una pedina creatura Gigante 4/4 rossa.

All'inizio del tuo prossimo mantenimento, paga {4}{R}.

Se non lo fai, perdi la partita.

- Devi pagare il costo del Patto del Titano durante il tuo prossimo mantenimento anche se la pedina Gigante non sopravvive così a lungo. Va bene, non *devi*, ma è comunque una buona idea.
 - Se il Patto del Titano viene neutralizzato, l'abilità innescata ritardata che minaccia di farti perdere la partita non si innescherà all'inizio del tuo prossimo mantenimento.
-

Petroglifi di Muraganda

{3}{G}

Incantesimo

Le creature senza abilità prendono +2/+2.

- Qualsiasi testo su una creatura è un'abilità, anche se quel testo non è applicabile in quel momento (ad esempio un'abilità ciclo di una creatura).
 - Se una terra con un tipo di terra base diventa una creatura, la sua abilità di mana intrinseca impedisce ai Petroglifi di Muraganda di applicarsi a essa.
 - Se un effetto dice che una creatura influenzata "ha" o "guadagna" un'abilità, i Petroglifi di Muraganda non si applicheranno a quella creatura perché ha guadagnato un'abilità. Se un effetto dice semplicemente che qualcosa è vero di una creatura influenzata (ad esempio, "la creatura bersaglio non può essere bloccata in questo turno"), allora quell'effetto non fa guadagnare un'abilità alla creatura.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura senza abilità potrebbe diventare letale se quella creatura guadagnasse un'abilità o i Petroglifi di Muraganda lasciassero il campo di battaglia durante quel turno.
-

Piedemoccio, il Clandestino

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Fungus

2/3

Ogniquale volta un Saprolingio che controlli muore, Piedemoccio, il Clandestino infligge 1 danno a ogni avversario e tu guadagni 1 punto vita.

{4}: Crea una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

- Se uno o più Saprolingio che controlli muoiono contemporaneamente a Piedemoccio, la prima abilità di Piedemoccio si innescherà comunque una volta per ogni Saprolingio che è morto.
-

Pietralveare

{2}

Artefatto

Le creature che controlli sono Tramutanti in aggiunta ai propri altri tipi di creatura.

- La Pietralveare non influenza le magie creatura o le carte creatura in una zona diversa dal campo di battaglia.
 - I Tramutanti non sono influenzati dalla Pietralveare; una creatura non può avere lo stesso tipo di creatura due volte.
-

Pioggia di Metallo Fuso

{1} {R} {R}

Stregoneria

Distruggi una terra bersaglio. Se quella terra è una terra non base, la Pioggia di Metallo Fuso infligge 2 danni al controllore della terra.

- Se la terra bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Pioggia di Metallo Fuso tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non verranno inflitti 2 danni ad alcun giocatore. Se il bersaglio è legale ma non può essere distrutto, probabilmente perché ha indistruttibile, al suo controllore vengono inflitti 2 danni.

Piroarte Raffinata

{1} {R} {R}

Stregoneria

La Piroarte Raffinata infligge 4 danni a un qualsiasi bersaglio.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, questa magia non può essere neutralizzata.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare la Piroarte Raffinata. Quando quella magia o abilità si risolve, la Piroarte Raffinata non sarà neutralizzata se la sua abilità arte magica si applica, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
- Poiché una magia non viene messa nel cimitero del suo proprietario finché non ha terminato di risolversi, la Piroarte Raffinata non considererà se stessa per la sua abilità arte magica.

Piuma del Paradiso

{4}

Artefatto

Mentre la Piuma del Paradiso entra nel campo di battaglia, scegli un colore.

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia del colore scelto, puoi guadagnare 1 punto vita.

{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - Se in qualche modo non è stato scelto alcun colore per la Piuma del Paradiso, la sua seconda abilità non può innescarsi e la sua ultima abilità non produce alcun mana. La seconda abilità non si innesca quando vengono lanciate magie incolore e l'ultima non produce mana incolore.
-

Placca Cefalica
{2}
Artefatto — Equipaggiamento
La creatura equipaggiata prende +1/+0 per ogni artefatto che controlli.
{B}{B}: Assegna la Placca Cefalica a una creatura bersaglio che controlli.
Equipaggiare {1}

- La Placca Cefalica viene considerata dalla sua stessa abilità, quindi fornirà almeno +1/+0.
- La prima abilità attivata della Placca Cefalica è simile a un'abilità equipaggiare, ma non è un'abilità equipaggiare. Soprattutto, puoi attivarla in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo, anche durante il turno di un altro giocatore.

Plasma Primordiale
{3}{U}
Creatura — Polimorfo Elementale
*/
Mentre il Plasma Primordiale entra nel campo di battaglia, a tua scelta diventa una creatura 3/3, una creatura 2/2 con volare oppure una creatura 1/6 con difensore.

- Mentre non è sul campo di battaglia, il Plasma Primordiale è una carta creatura 0/0. Non ha volare o difensore.
- Se un oggetto sul campo di battaglia diventa una copia del Plasma Primordiale, copierà i valori determinati dal suo effetto di sostituzione entra-in-campo.
- Se un oggetto entra nel campo di battaglia come una copia del Plasma Primordiale, copierà i valori determinati dall'effetto di sostituzione entra-in-campo di quel Plasma Primordiale, ma avrà forza e costituzione determinate dall'effetto di sostituzione entra-in-campo dell'oggetto che diventa una copia. Questo potrebbe far sì che tu abbia una creatura 3/3 con volare o una creatura 1/6 con volare e difensore, ad esempio.

Polimorfo di Vesuva
{3}{U}{U}
Creatura — Polimorfo
0/0
Mentre il Polimorfo di Vesuva entra nel campo di battaglia o viene girato a faccia in su, puoi scegliere un'altra creatura sul campo di battaglia. Se lo fai, finché il Polimorfo di Vesuva non viene girato a faccia in giù, diventa una copia di quella creatura, tranne che ha "All'inizio del tuo mantenimento, puoi girare questa creatura a faccia in giù".
Metamorfosi {1}{U}

- Il Polimorfo di Vesuva copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura che sta copiando e nulla di più (a meno che non stia copiando una creatura che sta copiando qualcos'altro o che è una pedina; vedi sotto). Non copia se una creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti

assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, se copia una creatura che di norma non è una creatura, non sarà una creatura.

