

Note di release dell'espansione *Dominaria Unita*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: giovedì 21 luglio 2022

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules).

La sezione "Note generali" include le informazioni sulla legalità delle carte e fornisce spiegazioni su alcune delle meccaniche e dei concetti dell'espansione.

Le sezioni "Note specifiche sulle carte" contengono le risposte alle domande più importanti, più comuni e più complicate che i giocatori potrebbero fare a proposito delle carte dell'espansione. Le voci nelle sezioni "Note specifiche sulle carte" comprendono i testi completi delle carte a cui fare riferimento. Non sono elencate tutte le carte dell'espansione.

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

Le carte di *Dominaria Unita*, con codice dell'espansione DMU, sono permesse nei formati Standard, Pioneer e Modern, oltre a Commander e altri formati. Al momento dell'uscita, nel formato Standard saranno permesse le seguenti espansioni: *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, *Innistrad: Promessa Cremisi*, *Kamigawa: Dinastia Neon*, *Strade di Nuova Capenna* e *Dominaria Unita*.

Le carte Commander di *Dominaria Unita*, con codice dell'espansione DMC e numerate da 1 a 48 (e versioni alternative numerate da 49 a 96), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione DMC numerate da 97 in poi sono ristampe legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa.

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

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

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

Nuova abilità definita da parola chiave: saltare pagina

Se ti piace sfogliare subito le ultime pagine di un libro per scoprire il finale, allora l'abilità saltare pagina fa al caso tuo. Una Saga con l'abilità saltare pagina ti permette di scegliere da quale capitolo iniziare. Entra con altrettanti segnalini sapere e solo quella abilità capitolo si innesca dopo che è entrata nel campo di battaglia.

L'Agghiacciante Ritorno di Braids

{2} {B}

Incantesimo — Saga

Saltare pagina (*Scegli un capitolo e inizia con quel numero di segnalini sapere. Aggiungine uno dopo la tua acquisizione. I capitoli saltati non si innescano. Sacrifica dopo III.*)

I — Puoi sacrificare una creatura. Se lo fai, ogni avversario scarta una carta.

II — Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

III — Un avversario bersaglio può sacrificare un permanente non terra, non pedina. Se non lo fa, perde 2 punti vita e tu peschi una carta.

Note su saltare pagina

- Mentre una Saga con saltare pagina entra nel campo di battaglia, il suo controllore sceglie un numero da uno al numero del capitolo maggiore di quella Saga. La Saga entra nel campo di battaglia con il numero scelto di segnalini sapere. Né scegliere il numero né mettere i segnalini sulla Saga usano la pila e a queste azioni non è possibile rispondere.
- Di solito, se vengono messi più segnalini sapere contemporaneamente su una Saga, tutte le abilità capitolo appropriate si innescheranno. L'abilità saltare pagina crea un'eccezione: nel turno in cui una Saga con saltare pagina entra nel campo di battaglia, le sue abilità capitolo non si innescano a meno che non abbia esattamente lo stesso numero di segnalini sapere del numero del capitolo di quell'abilità.
- Se un effetto di sostituzione modifica il numero di segnalini con cui un permanente entra nel campo di battaglia, quell'effetto viene applicato *dopo* che hai scelto il numero di segnalini sapere con cui entrerà la Saga. In tal caso, si innescherà solo l'abilità capitolo con lo stesso numero di capitolo del numero di segnalini sapere con cui è entrata, indipendentemente dal numero che hai scelto.
- Nei turni successivi, una Saga con saltare pagina segue le normali regole per gli incantesimi Saga. Fai riferimento alle "Note generali sulle Saghe" di seguito.

Note generali sulle Saghe

- Mentre una Saga entra nel campo di battaglia, il suo controllore mette un segnalino sapere su di essa. Mentre inizia la tua fase principale pre-combattimento (subito dopo la tua sottofase di acquisizione), metti un altro segnalino sapere su ogni Saga che controlli. L'azione di mettere un segnalino sapere su una Saga in entrambi questi modi non usa la pila.
- Ognuno dei simboli sul lato sinistro del riquadro di testo di una Saga rappresenta un'*abilità capitolo*. Un'abilità capitolo è un'abilità innescata che si innesca quando un segnalino sapere che viene messo sulla Saga fa sì che il numero di segnalini sapere su quella Saga diventi pari o superiore al numero del capitolo dell'abilità (vedi l'eccezione per saltare pagina sopra). Le abilità capitolo vengono messe in pila e ad esse è possibile rispondere.
- Un'abilità capitolo specifica non si innesca se un segnalino sapere viene messo su una Saga che aveva già un numero di segnalini sapere pari o superiore al numero di quel capitolo. Ad esempio, il terzo segnalino sapere messo su una Saga fa sì che si inneschi l'abilità capitolo III, ma le abilità I e II non si innescheranno di nuovo.
- Una volta che un'abilità capitolo si è innescata, l'abilità in pila non sarà influenzata se la Saga ottiene o perde segnalini oppure se lascia il campo di battaglia.

- Se più abilità capitolo si innescano nello stesso momento, il loro controllore le mette in pila in qualsiasi ordine. Se una di esse richiede bersagli, sceglierai quei bersagli mentre metti le abilità in pila, prima che queste si risolvano.
- Se vengono rimossi segnalini da una Saga, le abilità capitolo corrispondenti si innescheranno di nuovo quando la Saga ottiene segnalini sapere. La rimozione di segnalini sapere non causerà l'innescò di un'abilità capitolo precedente.
- Quando il numero di segnalini sapere su una Saga è pari o superiore al numero maggiore tra le sue abilità capitolo, il controllore della Saga la sacrifica non appena la sua abilità capitolo ha lasciato la pila, probabilmente perché si è risolta o è stata neutralizzata. Questa azione di stato non usa la pila.

Nuova abilità definita da parola chiave: arruolare

Arruolare è una nuova abilità definita da parola chiave che consente a una creatura attaccante con arruolare di ottenere supporto da un'altra creatura che avrebbe potuto attaccare.

Cavaliere di Argivia

{2} {W}

Creatura — Cavaliere Orco

2/2

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

Quando la Cavaliere di Argivia entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

- Il giocatore attaccante sceglie se TAPpare una creatura per un'abilità arruolare subito dopo aver TAPPato le creature con cui ha scelto di attaccare. Non puoi scegliere di arruolare una creatura più avanti.
- Per arruolare una creatura, quella creatura deve essere STAPPata, non deve essere attaccante (anche se ha cautela) e deve avere rapidità o essere stata sotto il controllo di quel giocatore attaccante dall'inizio del suo turno attuale.
- Quando un giocatore TAPpa una creatura per l'abilità arruolare di una creatura attaccante, quella creatura attaccante prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è la forza della creatura TAPPata. Questa è un'abilità innescata che viene messa in pila subito dopo che le creature attaccanti sono state dichiarate nella sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti.
- Un'abilità arruolare di una creatura attaccante ti permette di TAPpare solo una creatura; non puoi TAPpare la stessa creatura per più abilità arruolare.

Nuova meccanica: segnalini stordimento

Questa espansione introduce i segnalini stordimento, un nuovo modo per impedire ai permanenti TAPPati di STAPpare.

Temporeggiare
{2}{W}
Istantaneo
Potenziamento {1}{U} (*Puoi pagare {1}{U} addizionale mentre lanci questa magia.*)
TAPpa fino a due creature bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, metti un segnalino stordimento su ognuna di quelle creature. (*Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.*)
Pesca una carta.

- Se un permanente TAPpato con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, verrà invece rimosso un segnalino stordimento da esso. Questo è un effetto di sostituzione.
- I segnalini stordimento sostituiscono lo STAP per qualsiasi motivo, inclusi i giocatori che STAPpano permanenti TAPpati durante le loro sottofasi di STAP.
- Se un permanente ha più di un segnalino stordimento, ne verrà rimosso solo uno ogni volta che sta per essere STAPpato.
- Le abilità che si innescano quando un permanente “viene STAPpato” non si innescheranno se viene invece rimosso un segnalino stordimento.
- Se STAPpare un permanente è parte di un costo (come quello della prima abilità della Fontana di Nimbo), puoi pagare quel costo “STAPpando” un permanente TAPpato con un segnalino stordimento su di esso. Il segnalino stordimento verrà rimosso e la creatura rimarrà TAPpata. Tuttavia, il costo verrà comunque pagato.
- D'altra parte, se STAPpare più permanenti è parte di un costo (come quello delle ultime due abilità della Fontana di Nimbo), non puoi “STAPpare” lo stesso permanente più di una volta per pagare quel costo.
- I segnalini stordimento esistono indipendentemente dagli effetti che li hanno creati. Se un permanente non ha segnalini stordimento, STAPperà come di consueto.
- I segnalini stordimento non sono segnalini con parola chiave e non fanno guadagnare abilità ai permanenti su cui si trovano. Non saranno influenzati dagli effetti che fanno perdere tutte le abilità ai permanenti.

Nuova meccanica: pedine Pietra del Potere

Le pedine Pietra del Potere sono un nuovo tipo di pedina artefatto. Possono essere TAPpate per attingere mana incolore che può essere speso per qualsiasi cosa tranne che per lanciare una magia non artefatto.

L'Impianto di Mana
{3}
Artefatto Leggendario
Ogniqualevolta lanci una magia multicolore, crea una pedina Pietra del Potere TAPpata. (*È un artefatto con “{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto”.*)
{X}{X}{X}, {T}: Guarda le prime X carte del tuo grimorio. Aggiungine fino a due alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Le pedine Pietra del Potere sono un nuovo tipo di pedina predefinita. Ognuna ha il sottotipo di artefatto “Pietra del Potere” e l’abilità “{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto”.
- Puoi usare il {C} aggiunto da una pedina Pietra del Potere per qualsiasi cosa che non sia una magia non artefatto. Questo include il pagamento dei costi per attivare abilità di permanenti artefatto e non artefatto, il pagamento dei costi di egida, e così via.
- Sebbene tutte le carte dell’espansione *Dominaria Unita* che creano pedine Pietra del Potere creino una pedina Pietra del Potere *TAPpata*, entrare nel campo di battaglia *TAPpata* non è parte della definizione della pedina. In particolare, se crei una pedina che è una copia di una pedina Pietra del Potere, la copia della pedina non entrerà nel campo di battaglia *TAPpata*.