- Se una creatura copiata ha {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Se una creatura copiata sta copiando qualcos'altro, il Polimorfo di Vesuva userà i valori copiabili di quella creatura. Nella maggior parte dei casi, il Polimorfo di Vesuva copierà qualsiasi cosa quella creatura stia copiando.
- Se una creatura copiata è una pedina che non è una copia di qualcos'altro, il Polimorfo di Vesuva copierà le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata. Il Polimorfo di Vesuva non è una pedina in questo caso.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno se il Polimorfo di Vesuva 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. Se un Polimorfo di Vesuva diventa una copia di una creatura dopo che è già sul campo di battaglia, queste abilità non si applicheranno mentre il Polimorfo di Vesuva diventa una copia poiché non sta entrando nel campo di battaglia; invece, si applicherà ogni abilità "Mentre [questa creatura] viene girata a faccia in su" o "Quando [questa creatura] viene girata a faccia in su".
- Se qualcosa copia il Polimorfo di Vesuva, la nuova copia avrà anche l'abilità innescata per girarla a faccia in giù. Tuttavia, una volta che è a faccia in giù, non avrà l'abilità metamorfosi del Polimorfo di Vesuva, quindi non potrà essere girata a faccia in su a meno che qualsiasi cosa stia copiando non abbia a sua volta un'abilità metamorfosi.

Ponderare
{U}
Stregoneria
Guarda le prime tre carte del tuo grimorio, poi rimettile a posto in qualsiasi ordine. Puoi rimescolare il tuo grimorio.
Pesca una carta.

- Se scegli di rimescolare il tuo grimorio, rimescoli anche le tre carte che hai appena guardato e rimesso in cima a esso.

Pongificare
{U}
Istantaneo
Distrucci una creatura bersaglio. Non può essere rigenerata. Il suo controllore crea una pedina creatura Scimpanzé 3/3 verde.

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

Potenza della Vecchia Krosa

{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se hai lanciato questa magia durante la tua fase principale, quella creatura prende invece +4/+4 fino alla fine del turno.

- Se un effetto copia la Potenza della Vecchia Krosa mentre è in pila, la copia fornirà alla creatura solo +2/+2, anche se la magia originale è stata lanciata durante la tua fase principale. Questo perché la copia viene creata in pila e non è mai stata lanciata.

Predoni Gathan

{3} {R} {R}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Determinazione — I Predoni Gathan prendono +2/+2 fintanto che non hai carte in mano.

Metamorfosi—Scarta una carta. *(Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}.*

Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.)

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto ai Predoni Gathan mentre la tua mano è vuota potrebbe diventare letale se una carta venisse aggiunta alla tua mano durante quel turno.

Primarca Kavù

{3} {G}

Creatura — Kavù

3/3

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

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

Se il Primarca Kavù è stato potenziato, entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.

- Per convocare una magia, puoi TAPPare qualsiasi creatura STAPPata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali (come il costo di potenziamento del Primarca Kavù) o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che viene calcolato il costo totale e può pagare per qualsiasi parte del costo totale, inclusa la parte che viene dal costo di potenziamento. Convocazione non cambia il costo di mana o il costo di mana convertito di una magia.
- Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPPata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPParla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per

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

Protettore di Pietra

{2}{W}

Creatura — Gargoyle

3/2

Lampo

Volare

Quando il Protettore di Pietra entra nel campo di battaglia, fai tornare una creatura che controlli in mano al suo proprietario.

Quando il Protettore di Pietra entra nel campo di battaglia, esilia una carta bersaglio da un cimitero.

- Puoi far tornare il Protettore di Pietra stesso in mano al suo proprietario quando si risolve la sua prima abilità innescata. Se non controlli altre creature, devi farlo tornare in mano al suo proprietario.
 - La prima abilità innescata del Protettore di Pietra non bersaglia alcuna creatura. Per questo motivo, nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli la creatura da far tornare e il momento in cui la fai tornare.
-

Radha, Erede di Keld

{R}{G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo

2/2

Ogniqualevolta Radha, Erede di Keld attacca, puoi aggiungere {R}{R}.

{T}: Aggiungi {G}.

- L'abilità innescata di Radha non è un'abilità di mana perché non si innesca da un'altra abilità di mana. Usa la pila e può essere neutralizzata.
 - Se non lo spendi, perdi il mana prodotto dall'abilità di Radha prima che siano dichiarate le creature bloccanti.
-

Raspatombe

{3}{B}

Creatura — Zombie

2/2

Follia {1}{B} *(Se scarti questa carta, scartala in esilio.*

Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.)

Quando il Raspatombe entra nel campo di battaglia, se è stato pagato il suo costo di follia, puoi far tornare una carta creatura bersaglio da un cimitero in mano al suo proprietario.

- Il costo di follia del Raspatombe è stato pagato se l'hai lanciato usando la sua abilità follia, anche se un effetto ha modificato l'ammontare di mana che hai pagato per quel costo.

Ratti della Fortezza

{2} {B}

Creatura — Ratto

2/1

Ombra (*Questa creatura può bloccare o essere bloccata solo da creature con ombra.*)

Ogniqualevolta i Ratti della Fortezza infliggono danno da combattimento a un giocatore, ogni giocatore scarta una carta.

- Mentre si risolve l'abilità innescata dei Ratti della Fortezza, ogni giocatore sceglie una carta nella propria mano senza rivelarla, poi tutte le carte vengono scartate contemporaneamente.

Ratti Spietati

{1} {B} {B}

Creatura — Ratto

2/2

I Ratti Spietati prendono +1/+1 per ogni altra creatura sul campo di battaglia chiamata Ratti Spietati.

Un mazzo può avere un qualsiasi numero di carte chiamate Ratti Spietati.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una carta Ratti Spietati potrebbe diventare letale se un'altra carta Ratti Spietati lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
- L'ultima abilità dei Ratti Spietati 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 *Spirale Temporale Remastered*, non puoi aggiungere altre carte Ratti Spietati dalla tua collezione personale.

Reclute Zelanti

{4} {R}

Creatura — Guerriero Umano

3/3

Rapidità

Quando le Reclute Zelanti entrano nel campo di battaglia, prendi il controllo di un permanente bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quel permanente. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata può bersagliare qualsiasi permanente, anche uno già STAPpato o sotto il tuo controllo.
-

Recupero

{1}{U}

Istantaneo

Puoi esiliare una carta blu dalla tua mano invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello del Recupero), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
-

Reliquia della Coalizione

{3}

Artefatto

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

{T}: Metti un segnalino carica sulla Reliquia della Coalizione.

All'inizio della tua fase principale pre-combattimento, rimuovi tutti i segnalini carica dalla Reliquia della Coalizione. Aggiungi un mana di un qualsiasi colore per ogni segnalino carica rimosso in questo modo.

- Se rimuovi più segnalini carica dalla Reliquia della Coalizione tutti in una volta, puoi aggiungere per ognuno un diverso colore di mana alla tua riserva di mana.
 - Solo la prima fase principale di ogni turno viene considerata una fase principale pre-combattimento, anche se vengono create fasi principali o fasi di combattimento addizionali.
-

Rematore di Mareacava

{W}{B}

Creatura Artefatto — Zombie

2/2

Quando il Rematore di Mareacava entra nel campo di battaglia, un avversario bersaglio rivela la sua mano e tu scegli una carta non terra da essa. Esilia quella carta.