Riproposizione di un ciclo di terre: “painland”

Dominaria Unita include sei terre non base che possono essere *TAPpate* per attingere mana di uno tra due colori.

Distese dell’Adarkar
 Terra
 {T}: Aggiungi {C}.
 {T}: Aggiungi {W} o {U}. Le Distese dell’Adarkar ti infliggono 1 danno.

- Il danno che ti viene inflitto fa parte della seconda abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Come la maggior parte delle terre, ogni terra in questo ciclo è incolore. Il danno ti viene inflitto da una fonte incolore.

Riproposizione di una meccanica: potenziamento

Potenziamento è una parola chiave riproposta che ti permette di pagare un costo aggiuntivo per rendere più spettacolari le tue magie.

Sabotaggio Aggressivo
 {2}{B}
 Stregoneria
 Potenziamento {R} (*Puoi pagare {R} addizionale mentre lanci questa magia.*)
 Un giocatore bersaglio scarta due carte. Se questa magia è stata potenziata, infligge 3 danni a quel giocatore.

- Non puoi pagare un costo di potenziamento più di una volta.
- Se hai messo un permanente con un’abilità potenziamento sul campo di battaglia senza lanciarlo, non puoi potenziarlo.
- Se copi una magia istantaneo o stregoneria potenziata, anche la copia è considerata potenziata. Se una carta o una pedina entrano nel campo di battaglia come una copia di un permanente, il nuovo permanente non è potenziato, neanche se l’originale lo era.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l’effetto di un’altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti (come potenziamento) e

infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Riproposizione di una parola per definire un'abilità: dominio

Dominio è una parola per definire un'abilità riproposta che si trova sulle carte che migliorano se controlli più tipi di terra base.

Colpo di Artiglieria

{1}{W}

Istantaneo

Dominio — Il Colpo di Artiglieria infligge X danni a una creatura TAPPata bersaglio, dove X è 1 più il numero di tipi 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.
-

Nuovo ciclo di carte: Profanatori

I Profanatori sono un ciclo di cinque creature Phyrexiane, una per ognuno dei cinque colori. Ogni Profanatore ha tre abilità: un'abilità definita da parola chiave, un'abilità che ti permette di pagare 2 punti vita per ridurre il costo di una magia permanente che lanci del suo colore e un'abilità innescata che ti premia per lanciare magie permanente del suo colore.

Profanatore dei Sogni

{3}{U}{U}

Creatura — Sfinge Phyrexiano

4/3

Volare

Come costo addizionale per lanciare le magie permanente blu, puoi pagare 2 punti vita. Quelle magie costano {U} in meno per essere lanciate se hai pagato punti vita in questo modo. Questo effetto riduce solo l'ammontare di mana blu che paghi.

Ogniqualevolta lanci una magia permanente blu, pesca una carta.

- Puoi pagare il costo addizionale solo una volta per magia permanente.
- Alcuni giocatori potrebbero effettuare la connessione mentale secondo cui i Profanatori trasformano effettivamente uno dei simboli di mana colorato nel costo della magia in un simbolo di mana colorato di Phyrexia. Nonostante la somiglianza nella funzione, questa abilità non fa sì che le magie abbiano simboli di mana di Phyrexia nei loro costi. Scusa, Estrattore di Rabbia!
- L'abilità innescata si innescherà ogniqualvolta lanci una magia permanente del colore appropriato, indipendentemente dai costi che hai pagato per lanciarla. Quell'abilità si innescherà e si risolverà prima che si risolva la magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se la magia che l'ha fatta innescare è stata neutralizzata.

- Se sei un “completazionista”, puoi scegliere di pagare il costo addizionale di 2 punti vita anche se i costi della magia non verrebbero ridotti in questo modo. I Pretori approvano.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *DOMINARIA UNITA*

Addentare
{1}{G}
Istantaneo
Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura o a un planeswalker bersaglio che non controlli.

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

Aizzatrice di Radha
{1}{R}
Creatura — Guerriero Umano
3/1
Ogniqualvolta l'Aizzatrice di Radha attacca, una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa con forza inferiore a quella dell'Aizzatrice di Radha non può bloccare in questo turno.
Dominio — {5}{R}: L'Aizzatrice di Radha prende +2/+2 fino alla fine del turno. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni tipo di terra base tra le terre che controlli. Attiva solo una volta per turno.

- Aumentare la forza della creatura bersaglio in risposta alla prima abilità dell'Aizzatrice di Radha può farla diventare un bersaglio illegale per l'abilità. Tuttavia, una volta che l'abilità si è risolta, non sarà in grado di bloccare neppure se la sua forza diventa maggiore di quella dell'Aizzatrice di Radha.

Ajani, Agente Dormiente
{1}{G}{G/W/P}{W}
Planeswalker Leggendaro — Ajani
4
Completato (*{G/W/P} può essere pagato con {G}, {W} o 2 punti vita. Se sono stati pagati punti vita, questo planeswalker entra con due segnalini fedeltà in meno.*)
+1: Rivela la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta creatura o planeswalker, aggiungila alla tua mano.
Altrimenti, puoi metterla in fondo al tuo grimorio.
-3: Scegli fino a tre creature bersaglio. Distribuisci tre segnalini +1/+1 tra esse. Hanno cautela fino alla fine del turno.
-6: Ottieni un emblema con “Ogniqualvolta lanci una magia creatura o planeswalker, un avversario bersaglio ottiene due segnalini veleno”.

- Scegli se pagare {G}, {W} o 2 punti vita mentre inizi a lanciare la magia, nello stesso momento in cui sceglieresti i modi o un valore per X in una magia.
- Un simbolo di mana di Phyrexia ibrido viene considerato allo stesso modo di un normale simbolo di mana al momento di determinare il valore di mana di una carta. Nello specifico, il valore di mana di Ajani è sempre 4, anche se paghi {1}{G}{W} e 2 punti vita per lanciarlo.
- Phyrexiano non è un colore né un tipo di mana e i giocatori non possono aggiungere mana di Phyrexia. È solo un simbolo che ti fornisce un altro modo per pagare una magia o un'abilità.
- Completato è un effetto di sostituzione e si applica solo a un permanente che stia entrando nel campo di battaglia con segnalini fedeltà. Qualsiasi altro effetto di sostituzione che si applicherebbe al numero di segnalini fedeltà con cui entra nel campo di battaglia si applicherà come di consueto.
- L'abilità completato considera solo se un giocatore ha scelto di pagare 2 punti vita per un simbolo di mana di Phyrexia mentre stava lanciando la magia. Se un giocatore ha pagato punti vita per qualche altra ragione mentre stava lanciando la magia, ciò non ridurrà il numero di segnalini fedeltà con cui il planeswalker entra nel campo di battaglia.

Amplificatrice Ghitu

{1}{R}

Creatura — Mago Umano

1/2

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

Quando l'Amplificatrice Ghitu entra nel campo di battaglia, se è stata potenziata, fai tornare una creatura bersaglio controllata da un avversario in mano al suo proprietario.

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, l'Amplificatrice Ghitu prende +2/+0 fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità innescata dell'Amplificatrice Ghitu si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Anima di Windgrace

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

Creatura Leggendaria — Avatar Felino

5/4

Ogniqualvolta l'Anima di Windgrace entra nel campo di battaglia o attacca, puoi mettere sul campo di battaglia sotto il tuo controllo TAPPata una carta terra da un cimitero.

{G}, Scarta una carta terra: Guadagni 3 punti vita.

{1}{R}, Scarta una carta terra: Pesca una carta.

{2}{B}, Scarta una carta terra: L'Anima di Windgrace ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPala.

- Se l'Anima di Windgrace entra nel campo di battaglia come attaccante, la sua prima abilità si innesca solo una volta in quel combattimento.

- Scegli la carta terra mentre l'abilità innescata si risolve. Dopo che l'abilità ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere azioni finché non ha terminato di risolversi. In particolare, non è possibile rispondere alla terra che scegli rimuovendola dal tuo cimitero.
 - Puoi attivare l'ultima abilità dell'Anima di Windgrace anche se è già TAPPata. Avrà comunque indistruttibile.
-

Anziano Schienargento

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

Creatura — Sciamano Scimpanzé

5/7

Ogniqualvolta lanci una magia creatura, scegli uno —

- Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.
- Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Puoi mettere una carta terra scelta tra esse sul campo di battaglia TAPPata. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
- Guadagni 4 punti vita.

- L'abilità innescata dell'Anziano Schienargento si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Arcangelo dell'Ira

{2}{W}{W}

Creatura — Angelo

3/4

Potenziamento {B} e/o {R} (*Puoi pagare {B} e/o {R} addizionali mentre lanci questa magia.*)

Volare, legame vitale

Quando l'Arcangelo dell'Ira entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

Quando l'Arcangelo dell'Ira entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato due volte, infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Puoi potenziare l'Arcangelo dell'Ira solo una volta per il suo costo di {B} e solo una volta per il suo costo di {R}. Puoi potenziarlo due volte pagando {B}{R}, ma non puoi potenziarlo due volte pagando {B}{B} o {R}{R}. Non puoi potenziarlo più di due volte.
 - Se è stato potenziato due volte, ognuna delle ultime due abilità dell'Arcangelo dell'Ira si innescherà una volta. In altre parole, infliggerà 2 danni a ognuno di due bersagli o infliggerà 2 danni allo stesso bersaglio due volte.
-

Arena della Fortezza

{1} {B}

Incantesimo

Potenziamento {G} e/o {W} (*Puoi pagare {G} e/o {W} addizionali mentre lanci questa magia.*)

Quando l'Arena della Fortezza entra nel campo di battaglia, guadagna 3 punti vita per ogni volta che è stata potenziata.

Ogniquale volta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, puoi rivelare la prima carta del tuo grimorio e aggiungerla alla tua mano. Se lo fai, perdi punti vita pari al suo valore di mana.