Quando il Rematore di Mareacava lascia il campo di battaglia, fai tornare la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- Se il Rematore di Mareacava lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità si sia risolta, la sua seconda abilità si innescherà. Quest'abilità non avrà alcun effetto quando si risolve. Poi la sua prima abilità si risolverà ed esilierà la carta scelta a tempo indeterminato.
-

Respingere i Malvagi

{W}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio che bersaglia un permanente che controlli.

- Respingere i Malvagi può bersagliare una magia con più bersagli, fintanto che almeno uno di quei bersagli è un permanente che controlli.
- Se il permanente che controlli bersagliato dalla magia bersaglio lascia il campo di battaglia, quella magia non è più un bersaglio legale per Respingere i Malvagi. D'altra parte, se quel permanente bersaglio diventa un bersaglio illegale per la magia bersaglio, ma rimane sul campo di battaglia sotto il tuo controllo, la magia bersaglio è comunque un bersaglio legale per Respingere i Malvagi.

Rimandare

{1}{U}

Istantaneo

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

Pesca una carta.

- Rimandare può bersagliare una magia che non può essere neutralizzata. Quella magia non sarà neutralizzata né ritornerà in mano al suo proprietario, ma pescherai una carta.

Ripetere

{1}{R}{R}

Istantaneo

Riscatto {3} (*Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, riprendi in mano questa carta mentre si risolve.*)

Copia una magia istantaneo o stregoneria bersaglio. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Ripetere può copiare qualsiasi magia istantaneo o stregoneria, non soltanto una con dei bersagli.
- La copia viene creata in pila, quindi non viene “lanciata”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. La copia si risolverà prima della magia originale.
- La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non è possibile scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Se la magia infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo alternativo o addizionale per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Ripristinare Equilibrio

Stregoneria

Sospendere 6—{W}

Ogni giocatore sceglie un numero di terre che controlla pari al numero di terre controllate dal giocatore che ne controlla di meno, poi sacrifica quelle rimanenti. I giocatori sacrificano le creature e scartano le carte allo stesso modo.

- Mentre Ripristinare Equilibrio si risolve, prima il giocatore attivo sceglie il numero appropriato di terre che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Dopo tutte le terre che non sono state scelte vengono sacrificate contemporaneamente. Poi, a partire di nuovo dal giocatore attivo, ogni giocatore sceglie il numero appropriato di creature che controlla e sacrifica le sue altre creature dopo che sono state effettuate tutte le scelte. Infine, i giocatori scelgono carte che hanno in mano senza rivelarle nello stesso ordine e scartano le carte rimanenti.
- Eventuali abilità che si innescano durante questo procedimento dovranno aspettare di essere messe in pila finché Ripristinare Equilibrio non avrà finito di risolversi.
- Eventuali abilità delle creature sacrificate possono modificare le terre che vengono sacrificate o innescarsi a causa loro, ma non possono modificare le carte che vengono scartate o innescarsi a causa loro. Le abilità delle terre sacrificate non modificano le creature che vengono sacrificate o le carte che vengono scartate né si innescano a causa loro.

Ritardo

{1} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Se la magia è neutralizzata in questo modo, esilia con tre segnalini tempo su di essa invece di metterla nel cimitero del suo proprietario. Se non ha sospendere, guadagna sospendere. *(All'inizio del mantenimento del suo proprietario, rimuovi un segnalino tempo da quella carta. Quando l'ultimo viene rimosso, il giocatore lancia la carta senza pagare il suo costo di mana. Se è una creatura, ha rapidità.)*

- Quando l'ultimo segnalino tempo viene rimosso dalla carta esiliata, la carta viene lanciata come una magia completamente nuova. I modi e i bersagli vengono scelti di nuovo. Se la magia ha costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati nuovamente. Se non è possibile, la magia non può essere lanciata e rimane in esilio.
 - Se la magia bersaglio è stata lanciata con flashback, sarà l'effetto del Ritardo a esiliarla, non l'effetto di flashback. La carta otterrà segnalini tempo e guadagnerà sospendere (se non aveva già sospendere).
 - Se la magia bersaglio è a faccia in giù, viene esiliata a faccia in su. Non può essere lanciata a faccia in giù quando viene lanciata senza pagare il suo costo di mana.
-

Ritornare Polvere

{2}{W}{W}

Istantaneo

Esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio. Se hai lanciato questa magia nella tua fase principale, puoi esiliare fino a un altro artefatto o incantesimo bersaglio.

- Ritornare Polvere può sempre bersagliare un secondo artefatto o incantesimo; semplicemente non lo esilierà se non è la tua fase principale quando lanci Ritornare Polvere.
 - Se una magia o abilità copia Ritornare Polvere, la copia esilia solo il primo artefatto o incantesimo bersaglio perché non è mai stata lanciata.
-

Ritorno Terrificante

{2}{B}{B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

Flashback—Sacrifica tre creature. (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.*)

- Poiché i bersagli delle magie sono scelti prima che i costi (come “Sacrifica tre creature”) vengano pagati, il Ritorno Terrificante lanciato con flashback non può bersagliare una carta creatura che verrà sacrificata per pagarne il costo.
-

Rivendicazione della Natura

{G}

Istantaneo

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Il suo controllore guadagna 4 punti vita.

- Se l'artefatto o l'incantesimo bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Rivendicazione della Natura tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore guadagna 4 punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore guadagna 4 punti vita.
-

Rovine Ramunap

Terra — Deserto

{T}: Aggiungi {C}.

{T}, Paga 1 punto vita: Aggiungi {R}.

{2}{R}{R}, {T}, Sacrifica un Deserto: Le Rovine Ramunap infliggono 2 danni a ogni avversario.

- Deserto è un sottotipo di terra senza alcun significato implicito. Non fornisce alla terra alcuna abilità di mana intrinseca. Tuttavia, le altre carte possono verificare quali terre sono Deserti.
 - Puoi sacrificare le Rovine Ramunap per pagare il costo della loro stessa abilità.
-

Saccheggiatore *il-Kor*

{1}{U}

Creatura — Farabutto Kor

1/1

Ombra (*Questa creatura può bloccare o essere bloccata solo da creature con ombra.*)

Ogniqualevolta il Saccheggiatore *il-Kor* infligge danno a un avversario, pesca una carta, poi scarta una carta.

- Peschi una carta e ne scarti una mentre l'abilità del Saccheggiatore *il-Kor* si risolve. Tra queste azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere alcuna azione.

Sacerdotessa del Contenimento

{1}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Lampo

Se una creatura non pedina sta per entrare nel campo di battaglia e non è stata lanciata, invece esiliata.

- L'ultima abilità della Sacerdotessa del Contenimento non influirà su alcuna creatura che sia stata lanciata, incluse quelle lanciate da zone inusuali come il tuo cimitero.
- Se una carta non creatura non è stata lanciata e sta entrando nel campo di battaglia come creatura (a causa di un effetto come quello della Marcia delle Macchine), sarà esiliata. Al contrario, se una carta creatura non è stata lanciata e sta entrando nel campo di battaglia come permanente non creatura (ad esempio Eliod dalla Corona Solare con devozione insufficiente), non sarà esiliata.
- Se la Sacerdotessa del Contenimento entra nel campo di battaglia senza essere lanciata, non sarà esiliata dalla sua stessa abilità.
- Se la Sacerdotessa del Contenimento entra nel campo di battaglia allo stesso tempo di altre creature, la sua abilità non influenzerà queste creature.

Saffi Erikdotter

{G}{W}

Creatura Leggendaria — Esploratore Umano

2/2

Sacrifica Saffi Erikdotter: Quando una creatura bersaglio viene messa nel tuo cimitero in questo turno, rimetti quella carta sul campo di battaglia.

- Saffi può essere scelta come bersaglio della sua stessa abilità. In questo caso, l'abilità non si risolve perché il suo bersaglio è illegale, perciò Saffi non verrà rimessa sul campo di battaglia, ma eventuali abilità che verificano se o quando una creatura muore vedranno che è morta.
 - L'effetto di Saffi funziona una sola volta. Se la creatura bersaglio muore e poi viene rimessa sul campo di battaglia, è considerata come una nuova creatura. Se quella nuova creatura muore, non verrà rimessa sul campo di battaglia.
-

Santuario Mistico

Terra — Isola

(*T*): *Aggiungi U.*)

Il Santuario Mistico entra nel campo di battaglia

TAPpato a meno che tu non controlli tre o più altre Isole.

Quando il Santuario Mistico entra nel campo di battaglia

STAPpato, puoi mettere una carta istantaneo o

stregoneria bersaglio dal tuo cimitero in cima al tuo grimorio.

- Se un altro effetto mette il Santuario Mistico sul campo di battaglia TAPpato, entra TAPpato, anche se controlli tre o più altre isole.

Schiavizzare

{4} {B} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Controlli la creatura incantata.

All'inizio del tuo mantenimento, la creatura incantata infligge 1 danno al suo proprietario.

- Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati. Rimarranno assegnati, ma le loro abilità che usano la parola “tu” per indicare il giocatore a cui si riferiscono continueranno a riferirsi al loro controllore e non a te. Il controllore di un tale Equipaggiamento può attivare la sua abilità equipaggiare per spostarlo su una delle sue creature durante la sua fase principale.

Sciamano Nantuko

{2} {G}

Creatura — Sciamano Insetto

3/2

Quando lo Sciamano Nantuko entra nel campo di battaglia, se non controlli terre TAPpate, pesca una carta.

Sospendere 1—{2} {G} {G} (*Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {2} {G} {G} ed esiliarla con un segnalino 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. Ha rapidità.*)

- Se controlli delle terre TAPpate subito dopo che lo Sciamano Nantuko entra nel campo di battaglia, la sua abilità non si innesca. Se controlli delle terre TAPpate mentre l'abilità si risolve, non peschi alcuna carta. Tuttavia, le tue terre possono diventare TAPpate e poi di nuovo STAPpate tra questi due momenti.

Scimmia Spirito Guida

{2} {R}

Creatura — Spirito Scimpanzé

2/2

Esilia la Scimmia Spirito Guida dalla tua mano:

Aggiungi {R}.

- Se il costo di una magia o di un'abilità include quello di riprendere una creatura in mano e pagare mana, non puoi attivare l'abilità di mana della Scimmia Spirito Guida dopo averla ripresa in mano. Questo perché le abilità di mana devono essere attivate prima che inizi a pagare i costi.
-

Seminanubi

{1}{U}

Creatura — Mutamagia Spiritello

1/1

Volare

{U}, {T}, Scarta una carta: Crea una pedina creatura Spiritello 1/1 blu chiamata Spiritello delle Nuvole. Ha volare e “Lo Spiritello delle Nuvole può bloccare solo creature con volare”.

- A differenza della carta Spiritello delle Nuvole, la pedina non ha costo di mana. Il suo costo di mana convertito è pari a 0.
-

Sentiero dell'Esilio

{W}

Istantaneo

Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore può passare in rassegna il proprio grimorio per una carta terra base, mettere quella carta sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescolare il proprio grimorio.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui il Sentiero dell'Esilio tenta di risolversi, la magia non si risolverà. Il controllore della creatura non passerà in rassegna il suo grimorio per una carta terra base.
 - Il controllore della creatura esiliata non è tenuto a passare in rassegna il suo grimorio per una terra base. Se quel giocatore non lo fa, non rimescolerà il proprio grimorio.
-

Serpe della Scia

{7}{U}

Creatura — Serpe

6/6

La Serpe della Scia non può attaccare a meno che il giocatore in difesa non controlli un'Isola.

Quando non controlli Isole, sacrifica la Serpe della Scia.

Metamorfosi {5}{U} (*Puoi lanciare questa carta a faccia in giù come una creatura 2/2 pagando {3}. Girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di metamorfosi.*)

- La prima abilità della Serpe della Scia si applica solo mentre stai dichiarando le creature attaccanti. Se attacca mentre è a faccia in giù e poi viene girata a faccia in su, sarà comunque attaccante anche se il giocatore in difesa non controlla Isole.
- Se una creatura attacca un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa.

Sigillo del Trono Vuoto

{3}{W}{W}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia incantesimo, crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Poiché non è ancora sul campo di battaglia, lanciare il Sigillo del Trono Vuoto non farà innescare la sua stessa abilità.

Signore del Tridente Perlaceo

{U}{U}

Creatura — Tritone

2/2

Le altre creature Tritone che controlli prendono +1/+1 e hanno passa-Isole. *(Non possono essere bloccate fintanto che il giocatore in difesa controlla un'Isola.)*

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Tritone che controlli potrebbe diventare letale se il Signore del Tridente Perlaceo lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Silenzio

{W}

Istantaneo

I tuoi avversari non possono lanciare magie in questo turno.

- Il Silenzio non influenza le magie lanciate dai tuoi avversari prima che tu abbia lanciato il Silenzio, incluse eventuali magie che sono ancora in pila. Inoltre, il Silenzio non impedirà ai tuoi avversari di lanciare magie dopo che hai lanciato il Silenzio ma prima che si sia risolto.
- L'unica funzione del Silenzio è quella di impedire di lanciare magie. I tuoi avversari possono sempre attivare abilità, comprese quelle delle carte nella loro mano (come ciclo). Le loro abilità innescate funzioneranno come di consueto, potranno sempre giocare le terre e così via.
- Un giocatore che non può lanciare una magia non può sospendere una carta.