- Puoi potenziare l'Arena della Fortezza solo una volta per il suo costo di {G} e solo una volta per il suo costo di {W}. Puoi potenziarla due volte pagando {G} {W}, ma non puoi potenziarla due volte pagando {G} {G} o {W} {W}. Non puoi potenziarla più di due volte.
- Di solito, il danno da combattimento viene inflitto tutto contemporaneamente. In tal caso, l'ultima abilità dell'Arena della Fortezza si innesca una volta per ogni avversario a cui le creature che controlli hanno inflitto danno da combattimento, indipendentemente da quante creature abbiano inflitto quel danno. Se una di quelle creature ha doppio attacco o attacco improvviso, l'abilità si innescherà una volta per ogni avversario a cui viene inflitto danno in ogni sottofase di danno da combattimento.
- Mentre l'ultima abilità dell'Arena della Fortezza si risolve, non puoi guardare la carta del tuo grimorio prima di decidere se rivelarla. Se scegli di rivelarla, dovrai aggiungerla alla tua mano e perderai punti vita.

Argosia Dorata

{4}

Artefatto Leggendario — Veicolo

3/6

Ogniquale volta l'Argosia Dorata attacca, esilia ogni creatura che l'ha manovrata in questo turno. Rimetti quelle creature sul campo di battaglia TAPpate sotto il controllo dei rispettivi proprietari all'inizio della prossima sottofase finale.

Manovrare 1 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 1:*

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

- L'abilità innescata dell'Argosia Dorata esilierà solo le creature che sono ancora sul campo di battaglia mentre si risolve, e qualsiasi creatura che l'ha manovrata in questo turno e che aveva già lasciato il campo di battaglia non verrà rimessa sul campo di battaglia.
 - Le creature esiliate verranno rimesse sul campo di battaglia all'inizio della prossima sottofase finale anche se l'Argosia Dorata non è più sul campo di battaglia in quel momento.
-

Arresto del Cittadino

{1}{W}{W}

Incantesimo

Quando l'Arresto del Cittadino entra nel campo di battaglia, esilia una creatura o un planeswalker bersaglio controllati da un avversario finché l'Arresto del Cittadino non lascia il campo di battaglia.

- Se l'Arresto del Cittadino 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.

Asservimento all'Abisso

{3}{R}

Stregoneria

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

Prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Ha rapidità fino alla fine del turno. Se questa magia è stata potenziata, sacrifica quella creatura all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se un effetto consente di lanciare l'Asservimento all'Abisso durante la sottofase finale ed è potenziato, prenderai il controllo della creatura bersaglio fino alla fine di questo turno. L'abilità innescata ritardata si innescherà all'inizio della sottofase finale del turno successivo, ma non sarai in grado di sacrificare quella creatura perché non la controlli più.

Astor, Portatore delle Lame

{2}{R}{W}

Creatura Legendaria — Guerriero Umano

4/4

Quando Astor, Portatore delle Lame entra nel campo di battaglia, guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Puoi rivelare una carta Equipaggiamento o Veicolo scelta tra esse e aggiungerla alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Gli Equipaggiamenti che controlli hanno equipaggiare {1}.

I Veicoli che controlli hanno manovrare 1.

- Puoi ancora attivare qualsiasi altra abilità equipaggiare o manovrare di quel permanente, se lo desideri.
- Dopo che l'abilità equipaggiare {1} o manovrare 1 è stata attivata, fare in modo che Astor, Portatore delle Lame lasci il campo di battaglia non impedirà all'abilità di risolversi.

Baird, Reclutatore di Argivia

{R}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/2

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli una creatura con forza superiore alla sua forza base, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

- Di norma, la forza e la costituzione base di una creatura sono la forza e la costituzione stampate sulla carta o, per una pedina, la forza e la costituzione stabilite dall'effetto che l'ha creata. Se un altro effetto imposta la forza e la costituzione di una creatura a numeri o valori specifici, questi diventano la sua forza e la sua costituzione base. Se un effetto modifica la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore, questo non viene incluso al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Se una creatura ha un'abilità che definisce le caratteristiche che ne imposta la forza e la costituzione, indicate con un */* o simile nel riquadro di forza e costituzione, quell'abilità viene presa in considerazione al momento di determinare la sua forza e la sua costituzione base.
- Alcune creature hanno forza e costituzione base 0/0 e un'abilità che conferisce loro un bonus in base ad alcuni criteri. Quelle non sono abilità che definiscono le caratteristiche e quell'abilità non modifica la sua forza e la sua costituzione base.

Balmor, Mago Combattente Capitano

{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Uccello

1/3

Volare

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

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

Baloth Tagliasentieri

{3}{G}{G}

Creatura — Bestia

4/5

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

Il Baloth Tagliasentieri non può essere bloccato da creature con forza pari o inferiore a 2.

- Dopo che una creatura con forza pari o superiore a 3 ha bloccato questa creatura, cambiare la forza della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.
-

Baluardo Ambulante

{1}

Creatura Artefatto — Golem

0/3

Difensore

{2}: Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio con difensore ha rapidità, può attaccare come se non avesse difensore e assegna danno da combattimento pari alla sua costituzione invece che alla sua forza. Attiva solo come una stregoneria.

- L'ultima abilità del Baluardo Ambulante 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, poiché far lottare due creature non provoca danno da combattimento, un effetto che fa lottare la creatura influenzata con un'altra creatura userà comunque la sua forza per determinare quanto danno viene inflitto.
-

Barricata Farfugliante

{2} {B}

Creatura — Muro Incubo

2/4

Difensore

{2} {B}, Sacrifica una creatura: Guadagni 1 punto vita e peschi una carta.

- Puoi sacrificare la Barricata Farfugliante per pagare la sua stessa abilità.
-

Batteria del Contagio

{1} {B}

Creatura — Phyrexiano

3/3

Difensore

{2} {B}, {T}: Ogni avversario perde X punti vita, dove X è il numero di creature con difensore che controlli.

- In una partita Two-Headed Giant, la Batteria del Contagio fa perdere alla squadra avversaria X punti vita due volte.
-

Berserker di Balduvia

{2}{R}

Creatura — Berserker Kor

1/3

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

Quando il Berserker di Balduvia muore, infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- Per determinare la quantità di danni che infligge, considera la forza che il Berserker di Balduvia aveva quando ha lasciato il campo di battaglia, non la sua forza nel cimitero.

Braids, Incubo Risvegliato

{1}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Incubo

3/3

All'inizio della tua sottofase finale, puoi sacrificare un artefatto, una creatura, un incantesimo, un planeswalker o una terra. Se lo fai, ogni avversario può sacrificare un permanente che condivide un tipo di carta con quel permanente. Per ogni avversario che non lo fa, quel giocatore perde 2 punti vita e tu peschi una carta.

- Se il permanente che sacrifichi mentre risolvi l'abilità innescata di Braids ha più di un tipo di carta, ogni avversario può scegliere di sacrificare qualsiasi permanente che controlla e che condivide un qualsiasi tipo di carta con esso. Ad esempio, se il permanente che sacrifichi è una creatura artefatto, un avversario potrebbe scegliere di sacrificare un artefatto e un altro avversario potrebbe scegliere di sacrificare una creatura.

Cantamente di Vodalia

{1}{U}{U}

Creatura — Mago Tritone

2/2

Potenziamento {1}{R} e/o {1}{G}

La Cantamente di Vodalia entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1 per ogni volta che è stata potenziata.

Quando la Cantamente di Vodalia entra nel campo di battaglia, prendi il controllo di una creatura bersaglio con forza inferiore a quella della Cantamente di Vodalia fintanto che controlli la Cantamente di Vodalia.

- Puoi potenziare la Cantamente di Vodalia solo una volta per il suo costo di {1}{R} e solo una volta per il suo costo di {1}{G}. Puoi potenziarla due volte pagando {2}{R}{G}, ma non puoi potenziarla due volte pagando {2}{R}{R} o {2}{G}{G}. Non puoi potenziarla più di due volte.
- Se la forza della creatura bersaglio è pari o superiore alla forza della Cantamente di Vodalia quando l'abilità innescata si risolve, sarà un bersaglio illegale per l'abilità e non ne prenderai il controllo. Una volta

che l'abilità si è risolta, però, cambiare la forza di una delle creature non farà terminare l'effetto di cambio di controllo.

Canzone d'Amore del Giorno e della Notte

{2}{W}

Incantesimo — Saga

Saltare pagina (*Scegli un capitolo e inizia con quel numero di segnalini sapere. Aggiungine uno dopo la tua acquisizione. I capitoli saltati non si innescano. Sacrifica dopo III.*)

I — Tu e un avversario bersaglio pescate due carte.

II — Crei una pedina creatura Uccello 1/1 bianca con volare.

III — Scegli fino a due creature bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su ciascuna di esse.

- Se la prima abilità capitolo della Canzone d'Amore del Giorno e della Notte non può bersagliare legalmente alcun avversario o se il bersaglio dell'abilità diventa illegale mentre l'abilità è in pila, non peschi alcuna carta.
-

Cappellano Manto d'Ali

{3}{W}

Creatura — Chierico Umano

0/3

Difensore

Quando il Cappellano Manto d'Ali entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Uccello 1/1 bianca con volare per ogni creatura con difensore che controlli.

Ogniquale volta un'altra creatura con difensore entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Uccello 1/1 bianca con volare.

- Per determinare quante pedine Uccello crei, conta il numero di creature con difensore che controlli mentre la seconda abilità si risolve. Se il Cappellano Manto d'Ali è ancora sotto il tuo controllo in quel momento, considererà se stesso.
 - Se il Cappellano Manto d'Ali entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente ad altre creature con difensore, la seconda abilità si innescherà una volta e l'ultima abilità si innescherà una volta per ognuna di quelle altre creature.
-

Cavalcacielo Fendente

{2}{W}

Creatura — Guerriero Umano

2/2

Lampo

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

Volare

Quando il Cavalcacielo Fendente entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, infligge X danni a un qualsiasi bersaglio, dove X è il numero di creature attaccanti.

- L'abilità innescata del Cavalcacielo Fendente conta tutte le creature attaccanti, anche quelle controllate da altri giocatori.
- In una partita Two-Headed Giant, questa abilità innescata conta tutte le creature attaccanti controllate da ogni squadra attaccante.

Cavalcavento Completata

{2}

Artefatto Legendario — Veicolo

5/5

Volare

Fintanto che la Cavalcavento Completata ha quattro o più segnalini phyresis, è una creatura Phyrexiano in aggiunta ai suoi altri tipi.

Ogniqualvolta una creatura che controlli muore, metti un segnalino phyresis sulla Cavalcavento Completata. Poi pesca una carta se ha sette o più segnalini phyresis.

Altrimenti, profetizza 1.

- Se più di una creatura muore contemporaneamente, l'abilità innescata della Cavalcavento Completata si innescherà una volta per ciascuna di quelle creature. Mentre ognuna di esse si risolve, il suo controllore effettuerà le azioni indicate. Ad esempio, se non ha segnalini phyresis su di essa e sette creature muoiono, il suo controllore metterà un segnalino su di essa e profetizzerà 1 mentre ciascuna delle prime sei istanze dell'abilità si risolve, poi metterà un segnalino su di essa e pescherà una carta mentre l'ultima istanza si risolve.
- Se la Cavalcavento Completata ha lasciato il campo di battaglia prima che l'abilità innescata si sia risolta, non potrai mettere su di essa alcun segnalino. Se peschi una carta o profetizzi 1 sarà determinato dal numero di segnalini che aveva prima di lasciare il campo di battaglia.
- Se la Cavalcavento Completata è una creatura e muore, la sua ultima abilità si innescherà.
- Se la Cavalcavento Completata perde le sue abilità, l'effetto della sua seconda abilità che modifica il tipo continuerà ad applicarsi ad essa. Questo perché gli effetti che modificano i tipi di un oggetto vengono sempre applicati prima degli effetti che rimuovono le abilità. In tal caso, se ha quattro o più segnalini phyresis, sarà una creatura artefatto Veicolo Phyrexiano leggendaria senza abilità. Questo vale anche se in qualche modo ha guadagnato il suo quarto segnalino phyresis dopo aver perso le sue abilità.

Cavaliere di Luce dell'Aurora

{1}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Attacco improvviso

Se stai per guadagnare punti vita, ne guadagni invece altrettanti più 1.

{1}{W}: La Cavaliere di Luce dell'Aurora prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se controlli due Cavaliere di Luce dell'Aurora e stai per guadagnare punti vita, ne guadagni altrettanti più 2. Una terza Cavaliere di Luce dell'Aurora ti fa guadagnare altrettanti punti vita più 3 e così via.
- La seconda abilità della Cavaliere di Luce dell'Aurora si applica solo una volta per ogni evento di guadagno di punti vita, indipendentemente da quanti punti vita sono stati guadagnati. Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità della Cavaliere di Luce dell'Aurora si applica solo una volta.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlli infliggono danno da combattimento contemporaneamente, la seconda abilità della Cavaliere di Luce dell'Aurora si applica a quei due eventi separatamente. 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 applica una sola volta.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno applicare la seconda abilità della Cavaliere di Luce dell'Aurora, anche se faranno aumentare i punti vita della tua squadra.

Colonia Corallina

{1}{U}

Creatura — Muro

1/4

Difensore

{1}{U}, {T}: Un giocatore bersaglio macina X carte, dove X è il numero di creature con difensore che controlli. *(Per macinare una carta, un giocatore mette nella sua cimitero la prima carta del suo grimorio.)*

- Il numero di creature con difensore che controlli viene calcolato quando l'abilità si risolve.

Confinamento Temporaneo

{1}{W}{W}

Incantesimo

Quando il Confinamento Temporaneo entra nel campo di battaglia, esilia ogni permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 2 finché il Confinamento Temporaneo non lascia il campo di battaglia.

- L'abilità del Confinamento Temporaneo è una singola abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia i permanenti quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare le carte esiliate sul campo di battaglia subito dopo che il Confinamento Temporaneo l'ha lasciato.

- Se il Confinamento Temporaneo lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, nessun permanente verrà esiliato.
- Le Aure con valore di mana pari o superiore a 3 assegnate a un permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti con valore di mana pari o superiore a 3 assegnati a una creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Le carte Aura esiliate in questo modo torneranno sul campo di battaglia assegnate a un permanente che possono incantare (in base alla loro abilità incantare) scelto dal loro proprietario. Non possono incantare i permanenti che entrano nel campo di battaglia contemporaneamente a esse.
- Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia. Il valore di mana di una pedina che non è la copia di un altro permanente è sempre pari a 0.
- In una partita multiplayer, se il proprietario del Confinamento Temporaneo lascia la partita, le carte esiliate ritorneranno sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare le carte non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Costrizione della Leyline

{5}{W}

Incantesimo

Lampo

Dominio — Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni tipo di terra base tra le terre che controlli.

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

- L'ultima abilità della Costrizione della Leyline è una singola abilità che crea due effetti one-shot: uno che esilia il permanente quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che la Costrizione della Leyline l'ha lasciato.
- Se la Costrizione della Leyline lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato a una creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se il proprietario della Costrizione della Leyline lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.

Cucciolo di Drago

{2} {R} {R}

Creatura — Drago

2/3

Volare

{R}: Il Cucciolo di Drago prende +1/+0 fino alla fine del turno. Se questa abilità è stata attivata quattro o più volte in questo turno, sacrifica il Cucciolo di Drago all'inizio della prossima sottofase finale.

- Le prime tre volte in un turno in cui viene attivata l'abilità del Cucciolo di Drago avranno solo l'effetto di fornirgli +1/+0 fino alla fine del turno. Ogni attivazione successiva permetterà alla sua abilità innescata ritardata di innescarsi. Ciò significa che se attivi l'abilità del Cucciolo di Drago cinque volte, per esempio, all'inizio della sottofase finale successiva si innescheranno due abilità innescate ritardate distinte che ti costringeranno a sacrificare il Cucciolo di Drago.
- Se la quarta volta (o successive) in cui viene attivata l'abilità del Cucciolo di Drago in un turno avviene durante la sottofase finale di quel turno, l'abilità innescata ritardata non si innescherà fino all'inizio della sottofase finale del turno successivo. Dovrai sacrificare il Cucciolo di Drago in quel momento.

Danitha, Speranza di Benalia

{4} {W}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

4/4

Attacco improvviso, cautela, legame vitale

Quando Danitha, Speranza di Benalia entra nel campo di battaglia, puoi mettere sul campo di battaglia assegnata a Danitha una carta Aura o Equipaggiamento dalla tua mano o dal tuo cimitero.

- Se tenti di mettere un'Aura sul campo di battaglia in questo modo e Danitha non è più sul campo di battaglia o quell'Aura non può essere assegnata legalmente a Danitha, quell'Aura non entra affatto nel campo di battaglia. Invece, rimarrà nella sua zona precedente.
- Al contrario, se tenti di mettere sul campo di battaglia un Equipaggiamento non Aura in questo modo e Danitha non è più sul campo di battaglia o quell'Equipaggiamento non può essere legalmente assegnato a Danitha, quell'Equipaggiamento entrerà nel campo di battaglia non assegnato.

Dormiente di Benalia

{1} {W}

Creatura — Soldato Umano Phyrexiano

3/1

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

Quando il Dormiente di Benalia entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, ogni giocatore sacrifica una creatura.

- Se l'hai potenziato, puoi sacrificare il Dormiente di Benalia stesso mentre la sua abilità si risolve. Se non controlli altre creature, dovrai sacrificare il Dormiente di Benalia.

- Mentre si risolve l'abilità del Dormiente di Benalia, prima il giocatore di turno sceglie una creatura da sacrificare, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte quelle creature vengono sacrificate contemporaneamente.

Dormiente Evoluto

{B}

Creatura — Umano

1/1

{B}: Il Dormiente Evoluto diventa un Chierico Umano con forza e costituzione base 2/2.

{1}{B}: Se il Dormiente Evoluto è un Chierico, metti un segnalino tocco letale su di esso e diventa un Chierico Umano Phyrexiano con forza e costituzione base 3/3.

{1}{B}{B}: Se il Dormiente Evoluto è un Phyrexiano, metti un segnalino +1/+1 su di esso, poi peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Nessuna di queste abilità ha una durata. Se una di esse si risolve, il suo effetto durerà finché la partita non termina, il Dormiente Evoluto non lascia il campo di battaglia o altri effetti applicati successivamente non cambiano le sue caratteristiche, qualsiasi si verifichi prima.
- Le prime due abilità del Dormiente Evoluto sostituiscono la sua forza, la sua costituzione e i suoi tipi di creatura. Generalmente, queste abilità vengono attivate nell'ordine con cui compaiono sulla carta. Tuttavia, se il Dormiente Evoluto è un Chierico Umano Phyrexiano 3/3 e attivi di nuovo la sua prima abilità, diventerà un Chierico Umano 2/2 mentre quell'abilità si risolve.
- Puoi attivare la seconda e la terza abilità del Dormiente Evoluto indipendentemente dal suo tipo di creatura. Entrambe le abilità verificano i tipi di creatura del Dormiente Evoluto quando si risolvono. Se il Dormiente Evoluto non è del tipo di creatura appropriato in quel momento, l'abilità non avrà alcun effetto.
- La seconda abilità del Dormiente Evoluto verifica se è un Chierico e la sua terza abilità verifica se è un Phyrexiano. Non ha importanza come è diventato del tipo di creatura appropriato.
- Gli effetti della prima e della seconda abilità sostituiscono altri effetti che impostano forza e/o costituzione se e solo se tali effetti esistevano prima che l'abilità si risolvesse. Non sostituiranno gli effetti che modificano la forza o la costituzione senza impostarla a un valore specifico (che sia da un'abilità statica, da segnalini o da una magia o abilità risolta), né sostituiranno gli effetti che impostano la forza e la costituzione e che entrano in vigore dopo che l'abilità si è risolta. Gli effetti che scambiano la forza e la costituzione della creatura vengono sempre applicati dopo qualsiasi altro effetto di cambio della forza o della costituzione, tra cui questo, indipendentemente dall'ordine in cui sono stati creati.

Duplica Inferno

{1}{R}

Istantaneo

Scegli uno —

- Quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.
 - Una creatura bersaglio che controlli ha doppio attacco fino alla fine del turno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia creata dall'abilità innescata ritardata del Duplica Inferno avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.