Sram, Edificatore Capo

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Consigliere Nano

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia Aura, Equipaggiamento o Veicolo, pesca una carta.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Stranezza Velata

{3} {U}

Creatura — Illusione

2/3

Sospendere 4—{1} {U} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {1} {U} ed esiliarla con quattro 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. Ha rapidità.)*

Quando l'ultimo segnalino tempo viene rimosso dalla Stranezza Velata mentre è esiliata, le creature non possono essere bloccate in questo turno.

- Poiché non modifica le caratteristiche di alcun oggetto, l'ultima abilità della Stranezza Velata si applica alle creature che non erano sul campo di battaglia mentre l'abilità si è risolta.
-

Stretta Contagiosa

{2}

Artefatto

Quando la Stretta Contagiosa entra nel campo di battaglia, metti un segnalino -1/-1 su una creatura bersaglio.

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

- Se un permanente ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, questi vengono rimossi a coppie come azione di stato in modo che sul permanente ne rimanga un solo tipo.
 - Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
 - Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché "un qualsiasi numero" comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
 - I giocatori possono rispondere a una magia o abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.
-

Sussulto
{1}{R}
Stregoneria
Sussulto infligge 2 danni a ogni creatura senza volare.
//
Turbolenza
{5}{R}
Stregoneria
Turbolenza infligge 6 danni a ogni creatura con volare.

- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà delle carte split incluse in questa espansione.
- Tutte le carte split hanno due facce su un'unica carta: quando lanci una metà della carta split, è solo quella faccia a essere messa in pila. Le caratteristiche della metà della carta che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.
- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, Sussulto // Turbolenza conta per uno, non per due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Quando non è in pila, una carta split possiede le caratteristiche combinate delle sue due metà. Ad esempio, Sussulto // Turbolenza ha un costo di mana convertito pari a 8. Questo significa che, se un effetto ti permette di passare in rassegna per una carta con costo di mana convertito pari o inferiore a 4, non puoi trovare Sussulto // Turbolenza.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con determinate caratteristiche, considera solo la metà che stai lanciando. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una magia con costo di mana convertito pari o inferiore a 4 dalla tua mano, puoi lanciare Sussulto ma non Turbolenza.
- Se copi una magia che è una metà di una carta split, viene copiata quella stessa metà. Ad esempio, se copi Sussulto, anche la copia sarà un Sussulto, non Turbolenza.

Sussurratore delle Bestie
{2}{G}{G}
Creatura — Druido Elfo
2/3
Ogniqualevolta lanci una magia creatura, pesca una carta.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Tagliagole di Zulaport
{1}{B}
Creatura — Alleato Farabutto Umano
1/1
Ogniqualevolta il Tagliagole di Zulaport o un'altra creatura che controlli muoiono, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se un'altra creatura che controlli muore nello stesso momento del Tagliagole di Zulaport, la sua abilità si innescherà per quella creatura.

Talrand, Evocatore Celeste

{2}{U}{U}

Creatura Legendaria — Mago Tritone

2/2

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Draghetto 2/2 blu con volare.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Tarmogoyf

{1}{G}

Creatura — Lhurgoyf

/1+

La forza del Tarmogoyf è pari al numero di tipi di carta tra le carte in tutti i cimiteri e la sua costituzione è pari a quel numero più 1.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Tarmogoyf funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia. Se il Tarmogoyf è nel tuo cimitero, considererà se stesso.
- Il Tarmogoyf conta i tipi di carta, non le carte. Se la sola carta in tutti i cimiteri è un'unica creatura artefatto, il Tarmogoyf sarà 2/3. Se le uniche carte in tutti i cimiteri sono dieci creature artefatto, il Tarmogoyf sarà comunque 2/3.
- I tipi di carta che possono comparire sulle carte in un cimitero sono artefatto, creatura, incantesimo, istantaneo, planeswalker, stregoneria, terra e tribale. Leggendaria, base e neve sono supertipi, non tipi di carta.
- Se una magia istantaneo o stregoneria infligge danno al Tarmogoyf o ne diminuisce la costituzione, quella magia viene messa nel cimitero del suo proprietario prima che vengano verificate le azioni di stato. Se quella carta è la prima del suo tipo a entrare in un cimitero, aumenterà la costituzione del Tarmogoyf prima che la partita verifichi se il Tarmogoyf muore.

Tasigur, la Zanna d'Oro

{5}{B}

Creatura Legendaria — Sciamano Umano

4/5

Esumare (*Ogni carta che esili dal tuo cimitero mentre lanci questa magia corrisponde al pagamento di {1}.*)

{2}{g/u}{g/u}: Macina due carte, poi riprendi in mano dal tuo cimitero una carta non terra scelta da un avversario.

- L'ultima abilità di Tasigur non bersaglia alcuna carta o giocatore. Scegli un avversario e quel giocatore sceglie una carta non terra solo dopo che tu hai macinato due carte.

- L'avversario scelto può scegliere una qualsiasi carta non terra nel tuo cimitero, non solo una delle carte macinate.
-

Teferi, Mago di Zhalfir

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

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/4

Lampo

Le carte creatura che possiedi che non sono sul campo di battaglia hanno lampo.

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

- Mentre controlli Teferi, puoi esiliare carte creatura dalla tua mano con sospendere in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.
 - Se una magia in pila ha battibaleno mentre controlli Teferi, non puoi sospendere carte creatura poiché battibaleno ti impedisce di lanciarle, anche se sospenderle è un'azione speciale.
 - L'ultima abilità di Teferi significa che affinché un avversario possa lanciare una magia, deve essere il turno di quell'avversario, durante una fase principale e la pila deve essere vuota. Questo è valido anche se una regola o un effetto permette che una stregoneria venga lanciata in un altro momento.
 - Se una magia o abilità consente a un avversario di lanciare una magia come parte del suo effetto (come fanno sospendere e ripresa), quell'avversario non può lanciare quella magia poiché l'abilità che si sta risolvendo è ancora in pila. Questo è valido anche se la magia è un istantaneo.
 - Se un effetto consente a un avversario di lanciare magie in ogni momento in cui potrebbe lanciare un istantaneo (ad esempio, se anche il tuo avversario controlla un Teferi), la restrizione dell'ultima abilità di Teferi ha la precedenza su quel permesso.
-

Tentacoli della Corruzione

{3}{B}

Istantaneo

I Tentacoli della Corruzione infliggono X danni a una creatura bersaglio e tu guadagni X punti vita, dove X è il numero di Paludi che controlli.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui i Tentacoli della Corruzione tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non guadagnerai X punti vita.
-

Testimone Eterna

{1}{G}{G}

Creatura — Sciamano Umano

2/1

Quando la Testimone Eterna entra nel campo di battaglia, puoi riprendere in mano una carta bersaglio dal tuo cimitero.