- Se la magia copiata infligge danno diviso al momento del lancio, la divisione non può essere modificata, ma è comunque possibile cambiare i bersagli a cui viene inflitto il danno. Lo stesso vale per le magie che distribuiscono segnalini.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia creata dall'abilità innescata ritardata del Duplice Inferno. In ogni caso, gli effetti basati sui costi addizionali pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
- Le copie create dall'abilità del Duplice Inferno vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Duplimanzia di Vesuva

{3}{U}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia che bersaglia solo un artefatto o una creatura che controlli, crea una pedina che è una copia di quell'artefatto o di quella creatura, tranne che non è leggendaria.

- L'abilità innescata della Duplimanzia di Vesuva si innesca solo se lanci una magia che bersaglia un singolo artefatto o una singola creatura e nient'altro. L'abilità si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare e verrà creata una pedina anche se la magia che hai lanciato è stata neutralizzata o il permanente che stava bersagliando ora è un bersaglio illegale.
- Se il bersaglio della magia lascia il campo di battaglia prima che l'abilità innescata si risolva, usa le caratteristiche che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare le caratteristiche della pedina creata.
- Se il bersaglio della magia viene cambiato dopo che l'abilità innescata è stata messa in pila, la pedina creata è una copia del bersaglio originale della magia, non del nuovo bersaglio.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura o sull'artefatto originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, 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.
- La pedina non è leggendaria e questa eccezione può essere copiata. Se qualcos'altro copia la pedina in un secondo momento, neppure quella copia sarà leggendaria. Se controlli due o più permanenti con lo stesso nome, ma solo uno è leggendario, la "regola delle leggende" non si applica.
- Se il permanente copiato ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se il permanente copiato è una pedina, la pedina creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura copiata è un Clone), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato 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" del permanente copiato.

Elas *il-Kor*, Pellegrina Sadica
{W}{B}
Creatura Leggendaria — Chierico Kor Phyrexiano
2/2

Tocco letale
Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, guadagni 1 punto vita.
Ogniqualevolta un'altra creatura che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita.

- Se una o più altre creature entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo nello stesso momento in cui Elas *il-Kor* entra nel campo di battaglia, la sua seconda abilità si innescherà per ognuna di quelle altre creature.
- Se una o più altre creature che controlli muoiono contemporaneamente a Elas *il-Kor*, la sua ultima abilità si innesca per ognuna di quelle altre creature.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità di Elas *il-Kor* fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria.

Erborista Samita
{1}{W}
Creatura — Chierico Umano
2/1
Ogniqualevolta l'Erborista Samita viene TAPPata, guadagni 1 punto vita e profetizzi 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

- L'abilità dell'Erborista Samita è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di TAPParla ogniqualevolta vuoi; dovrai invece trovare altri modi per TAPParla, come attaccare.
- Se l'Erborista Samita viene TAPPata mentre lanci una magia o attivi un'abilità, quella magia o abilità si risolve dopo che l'abilità innescata dell'Erborista Samita si è risolta.

Ertai Risorto
{2}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Mago Umano Phyrexiano
3/2

Lampo
Quando Ertai Risorto entra nel campo di battaglia, scegli fino a uno —

- Neutralizza una magia, un'abilità attivata o un'abilità innescata bersaglio. Il suo controllore pesca una carta.
- Distruggi un'altra creatura o planeswalker bersaglio. Il suo controllore pesca una carta.

- Le abilità attivate sono scritte nella forma “Costo: Effetto”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio equipaggiare e manovrare, sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave, ad esempio prodezza e

fabbricare, sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all’inizio di” nel testo di richiamo.

- Se neutralizzi un’abilità innescata ritardata che si innesca all’inizio della “prossima” occorrenza di una sottofase o fase specifica, quell’abilità non si innescherà di nuovo durante l’occorrenza successiva di quella sottofase o fase.
- Le abilità che creano effetti di sostituzione, come un permanente che entra nel campo di battaglia TAPPato o con dei segnalini, non possono essere bersagliate. Anche le abilità che si applicano “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” sono effetti di sostituzione e non possono essere bersagliate. Analogamente, l’effetto di sostituzione che impedisce a una creatura con un segnalino stordimento di STAPPare non può essere neutralizzato.

Evocabestie Quirion

{1}{G}

Creatura — Guerriero Driade

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia creatura, metti un segnalino +1/+1 sull’Evocabestie Quirion.

Quando l’Evocabestie Quirion muore, distribuisce X segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli, dove X è il numero di segnalini +1/+1 sull’Evocabestie Quirion.

- Scegli i bersagli e dichiara come verranno distribuiti i segnalini +1/+1 mentre metti la seconda abilità dell’Evocabestie Quirion in pila. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino +1/+1.
- Se alcune delle creature sono bersagli illegali mentre la seconda abilità innescata tenta di risolversi, la distribuzione originale dei segnalini si applica comunque e i segnalini che sarebbero stati messi sui bersagli illegali vanno perduti.

Falange di Argivia

{5}{W}

Creatura — Soldato Kor Umano

4/4

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

Cautela

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

Falcidiare

{B}

Istantaneo

Distruggi una creatura bersaglio con la somma di forza e costituzione pari o inferiore a 5.

- La somma di forza e costituzione di una creatura è determinata sommando la sua forza e la sua costituzione. Ad esempio, la somma di forza e costituzione di una creatura 3/2 è 5.
-

Falò della Vittoria

{1}{R}

Istantaneo

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

Se questa magia è stata potenziata, pesca una carta. Il

Falò della Vittoria infligge danno pari al numero di carte nella tua mano a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

- Pescherai una carta solo se il Falò della Vittoria è stato potenziato, ma il Falò della Vittoria infliggerà danno alla creatura o al planeswalker bersaglio indipendentemente dal fatto che sia stato potenziato o meno.
-

Fantasma Inquietante

{1}{U}

Creatura — Illusione

2/1

Cautela

Il Fantasma Inquietante non può essere bloccato se hai

lanciato una magia istantaneo o stregoneria in questo turno.

- Lanciare una magia istantaneo o stregoneria dopo che il Fantasma Inquietante è stato bloccato non lo farà diventare non bloccato.
-

Fanteria Elettrostatica

{1}{R}

Creatura — Mago Nano

1/2

Travolgere

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, metti un segnalino +1/+1 sulla Fanteria Elettrostatica.

- L'abilità innescata della Fanteria Elettrostatica si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Fondare il Terzo Cammino

{1}{U}

Incantesimo — Saga

Saltare pagina (*Scegli un capitolo e inizia con quel numero di segnalini sapere. Aggiungine uno dopo la tua acquisizione. I capitoli saltati non si innescano. Sacrifica dopo III.*)

I — Puoi lanciare una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana 1 o 2 dalla tua mano senza pagare il suo costo di mana.

II — Un giocatore bersaglio macina quattro carte.

III — Esilia una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero. Copia quella carta. Puoi lanciare la copia.

- 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.
- Devi pagare tutti i costi per la copia di una magia che lanci mentre si risolve l’ultima abilità capitolo di Fondare il Terzo Cammino. Se scegli di lanciarla, devi farlo mentre si risolve l’abilità. Non puoi aspettare e lanciarla in seguito.

Forza della Coalizione

{G}

Istantaneo

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

Una creatura bersaglio che controlli prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se questa magia è stata potenziata, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli.

- Se la magia è stata potenziata, la creatura bersaglio otterrà sia un segnalino +1/+1 che +2/+2 fino alla fine del turno.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre la Forza della Coalizione tenta di risolversi, non avverrà alcuno degli effetti della Forza della Coalizione. Non metterai un segnalino +1/+1 su alcuna creatura, anche se era stata potenziata.

Frenare il Moto

{1}{U}

Stregoneria

TAPpa una creatura bersaglio e metti tre segnalini stordimento su di essa. (*Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPpato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.*)

Profetizza 1. (*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

- Puoi bersagliare una creatura che è già TAPPata con Frenare il Moto. Se la creatura bersaglio viene TAPPata mentre si risolve, metterai comunque tre segnalini stordimento su di essa.

Genio Altezzoso

{1}{U}{U}

Creatura — Genio

*/4

Volare

La forza del Genio Altezzoso è pari al numero di carte istantaneo e carte stregoneria nel tuo cimitero.

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

- L'abilità che definisce la forza del Genio Altezzoso funziona in tutte le zone.
- Una carta split nel tuo cimitero viene considerata solo una volta per la forza del Genio Altezzoso, anche se è sia un istantaneo che una stregoneria.

Genio della Fontana

{4}{U}{U}

Creatura — Genio

4/4

Volare

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, scegli uno —

- Il Genio della Fontana prende +1/+1 fino alla fine del turno.
 - Esilia il Genio della Fontana. Rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.
 - Profetizza 1.
- L'abilità innescata del Genio della Fontana si risolverà prima che si risolva la magia istantaneo o stregoneria che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se la magia che l'ha fatta innescare viene neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila.

Goblin Germogliante

{1}{R}

Creatura — Druido Goblin

2/2

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

Quando il Goblin Germogliante entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra con un tipo di terra base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

{R}, {T}, Sacrifica una terra: Pesca una carta.

- Puoi passare in rassegna il tuo grimorio per qualsiasi carta terra con uno dei tipi di terra base, anche se quella terra non è una terra base. I tipi di terra base sono Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta.

Grifone Protettore

{3}{W}

Creatura — Grifone

2/3

Volare

Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, il Grifone Protettore prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se più di una creatura entra nel campo di battaglia contemporaneamente o se una o più altre creature entrano nel campo di battaglia contemporaneamente al Grifone Protettore, l'abilità innescata del Grifone Protettore si innesca per ciascuna di esse.

Guardiana di Nuova Benalia

{1}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

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

Ogniqualevolta la Guardiana di Nuova Benalia arruola una creatura, profetizza 2.

Scarta una carta: La Guardiana di Nuova Benalia ha indistruttibile fino alla fine del turno. TAPPala.