- Se una magia che si risolve mette la Testimone Eterna sul campo di battaglia, l'abilità della Testimone Eterna può bersagliare quella carta se viene messa nel tuo cimitero quando si risolve.

Thelon di Havenwood

{G}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

2/2

Ogni creatura Fungus prende +1/+1 per ogni segnalino spora su di essa.

{B}{G}, Esilia una carta Fungus da un cimitero: Metti un segnalino spora su ogni Fungus sul campo di battaglia.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura Fungus potrebbe diventare letale se Thelon lasciasse il campo di battaglia durante quel turno o se i segnalini spora venissero rimossi dal Fungus durante quel turno.

Tisi

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

Stregoneria

Distruggi una creatura bersaglio. Il suo controllore perde punti vita pari alla sua forza più la sua costituzione.

Sospendere 5—{1}{B} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {1}{B} ed esiliarla con cinque 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.)*

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Tisi tenta di risolversi, la magia non si risolve. Nessun giocatore perde punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), il suo controllore perde punti vita.
- Se la forza della creatura è negativa, sommerai comunque la sua forza e la sua costituzione per determinare quanti punti vita verranno persi. Se il totale è negativo, il suo controllore non guadagna né perde punti vita. Ad esempio, se la Tisi distrugge una creatura -1/3, provocherà una perdita di 2 punti vita. Se la Tisi distrugge una creatura -4/3, non provocherà alcuna perdita di punti vita.

Tizzone Assordante

{2}{R}{R}

Creatura — Elementale

-1/3

Doppio attacco

{R}: Il Tizzone Assordante prende +1/+0 fino alla fine del turno.

- Poiché la forza del Tizzone Assordante è di solito negativa, dovrai fornirgli almeno +2/+0 prima che possa infliggere danno. Non infliggerà danno negativo.
-

Tolaria Occidentale

Terra

Tolaria Occidentale entra nel campo di battaglia

TAPPata.

{T}: Aggiungi {U}.

Trasmutare {1}{U}{U} (*1*){U}{U}, *Scarta questa*

carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta con costo di mana convertito pari a 0, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.

Trasmuta solo quando potresti lanciare una stregoneria.)

- Le carte con costo di mana {0} (come il Patto di Negazione) e le carte senza costo di mana (come la Visione Ancestrale e Tolaria Occidentale stessa) hanno costo di mana convertito pari a 0.
 - Le carte con costo di mana {X}, {X}{X} o {X}{X}{X} hanno costo di mana convertito pari a 0.
-

Traditore Abissale

{B}{B}

Creatura — Spirito

1/1

Rapidità

Ombra (*Questa creatura può bloccare o essere bloccata solo da creature con ombra.*)

Ogniquale volta un'altra creatura viene messa nel tuo cimitero dal campo di battaglia, puoi pagare {B}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia il Traditore Abissale dal tuo cimitero.

- Se il Traditore Abissale e un'altra creatura vengono messi nel tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità del Traditore Abissale non si innescherà. Questo perché deve trovarsi nel tuo cimitero prima che la creatura muoia affinché si inneschi la sua abilità che lo fa tornare sul campo di battaglia.
 - Una pedina che possiedi e che muore viene messa nel tuo cimitero prima di smettere di esistere.
 - Se più creature vengono messe nel tuo cimitero contemporaneamente, l'abilità del Traditore Abissale si innescherà per ognuna di loro. Dopo che lo avrai rimesso sul campo di battaglia, puoi pagare {B} per le altre abilità mentre si risolvono, ma se lo fai non avranno alcun effetto. Anche se il Traditore Abissale ritorna nel tuo cimitero, viene considerato un nuovo oggetto e non verrà rimesso sul campo di battaglia.
-

Tramutante Armonico

{1}{G}{W}

Creatura — Tramutante

1/1

Tutti i Tramutanti hanno “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio”.

- L'abilità che il Tramutante Armonico conferisce a se stesso si innesca quando entra nel campo di battaglia.
- Il controllore del Tramutante che entra nel campo di battaglia controlla l'abilità innescata per quel Tramutante e sceglie cosa distruggere, non necessariamente il controllore del Tramutante Armonico.

Tramutante Crotalo

{W}

Creatura — Tramutante

1/1

Tutte le creature Tramutante hanno aggirare.

(Ogniqualvolta una creatura senza aggirare blocca un Tramutante, la creatura bloccante prende -1/-1 fino alla fine del turno.)

- Dopo che un Tramutante è stato bloccato da una creatura senza aggirare, la creatura bloccante prende -1/-1 anche se il Tramutante bloccato perde aggirare prima che l'abilità si risolva.

Tramutante a Due Teste

{1} {R}

Creatura — Tramutante

1/1

Tutte le creature Tramutante hanno minacciare. *(Non possono essere bloccate tranne che da due o più creature.)*

- Più istanze di minacciare sulla stessa creatura sono ridondanti.

Tramutante del Falasco

{2} {R}

Creatura — Tramutante

2/2

Tutte le creature Tramutante hanno “Questa creatura prende +1/+1 fintanto che controlli una Palude”.

Tutti i Tramutanti hanno “{B}: Rigenera questo permanente”. *(La prossima volta che sta per essere distrutto, invece TAPPALO, rimuovilo dal combattimento e cura tutti i suoi danni.)*

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Tramutante potrebbe diventare letale se il Tramutante del Falasco lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Tramutante Fungus

{3} {G}

Creatura — Tramutante Fungus

2/2

Tutte le creature Tramutante hanno “Ogniqualvolta viene inflitto danno a questa creatura, metti un segnalino +1/+1 su di essa”. *(Deve sopravvivere al danno per ottenere il segnalino.)*

- Se più fonti infliggono danno a un Tramutante contemporaneamente e quel Tramutante sopravvive al danno, prenderà solo un segnalino +1/+1 nonostante la sua notevole impresa.

Tramutante Furioso
{5}{R}
Creatura — Tramutante
3/3

Tutte le creature Tramutante hanno doppio attacco.

- Se una creatura perde doppio attacco dopo aver assegnato danno nella sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso (per esempio, perché il Tramutante Furioso ha lasciato il campo di battaglia), quella creatura non assegnerà danno nella sottofase di danno da combattimento normale.

Tramutante in Letargo
{2}{G}{U}
Creatura — Tramutante
2/2

Tutte le creature Tramutante hanno difensore.
Tutti i Tramutanti hanno “Quando questo permanente entra nel campo di battaglia, pesca una carta”.

- L’ultima abilità che il Tramutante in Letargo conferisce a se stesso si innesca quando entra nel campo di battaglia.
- Il controllore del Tramutante che entra nel campo di battaglia pesca una carta, non necessariamente il controllore del Tramutante in Letargo.

Tramutante Linfatico
{4}{W}
Creatura — Tramutante
3/3

Tutte le creature Tramutante hanno assorbire 1. *(Se una fonte sta per infliggere danno a un Tramutante, previeni 1 di quei danni.)*

- Se più fonti stanno per infliggere danno a un Tramutante contemporaneamente, previeni 1 danno da ognuna di quelle fonti.
- Se più effetti di sostituzione si applicano a una creatura a cui viene inflitto danno, il controllore della creatura sceglie l’ordine in cui applicarli, non il controllore della fonte del danno.

Tramutante Nerboruto
{1}{W}
Creatura — Tramutante
1/1

Tutte le creature Tramutante prendono +1/+1.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Tramutante potrebbe diventare letale se il Tramutante Nerboruto lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Tramutante Osservatore

{3}{W}

Creatura — Tramutante

2/2

Tutte le creature Tramutante prendono +0/+2.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un altro Tramutante potrebbe diventare letale se un il Tramutante Osservatore lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Tramutante Polmonare

{3}{W}{W}

Creatura — Tramutante

3/3

Tutte le creature Tramutante hanno volare.

Tutti i Tramutanti hanno “Se questo permanente sta per essere messo in un cimitero, puoi invece metterlo in cima al grimorio del suo proprietario”.

- L’effetto di sostituzione che il Tramutante Polmonare garantisce a tutti i Tramutanti si applica al Tramutante Polmonare e a qualsiasi Tramutante che stia per morire contemporaneamente ad esso.
- Se più Tramutanti posseduti da un giocatore stanno per morire contemporaneamente, quel giocatore sceglie un numero qualsiasi di quei Tramutanti e li mette in cima al suo grimorio in qualsiasi ordine. Non rivela quest’ordine.

Tramutante Possente

{4}{G}

Creatura — Tramutante

2/2

Tutte le creature Tramutante prendono +2/+2.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Tramutante potrebbe diventare letale se il Tramutante Possente lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Tramutante Puntatrice

{2}{R}

Creatura — Tramutante

2/2

Ogni carta Tramutante in mano a ogni giocatore ha ciclotramutante {3}.

Ciclotramutante {3} (*{3}*, *Scarta questa carta: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Tramutante, rivelala, aggiungila alla tua mano, poi rimescola il tuo grimorio.*)

- Contrariamente a un'abilità ciclo classica, ciclotramutante non ti fa pescare una carta. Invece, ti permette di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Tramutante.
 - Ciclotramutante è una tipologia di ciclo. Qualsiasi abilità che si inneschi quando una carta viene ciclata si innesca anche quando viene giocata l'abilità ciclotramutante di una carta. Qualsiasi abilità che impedisca l'attivazione di un'abilità ciclo impedisce anche l'attivazione di ciclotramutante.
-

Tramutante Virulento

{G}

Creatura — Tramutante

1/1

Tutte le creature Tramutante hanno avvelenare 1.

(Ogniqualvolta un Tramutante infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore ottiene un segnalino veleno. Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita.)

- Avvelenare 1 fa ottenere al giocatore un solo segnalino veleno quando gli viene inflitto danno da combattimento da un Tramutante, indipendentemente da quanti danni ha inflitto quel Tramutante.
 - Un giocatore con dieci o più segnalini veleno perde la partita come azione di stato, anche se non ci sono permanenti con avvelenare sul campo di battaglia.
 - Se una creatura ha più istanze di avvelenare, ognuna si innesca separatamente.
-

Trasmutatore Artiglio Curvo

{3} {U}

Creatura — Mago Uccello

3/1

Lampo

Volare

Quando il Trasmutatore Artiglio Curvo entra nel campo di battaglia, scambia forza e costituzione di una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

- Gli effetti che scambiano forza e costituzione di una creatura si applicano dopo tutti gli altri effetti, indipendentemente dal momento in cui hanno iniziato ad applicarsi. Ad esempio, se bersagli una creatura 1/2 e poi le fornisci +2/+0 più avanti nel turno, sarà una creatura 2/3, non 4/1.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se scambi la sua forza e la sua costituzione durante quel turno.
-

Trionfo di Liliana

{1} {B}

Istantaneo

Ogni avversario sacrifica una creatura. Se controlli un planeswalker Liliana, ogni avversario scarta anche una carta.

- Viene verificato se controlli o meno un planeswalker Liliana solo mentre la magia si risolve.

- Controllare più di un planeswalker Liliana non avrà alcun vantaggio in più rispetto a controllarne solo uno.
- Puoi lanciare il Trionfo di Liliana anche se alcuni o tutti gli avversari non potranno sacrificare una creatura. Se controlli un planeswalker Liliana, scarteranno comunque una carta, anche se non hanno potuto sacrificare una creatura.
- Mentre il Trionfo di Liliana si risolve, l'avversario di turno (oppure, se è il tuo turno, il prossimo avversario in ordine di turno) sceglie una creatura da sacrificare, 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. Poi, se controlli un planeswalker Liliana, secondo lo stesso ordine, ogni avversario sceglie una carta nella propria mano senza rivelarla e quelle carte vengono scartate contemporaneamente.

Urborg, Tomba di Yawgmoth
 Terra Leggendaria
 Ogni terra è una Palude in aggiunta ai suoi altri tipi di terra.

- Urborg, Tomba di Yawgmoth non è una Palude mentre non è sul campo di battaglia.
- Le carte terra che non si trovano sul campo di battaglia non sono Paludi mentre Urborg è sul campo di battaglia.
- L'abilità di Urborg fa acquisire il tipo di terra Palude a ogni terra sul campo di battaglia. Ogni terra che è una Palude ha l'abilità "{T}: Aggiungi {B}". Questo effetto non modifica nient'altro di quelle terre, compresi i loro nomi, altri sottotipi, altre abilità o se sono leggendarie, base o neve.
- Se un effetto come quello del Magus della Luna fa perdere a Urborg le sue abilità impostandola a un tipo di terra base non in aggiunta ai suoi altri tipi, Urborg non trasformerà le terre in Paludi, indipendentemente dall'ordine in cui quegli effetti hanno iniziato ad applicarsi.

Il Vacuo
 {5}
 Creatura Artefatto — Golem
 4/4
 Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni carta che hai ciclato o scartato in questo turno.
 Ciclo {2} (*{2}*, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

- Il costo di Il Vacuo viene ridotto anche se le carte che hai ciclato o scartato non sono nel tuo cimitero.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella di Il Vacuo). Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Dopo che hai scartato tre carte durante un turno, Il Vacuo costa {0} per essere lanciato. Non si fermerà a {1}, né avrà costi di mana negativi.
- La prima abilità di Il Vacuo non ti permette di scartare carte. Ti servirà un altro effetto che ti richieda o ti consenta di scartarle, come un'abilità ciclo.