- La seconda abilità della Guardiana di Nuova Benalia si innesca ogniqualevolta il suo controllore TAPPa un'altra creatura per l'abilità arruolare della Guardiana di Nuova Benalia.
- Puoi attivare l'ultima abilità della Guardiana di Nuova Benalia anche se è già TAPPata. Puoi anche attivare quell'abilità più volte nello stesso turno, anche se la Guardiana di Nuova Benalia ha già indistruttibile.

Idra dei Rovi

{5}{G}

Creatura — Idra Pianta

6/6

Travolgere

Dominio — Ogniqualevolta l'Idra dei Rovi infligge danno da combattimento a un giocatore, metti X segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli, dove X è il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli.

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'ultima abilità dell'Idra dei Rovi.
-

Idromante Elfica

{2} {G}

Creatura — Mago Elfo

3/2

Potenziamento {3} {U} (*Puoi pagare {3} {U} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Quando l'Idromante Elfica entra nel campo di battaglia, se è stata potenziata, crea una pedina che è una copia di una creatura bersaglio che controlli.

- Se è stata potenziata, l'abilità dell'Idromante Elfica può bersagliare una qualsiasi creatura che controlli, inclusa se stessa. Se bersaglia se stessa, la pedina che viene creata non sarà potenziata, quindi l'abilità non si innescherà di nuovo.

Inno di Guerra di Hurloon

{2} {R}

Istantaneo

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

L'Inno di Guerra di Hurloon infligge 4 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, guadagna 4 punti vita.

- Se la creatura o il planeswalker bersaglio è un bersaglio illegale mentre l'Inno di Guerra di Hurloon tenta di risolversi, l'Inno di Guerra di Hurloon non avrà alcun effetto, anche se era potenziato.

Ivy, Razziamagie Gioiosa

{G} {U}

Creatura Leggendaria — Farabutto Spiritello

2/1

Volare

Ogniqualvolta un giocatore lancia una magia che bersaglia solo una creatura diversa da Ivy, Razziamagie Gioiosa, puoi copiare quella magia. La copia bersaglia Ivy. (*Una copia di una magia Aura diventa una pedina.*)

- La seconda abilità si innesca ogniqualvolta un giocatore lancia una magia che bersaglia solo una creatura e nessun altro oggetto o giocatore. Non ha importanza chi controlla la creatura.
- Se una magia ha più bersagli ma sono tutti la stessa creatura, si innesca la seconda abilità di Ivy, Razziamagie Gioiosa.
- Viene creata la copia anche se la magia che ha fatto innescare l'abilità è stata neutralizzata prima che l'abilità si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.
- Se Ivy, Razziamagie Gioiosa non è un bersaglio legale per la magia, non verrà creata alcuna copia.
- La copia creata dalla seconda abilità di Ivy, Razziamagie Gioiosa viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le altre abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.

- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre veniva lanciata, la copia ha lo stesso valore di X.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per la copia. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia. In particolare, se la magia che copi è stata potenziata, le copie saranno potenziate a loro volta.

Jaya, Negoziatrice Ardente

{2} {R} {R}

Planeswalker Leggendaro — Jaya

4

+1: Crea una pedina creatura Monaco 1/1 rossa con prodezza.

−1: Esilia le prime due carte del tuo grimorio. Scegli una di quelle carte. Puoi giocare quella carta in questo turno.

−2: Scegli una creatura bersaglio controllata da un avversario. Ogniqualvolta attacchi in questo turno, Jaya, Negoziatrice Ardente infligge a quella creatura danno pari al numero di creature attaccanti.

−8: Ottieni un emblema con “Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria rossa, copiala due volte. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie”.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per giocare una carta scelta con la seconda abilità di fedeltà di Jaya. Per esempio, se scegli una carta terra, puoi giocarla solo durante una delle tue fasi principali mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra nello stesso turno.
- L’attivazione della terza abilità di fedeltà di Jaya crea un’abilità innescata ritardata che si innescherà ogni volta che dichiari le creature attaccanti in questo turno (di solito, accade solo una volta). Questa abilità si innescherà anche se Jaya non è più sul campo di battaglia. Se qualcosa deve verificare informazioni sulla fonte di quel danno, usa le caratteristiche di Jaya nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- L’abilità innescata dell’emblema di Jaya copierà qualsiasi magia istantaneo o stregoneria rossa che lanci, non soltanto una con dei bersagli.
- Le copie vengono create anche se la magia che ha fatto innescare l’abilità è stata neutralizzata prima che quell’abilità si sia risolta. Le copie si risolvono prima della magia originale.
- Le copie avranno gli stessi bersagli della magia che stanno copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. I nuovi bersagli devono essere legali.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice “Scegli uno —” o simile), le copie avranno lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo aggiuntivo per le copie. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per le copie. In particolare, se la magia che copi è stata potenziata, le copie saranno potenziate a loro volta.
- Le copie vengono create direttamente in pila, quindi non sono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.

Jhoira, Innovatrice Eterna
{U}{R}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
2/3

{T}: Metti due segnalini ingegno su Jhoira, Innovatrice Eterna, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta artefatto con valore di mana pari o inferiore a X dalla tua mano, dove X è il numero di segnalini ingegno su Jhoira.

- Se Jhoira, Innovatrice Eterna non è sul campo di battaglia mentre l'abilità attivata si risolve, non puoi mettere alcun segnalino ingegno su di essa. Tuttavia, puoi comunque mettere sul campo di battaglia una carta artefatto dalla tua mano. Per determinare il valore di X, usa il numero di segnalini ingegno che si trovavano su Jhoira prima che lasciasse il campo di battaglia.

Jodah, l'Unificatore
{W}{U}{B}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
5/5

Le creature leggendarie che controlli prendono +X/+X, dove X è il numero di creature leggendarie che controlli. Ogniqualvolta lanci una magia leggendaria dalla tua mano, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra leggendaria con valore di mana inferiore. Puoi lanciare quella carta senza pagare il suo costo di mana. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Sia l'abilità innescata di Jodah, l'Unificatore che la magia lanciata con quell'abilità si risolvono prima della magia che ha fatto innescare l'abilità, anche se la magia originale è stata neutralizzata in risposta.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- La carta non terra leggendaria esiliata può essere lanciata immediatamente. Se non la lanci immediatamente, non potrai farlo in un secondo momento.
- I tipi e il valore di mana di una carta bifronte in esilio sono determinati dalle caratteristiche del suo lato frontale. Il valore di mana di una carta split è il valore di mana totale di entrambe le metà della carta split sommate.
- Se la carta non terra leggendaria esiliata in questo modo è una carta bifronte modale e anche il lato posteriore è una carta non terra, puoi lanciare uno qualsiasi dei lati, anche se il lato posteriore non è leggendario.
- Se scegli di non lanciare la carta, rimarrà in esilio. Le altre carte verranno messe in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

- Il valore di mana della magia che ha fatto innescare l'abilità è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla. Se quella magia aveva una {X} nel costo, includi il valore scelto per X al momento di determinare il suo valore di mana.
- Se esili il tuo intero grimorio senza esiliare una carta non terra leggendaria con valore di mana inferiore, metterai le carte esiliate in un ordine casuale e diventeranno di nuovo il tuo grimorio, ponendo fine all'effetto. Non continuerai a esiliare e rimescolare il tuo grimorio per sempre.

Karn, Eredità Vivente

{4}

Planeswalker Leggendaria — Karn

4

+1: Crea una pedina Pietra del Potere TAPPata. *(È un artefatto con "{T}: Aggiungi {C}. Questo mana non può essere speso per lanciare una magia non artefatto".)*

-1: Paga un qualsiasi ammontare di mana. Guarda altrettante carte dalla cima del tuo grimorio, poi aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

-7: Ottieni un emblema con "TAPPa un artefatto STAPPato che controlli: Questo emblema infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio".

- Per la seconda abilità di fedeltà di Karn, non scegli quanto mana pagare finché l'abilità non si risolve. Una volta che l'abilità inizia a risolversi e tu hai pagato, nessun giocatore può rispondere finché non hai completato tutti i passaggi di quell'abilità.
- Se non paghi alcun mana, non guarderai nessuna carta e non ne aggiungerai nessuna alla tua mano.
- Se guardi una o più carte in questo modo, devi aggiungere una carta alla tua mano. Non puoi scegliere di non farlo.
- L'emblema di Karn ha un'abilità attivata che ti permette di TAPPare artefatti STAPPati per pagarne il costo. In particolare, puoi TAPPare le creature artefatto che sono entrate nel campo di battaglia in questo turno per pagare questo costo, anche se non hanno rapidità.

La Crudeltà di Gix

{3} {B} {B}

Incantesimo — Saga

Saltare pagina *(Scegli un capitolo e inizia con quel numero di segnalini sapere. Aggiungine uno dopo la tua acquisizione. I capitoli saltati non si innescano. Sacrifica dopo III.)*

I — Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Scegli una carta creatura o planeswalker da quella mano. Quel giocatore scarta quella carta.

II — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, aggiungila alla tua mano, poi rimescola. Perdi 3 punti vita.

III — Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura bersaglio da un cimitero.

- Devi passare in rassegna il tuo grimorio mentre l'abilità capitolo II si risolve, e perderai 3 punti vita.

La Guerra degli Antichi Draghi

{2} {R} {R}

Incantesimo — Saga

Saltare pagina (*Scegli un capitolo e inizia con quel numero di segnalini sapere. Aggiungine uno dopo la tua acquisizione. I capitoli saltati non si innescano. Sacrifica dopo III.*)

I — La Guerra degli Antichi Draghi infligge 2 danni a ogni creatura e a ogni avversario.

II — Scarta un qualsiasi numero di carte, poi pesca altrettante carte.

III — Crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare.

- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità capitolo infligge danni a ogni giocatore della squadra avversaria, riducendo di 4 i punti vita totali di quella squadra.

La Scomparsa di Zhalfir

{2} {U} {U}

Incantesimo — Saga

Saltare pagina (*Scegli un capitolo e inizia con quel numero di segnalini sapere. Aggiungine uno dopo la tua acquisizione. I capitoli saltati non si innescano. Sacrifica dopo III.*)

I, II — Un altro permanente non terra bersaglio scompare. Non può apparire fintanto che controlli La Scomparsa di Zhalfir.

III — Distruggi tutte le creature. Per ogni creatura distrutta in questo modo, il suo controllore crea una pedina creatura Phyrexiano 2/2 nera.

- I permanenti che scompaiono mentre la prima e la seconda abilità capitolo di La Scomparsa di Zhalfir si risolvono non appaiono durante le sottofasi di STAP dei loro controllori mentre la Saga è sul campo di battaglia. Dopo che avrà lasciato il campo di battaglia, appariranno durante la prossima sottofase di STAP del loro controllore come di consueto.
- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre un permanente scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad esso assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà il permanente e saranno ancora assegnati ad esso.
- Di solito, i permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l’apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.

- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello della Specialista di Estrazioni, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell’effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

Lhurgoyf di Urborg

{1}{G}

Creatura — Lhurgoyf

/1+

Potenziamento {U} e/o {B} (*Puoi pagare {U} e/o {B} addizionali mentre lanci questa magia.*)

Mentre il Lhurgoyf di Urborg entra nel campo di battaglia, macina tre carte per ogni volta che è stato potenziato.

La forza del Lhurgoyf di Urborg è pari al numero di carte creatura nel tuo cimitero e la sua costituzione è pari a quel numero più 1.

- L’abilità che definisce la forza e la costituzione del Lhurgoyf di Urborg funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Puoi potenziare il Lhurgoyf di Urborg solo una volta per il suo costo di {U} e solo una volta per il suo costo di {B}. Puoi potenziarlo due volte pagando {U}{B}, ma non puoi potenziarlo due volte pagando {U}{U} o {B}{B}. Non puoi potenziarlo più di due volte.
- La seconda abilità del Lhurgoyf di Urborg non è un’abilità innescata e non usa la pila. I giocatori non possono lanciare magie o compiere altre azioni dopo che è entrato nel campo di battaglia ma prima che il suo controllore macini le carte.
- Se è stato potenziato, il Lhurgoyf di Urborg entra nel campo di battaglia con forza e costituzione determinate dal numero di carte creatura nel tuo cimitero dopo che hai macinato carte per ogni volta che è stato potenziato. Ad esempio, se hai una carta creatura nel tuo cimitero prima che entri nel campo di battaglia e macini altre due carte creatura con la sua abilità, entra nel campo di battaglia come una creatura 3/4.

Liliana del Velo

{1}{B}{B}

Planeswalker Leggendaro — Liliana

3

+1: Ogni giocatore scarta una carta.

−2: Un giocatore bersaglio sacrifica una creatura.

−6: Separa in due pile tutti i permanenti controllati da un giocatore bersaglio. Quel giocatore sacrifica tutti i permanenti in una pila a sua scelta.

- Puoi attivare la prima abilità di Liliana anche se alcuni o tutti i giocatori non potranno scartare una carta.
- Quando la prima abilità di Liliana si risolve, prima il giocatore di turno sceglie una carta che ha in mano senza rivelarla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.

- Quando la terza abilità di Liliiana si risolve, metti ogni permanente controllato dal giocatore in una delle due pile. Ad esempio, potresti mettere una creatura in una pila e un'Aura che incanta quella creatura nell'altra pila.
- Una pila può essere vuota. Se il giocatore sceglie una pila vuota, non verrà sacrificato alcun permanente.

L'Uomo Corvo

{1}{B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/1

All'inizio di ogni sottofase finale, se un giocatore ha scartato una carta in questo turno, crea una pedina creatura Uccello 1/1 nera con volare e "Questa creatura non può bloccare".

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

- La prima abilità di L'Uomo Corvo si innesca all'inizio della sottofase finale di ogni giocatore fintanto che almeno un giocatore ha scartato una carta in questo turno. Si innesca solo una volta, non una volta per ogni carta scartata o una volta per ogni giocatore che ha scartato una carta. Si innescherà anche se è il suo controllore ad aver scartato una carta in questo turno.

Meria, Studiosa di Antichità

{1}{R}{G}

Creatura Leggendaria — Artefice Elfo

3/3

TAPpa un artefatto non pedina STAPpato che controlli: Aggiungi {G}.

TAPpa due artefatti non pedina STAPpati che controlli: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocarla in questo turno.

- Puoi TAPPare qualsiasi artefatto non pedina STAPpato per attivare le abilità di Meria, incluse le creature artefatto che sono entrate nel campo di battaglia in questo turno, anche se non hanno rapidità.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le restrizioni sulla tempistica per le carte che giochi con l'ultima abilità di Meria. Per esempio, puoi giocare una carta terra in questo modo solo durante una fase principale nel tuo turno e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

Micromante

{3}{U}

Creatura — Mago Umano

3/3

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

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

Minacce Inosservate

{2} {G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a quattro carte creatura con forza diversa e rivela. Un avversario sceglie due di quelle carte. Rimiscola le carte scelte nel tuo grimorio e aggiungi le altre alla tua mano.

- Una carta creatura ha una forza diversa da un'altra se le loro forze sono numeri diversi. Ad esempio, una creatura 1/1 e una creatura 2/1 hanno una forza diversa.

Mura dell'Accademia

{2} {U}

Creatura — Muro

0/5

Difensore

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Peschi una carta e ne scarti una mentre si risolve l'ultima abilità delle Mura dell'Accademia. Nessun giocatore può compiere alcuna azione e nulla può accadere tra questi due eventi.
- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolve anche se quella magia viene neutralizzata.

Najal, Tempesta Fulminea

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

Creatura Legendaria — Mago Efreet

5/4

Puoi lanciare magie stregoneria come se avessero lampo. Ogniqualvolta Najal, Tempesta Fulminea attacca, puoi pagare {2}. Se lo fai, quando lanci la tua prossima magia istantaneo o stregoneria in questo turno, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia creata dall'abilità innescata ritardata di Najal avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.
 - Se la magia copiata 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 aggiuntivo per la copia creata dall'abilità innescata ritardata di Najal. In ogni caso, gli effetti basati sui costi aggiuntivi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia.
 - Le copie create dall'abilità di Najal vengono create direttamente in pila, quindi non sono "lanciate". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescano.
-

Necromassa Contorcente

{6} {B}

Creatura — Gigante Zombie

5/5

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

Tocco letale

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

Nemata, Custode Primordiale

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Silvantropo

3/4

Raggiungere

Se una creatura controllata da un avversario sta per morire, invece esiliarla. Quando lo fai, crei una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde.

{G}, Sacrifica un Saprolingio: Nemata, Custode Primordiale prende +2/+2 fino alla fine del turno.

{1} {B}, Sacrifica due Saprolingi: Pesca una carta.

- Se una creatura controllata da un avversario sta per morire e sia Nemata che un altro effetto stanno invece tentando di esiliarla, quell'avversario sceglie quale effetto applicare. Se l'effetto di Nemata finisce per non applicarsi a causa di questa scelta, l'abilità innescata che crea una pedina Saprolingio non si innescherà, anche se la carta creatura finisce in esilio.
-

Pacificatore Consacrato

{2} {W}

Creatura — Chierico Umano

3/3

Cautela

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

Le magie con il nome scelto che i tuoi avversari lanciano costano {2} in più per essere lanciate.

Le abilità attivate delle fonti con il nome scelto costano {2} in più per 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.

- La terza abilità del Pacificatore Consacrato si applica a tutti gli avversari, non solo all'avversario di cui hai guardato la mano.
- 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 Pacificatore Consacrato.
- 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.
- L’ultima abilità del Pacificatore Consacrato influenza le carte indipendentemente dalla zona in cui si trovano. Questo include le carte nelle mani, nei cimiteri e quelle esiliate.

Perlustrare le Terre Selvagge

{2}{G}

Stregoneria

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

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

Se questa magia è stata potenziata, crea due pedine creatura Soldato 1/1 bianche.

- Se Perlustrare le Terre Selvagge è stata potenziata, metterai sul campo di battaglia due pedine Soldato 1/1 bianche indipendentemente dal fatto che tu abbia trovato o meno una carta terra mentre passavi in rassegna il tuo grimorio.

Pixie Illusionista

{U}

Creatura — Mago Spiritello

1/1

Potenziamento {3}{G} (*Puoi pagare {3}{G} addizionale mentre lanci questa magia.*)

Volare

Se la Pixie Illusionista è stata potenziata, entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

{T}: Una terra bersaglio che controlli diventa il tipo di terra base a tua scelta fino alla fine del turno.

- La terza abilità della Pixie Illusionista non è un’abilità innescata. Se è stata potenziata, non c’è alcun momento in cui un avversario può rispondere mentre è sul campo di battaglia ma non ha ancora segnalini su di essa.
- Scegli un tipo di terra base mentre l’ultima abilità si risolve.
- La terra influenzata perde i tipi di terra posseduti e qualsiasi abilità stampata su di essa. Diventa il tipo di terra base scelto e guadagna l’abilità di TAPpare per aggiungere un mana del colore appropriato alla tua riserva di mana. L’abilità della Pixie Illusionista non cambia il nome della terra influenzata o se si tratta di una terra base o leggendaria.

Portale Thran

Terra — Cancelli

Il Portale Thran entra nel campo di battaglia TAPPato a meno che tu non controlli al massimo altre due terre.

Mentre il Portale Thran entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di terra base.

Il Portale Thran ha il tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

Le abilità di mana del Portale Thran costano 1 punto vita addizionale per essere attivate.

- Il Portale Thran avrà l'abilità di mana intrinseca appropriata per il tipo di terra base scelto mentre entra nel campo di battaglia. È ancora un Cancelli e ha ancora le sue altre abilità, inclusa l'ultima abilità, che fa sì che l'abilità di mana associata al suo tipo di terra base costi 1 punto vita per essere attivata.
- Dovrai comunque pagare gli altri costi di quell'abilità di mana. Di solito, si tratta solo di TAPPare la terra.
- Se il Portale Thran guadagna in qualche modo un'altra abilità di mana, anche quell'abilità costa 1 punto vita addizionale per essere attivata.
- Se controlli più di un Portale Thran, l'ultima abilità di ciascuno di essi si applica solo a se stesso. Ciò significa che controllare un secondo Portale Thran non fa sì che le abilità di mana di tutte le carte chiamate Portale Thran costino 2 punti vita addizionali.
- Se un Portale Thran in qualche modo entra nel campo di battaglia senza che sia stato scelto un tipo di terra base per esso, non ha abilità di mana. Lo stesso vale per una terra che è già sul campo di battaglia e che diventa una copia di esso.
- Se una terra entra nel campo di battaglia come una copia del Portale Thran (a differenza di una terra che è già sul campo di battaglia e ne diventa una copia), il suo controllore sceglie un tipo di terra base per essa e ha quel tipo.