Vagabondo Pensoso
{4}{U}
Creatura — Elementale
2/2

Volare

Quando il Vagabondo Pensoso entra nel campo di battaglia, pesca due carte.

Apparire {2}{U} *(Puoi lanciare questa magia pagando il suo costo di apparire. Se lo fai, viene sacrificata quando entra nel campo di battaglia.)*

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di apparire), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il costo di mana convertito della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se paghi il costo di apparire, puoi far risolvere l'abilità innescata del Vagabondo Pensoso prima dell'abilità innescata apparire. Puoi lanciare magie dopo che quell'abilità si risolve ma prima di dover sacrificare il Vagabondo Pensoso.

Vampata di Magia
{X}{U}
Istantaneo
Riscatto {3} *(Puoi pagare {3} addizionale mentre lanci questa magia. Se lo fai, riprendi in mano questa carta mentre si risolve.)*
Neutralizza una magia bersaglio con costo di mana convertito pari a X.

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

Vampira Fattucchiera
{B}{B}
Creatura — Sciamano Vampiro
2/1

Attacco improvviso

Sacrifica la Vampira Fattucchiera: Rimuovi tutti i segnalini da un permanente bersaglio.

- L'abilità della Vampira Fattucchiera non può bersagliare una carta permanente in una zona diversa dal campo di battaglia, ad esempio una carta sospesa.
-

Venser, Plasmatore Sapiente
{2}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
2/2

Lampo
Quando Venser, Plasmatore Sapiente entra nel campo di battaglia, fai tornare una magia o un permanente bersaglio in mano al suo proprietario.

- Se una magia torna in mano al suo proprietario, viene rimossa dalla pila, quindi non si risolverà. La magia non viene neutralizzata; semplicemente non esiste più. Questo effetto funziona anche su una magia che non può essere neutralizzata.
- Se una copia di una magia torna in mano al suo proprietario, viene spostata lì, poi smetterà di esistere come azione di stato. Non può essere lanciata di nuovo.

Verde Linfa Vitale
{3}{G}
Incantesimo
Tutte le Foreste e tutti i Saprolingi sono creature Saprolingio 1/1 verdi e terre Foresta in aggiunta ai loro altri tipi. (*Hanno debolezza da evocazione.*)

- Tutte le Foreste e tutti i Saprolingi avranno i tipi di carta creatura e terra e i sottotipi Foresta e Saprolingio. Ogni sottotipo mantiene la sua correlazione con il tipo appropriato: Foresta non è un tipo di creatura e Saprolingio non è un tipo di terra.
- Ogni Foresta ha l'abilità "{T}: Aggiungi {G}".
- Le Foreste entrano nel campo di battaglia come creature terra e le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia si innescheranno. Poiché non controlli queste creature dall'inizio del tuo turno, non puoi pagare il costo {T} della loro abilità di mana.
- I Saprolingi entrano nel campo di battaglia come creature terra e le abilità che si innescano ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia si innescheranno.

Vessillo del Trionfatore
{5}
Artefatto
Mentre il Vessillo del Trionfatore entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.
Le creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1.
Ogniqualvolta lanci una magia creatura del tipo scelto, pesca una carta.

- Scegli il tipo di creatura mentre il Vessillo del Trionfatore entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono rispondere a questa scelta. Il bonus inizia subito a essere applicato.
- L'ultima abilità del Vessillo del Trionfatore si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se la magia creatura viene neutralizzata.

- Per scegliere un tipo di creatura, devi sceglierne uno esistente, come Fungus o Tramutante. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio Tramutante Fungus. Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatto, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Jace, Veicolo o Tesoro.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura del tipo scelto che controlli potrebbe diventare letale se il Vessillo del Trionfatore lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.

Vesuva

Terra

Puoi far entrare Vesuva nel campo di battaglia TAPpata come una copia di qualsiasi terra sul campo di battaglia.

- Vesuva copia esattamente ciò che è stampato sulla terra che sta copiando e nulla di più (a meno che non stia copiando una terra che sta copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se una terra è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini o Aure assegnate, né eventuali effetti non di copia che hanno modificato i suoi tipi e così via.
- Se la terra copiata sta copiando qualcos'altro, Vesuva userà i valori copiabili di quella terra. Nella maggior parte dei casi, Vesuva sarà una copia di qualsiasi cosa quella terra stia copiando.
- Eventuali abilità entra-in-campo della terra copiata si innescheranno se Vesuva entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "Mentre [questa terra] entra nel campo di battaglia" o "[Questa terra] entra nel campo di battaglia con" della terra copiata.

Veto di Dovin

{W}{U}

Istantaneo

Questa magia non può essere neutralizzata.

Neutralizza una magia non creatura bersaglio.

- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare il Veto di Dovin. Quando quella magia o abilità si risolve, il Veto di Dovin non sarà neutralizzato, ma eventuali effetti addizionali della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.

Wurm Fantasma

{4}{G}{G}

Creatura — Spirito Wurm

2/0

Il Wurm Fantasma entra nel campo di battaglia con quattro segnalini +1/+1.

Se sta per essere inflitto danno al Wurm Fantasma, preveni quel danno. Rimuovi un segnalino +1/+1 dal Wurm Fantasma.

- Se al Wurm Fantasma viene inflitto danno da più fonti contemporaneamente (probabilmente perché è stato bloccato da più creature in combattimento), tutto quel danno viene prevenuto e rimuovi un solo segnalino.
- Se al Wurm Fantasma viene inflitto danno che non può essere prevenuto, rimuovi comunque un segnalino anche se quel danno viene inflitto.

- Se un effetto aumenta la costituzione del Wurm Fantasma in modo che rimanga sul campo di battaglia senza segnalini +1/+1, l'abilità del Wurm Fantasma previene tutto il danno che gli verrebbe inflitto anche se non puoi rimuovere un segnalino +1/+1 da esso.

Yawgmoth, Medico Thran

{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/4

Protezione dagli Umani

Paga 1 punto vita, Sacrifica un'altra creatura: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino -1/-1 su di essa e pesca una carta.

{B} {B}, Scarta una carta: Prolifera. *(Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.)*

- Protezione dagli Umani si riferisce solo al tipo di creatura Umano. Per Yawgmoth, tu e i tuoi avversari non siete Umani.
- Puoi attivare la prima abilità attivata di Yawgmoth senza scegliere una creatura bersaglio. Pescherai semplicemente una carta. Tuttavia, se scegli un bersaglio e questo diventa illegale prima che l'abilità tenti di risolversi, l'abilità non si risolverà e tu non pescherai una carta.
- Se un permanente ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, questi vengono rimossi a coppie come un'azione di stato in modo che sul permanente ne rimanga un solo tipo.
- Per proliferare, puoi scegliere un qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché "un qualsiasi numero" comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- I giocatori possono rispondere a una magia o a un'abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.