Preghiera Vincolante

{3}{W}

Incantesimo

Lampo

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

- L'abilità innescata della Preghiera Vincolante è una singola abilità che crea più effetti one-shot, incluso uno che esilia il permanente quando l'abilità si risolve e un altro che fa tornare la carta esiliata sul campo di battaglia subito dopo che la Preghiera Vincolante l'ha lasciato.
- Se la Preghiera Vincolante lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, il permanente bersaglio non verrà esiliato.
- Le Aure assegnate al permanente esiliato verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. L'Equipaggiamento assegnato a una creatura esiliata diventerà non assegnato e rimarrà sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sul permanente esiliato smetteranno di esistere.
- Se una pedina viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.

- In una partita multiplayer, se il proprietario della Preghiera Vincolante lascia la partita, la carta esiliata ritornerà sul campo di battaglia. Poiché l'effetto one-shot che fa ritornare la carta non è un'abilità che viene messa in pila, non smette di esistere assieme alle magie e alle abilità in pila del giocatore che lascia la partita.
- Se non scegli un bersaglio per l'abilità innescata entra-in-campo della Preghiera Vincolante, guadagnerai comunque 2 punti vita.
- Se scegli un bersaglio per l'abilità e quel bersaglio è illegale mentre l'abilità tenta di risolversi, non guadagnerai 2 punti vita.

Proteggere i Negoziatori

{1}{U}

Istantaneo

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

Se questa magia è stata potenziata, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1} per ogni creatura che controlli.

- Non puoi lanciare Proteggere i Negoziatori senza una magia da bersagliare.
- Dopo che Proteggere i Negoziatori inizia a risolversi, le sue istruzioni vengono seguite nell'ordine in cui sono scritte. Se Proteggere i Negoziatori è stata potenziata, la pedina creatura Soldato sarà sul campo di battaglia quando viene determinato l'ammontare di mana che il controllore della magia bersaglio deve pagare.

Pulcino di Fenice

{R}

Creatura — Fenice

1/1

Volare, rapidità

Il Pulcino di Fenice non può bloccare.

Ogniqualvolta attacchi con tre o più creature, puoi pagare

{R}{R}. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero il Pulcino di Fenice TAPPato e attaccante con

un segnalino +1/+1.

- Mentre il Pulcino di Fenice viene rimesso sul campo di battaglia a causa della sua abilità innescata, scegli quale avversario o planeswalker avversario esso sta attaccando. Non deve necessariamente attaccare lo stesso avversario o planeswalker avversario attaccato dalle tue altre creature.
- Se il Pulcino di Fenice entra nel campo di battaglia come attaccante, non è stato dichiarato come creatura attaccante in quel turno. Le abilità che si innescano quando una creatura attacca non si innescheranno.

Raff, Impavido della Cavalcavento
{W}{U}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
1/3

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, puoi TAPPare due creature STAPPate che controlli. Se lo fai, pesca una carta.

{3}{W}{W}: Le creature che controlli prendono +1/+1 e hanno cautela fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata di Raff, Impavido della Cavalcavento si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Ramingo dal Pugno Gelido
{3}{U}{U}
Creatura — Gigante Elementale
4/4

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

Quando il Ramingo dal Pugno Gelido entra nel campo di battaglia, TAPPa una creatura bersaglio controllata da un avversario e metti un segnalino stordimento su di essa.

(Se un permanente con un segnalino stordimento sta per essere STAPPato, rimuovi invece un segnalino stordimento da esso.)

- Puoi scegliere una creatura che è già TAPPata come bersaglio dell'ultima abilità del Ramingo dal Pugno Gelido.

Ratadrabik di Urborg
{2}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Mago Zombie
3/3

Cautela, egida {2}

Gli altri Zombie che controlli hanno cautela.

Ogniqualvolta un'altra creatura leggendaria che controlli muore, crea una pedina che è una copia di quella creatura, tranne che non è leggendaria ed è uno Zombie 2/2 nero in aggiunta ai suoi altri tipi e colori.

- La pedina copia la creatura quando ha lasciato il campo di battaglia prima di morire, non quando si trova nel cimitero.
- Ad eccezione di forza e costituzione, la pedina copia solo ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro; vedi sotto) e aggiunge il colore nero e il tipo di creatura Zombie. Non copia se quella creatura era TAPPata o STAPPata, se aveva dei segnalini, se aveva Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che avessero modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

- Se la creatura copiata è una pedina, la nuova pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata, con le eccezioni indicate sopra.
- Se la creatura copiata sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che quella creatura ha copiato, con le eccezioni indicate sopra.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia" o "[questa creatura] entra nel campo di battaglia con" della creatura scelta.

Recluta del Culto

{B}

Creatura — Guerriero Scheletro

2/1

La Recluta del Culto entra nel campo di battaglia

TAPPATA.

{1} {B}: Rimetti sul campo di battaglia la Recluta del Culto dal tuo cimitero. Attiva solo se una creatura non Scheletro è morta sotto il tuo controllo in questo turno.

- La creatura che è morta non deve necessariamente essere ancora nel cimitero del suo proprietario perché la restrizione di attivazione sia rispettata.
- Analogamente, la Recluta del Culto non doveva necessariamente essere in una zona specifica al momento della morte della creatura.
- Le pedine creatura che muoiono vengono messe nel tuo cimitero come di consueto (e poco dopo smettono di esistere). Se una pedina creatura non Scheletro è morta in questo turno, la restrizione di attivazione è rispettata.

Recupero di Sheoldred

{3} {B}

Stregoneria

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

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Se questa magia è stata potenziata, guadagni punti vita pari al valore di mana di quella carta. Altrimenti, perdi altrettanti punti vita.

Esilia il Recupero di Sheoldred.

- Se la carta creatura bersaglio è un bersaglio illegale mentre il Recupero di Sheoldred tenta di risolversi (di solito perché la carta è stata rimossa dal cimitero in risposta), non avrà alcun effetto. Non guadagnerai né perderai punti vita e il Recupero di Sheoldred verrà messo nel cimitero invece di essere esiliato dalla sua ultima abilità.

Re Darien XLVIII

{1}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/3

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

{3}{G}{W}: Metti un segnalino +1/+1 su Re Darien e crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

Sacrifica Re Darien: Le pedine creatura che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

- Se Re Darien XLVIII lascia il campo di battaglia, le altre creature che controlli perdono immediatamente il bonus +1/+1. In particolare, questo significa che se attivi la sua ultima abilità dopo che a una creatura è già stato inflitto danno, la creatura potrebbe morire a causa del danno letale prima che l'abilità si risolva e le fornisca indistruttibile.
- Nella maggior parte dei casi in cui il valore di X non è definito nel testo di una carta, il suo controllore sceglie il valore di X. Tuttavia, la X nel nome di Re Darien è sempre 10.
- XLVIII equivale a quarantotto.

Redentrice di Serra

{3}{W}{W}

Creatura — Soldato Angelo

2/4

Volare

Ogniqualevolta un'altra creatura con forza pari o inferiore a 2 entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti due segnalini +1/+1 su quella creatura.

- La seconda abilità della Redentrice di Serra verifica la forza di una creatura solo nel momento in cui entra nel campo di battaglia. Se entra con dei segnalini, questi vengono inclusi. Se la forza di quella creatura è inferiore a 2 quando entra nel campo di battaglia ma diventa superiore a 2 dopo che l'abilità si innesca, metterai comunque due segnalini su di essa.

Regina Allenal di Ruadach

{G}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Nobile Elfo

/

La forza e la costituzione della Regina Allenal di Ruadach sono pari al numero di creature che controlli.

Se una o più pedine creatura stanno per essere create sotto il tuo controllo, invece vengono create quelle pedine più una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

- La prima abilità della Regina Allenal di Ruadach considera se stessa, quindi la sua forza e la sua costituzione saranno sempre almeno 1/1.
- La pedina Soldato addizionale non avrà alcuna delle abilità con cui le altre pedine sono state create. Qualsiasi altra informazione specificata dall'effetto che crea le pedine (ad esempio, il fatto che siano TAPpate o attaccanti o le diciture "Quella pedina ha rapidità" o "Esilia quella pedina alla fine del combattimento") si applica sia alle pedine originali che al Soldato.

- Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo viene creata una pedina, quell'effetto si applica prima di quello della Regina Allenal. Se un effetto modifica il giocatore sotto il cui controllo una pedina entra nel campo di battaglia, quell'effetto si applica dopo che quello della Regina Allenal può essere applicato.

Reliquia delle Leggende

{3}

Artefatto

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

TAPpa una creatura leggendaria STAPpata che controlli:

Aggiungi un mana di un qualsiasi colore.

- Per pagare il costo dell'abilità attivata della Reliquia delle Leggende, puoi TAPpare qualsiasi creatura leggendaria STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Riappropriazione di Urborg

{B}

Stregoneria

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

Riprendi in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Guadagni 2 punti vita. Se questa magia è stata potenziata, riprendi in mano un'altra carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.

- Se non viene potenziata, la Riappropriazione di Urborg ha un solo bersaglio.
- Non puoi lanciare la Riappropriazione di Urborg potenziata se non ci sono sia una carta creatura che un'altra carta permanente nel tuo cimitero.

Ricerca da Combattimento

{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata ha "Ogniqualevolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, peschi una carta".

Fintanto che la creatura incantata è leggendaria, prende +1/+1 e ha egida {1}. (*Ogniqualevolta la creatura incantata diventa bersaglio di una magia o abilità controllata da un avversario, neutralizza quella magia o abilità a meno che quel giocatore non paghi {1}.*)

- Poiché l'abilità di pescare carte è fornita alla creatura, se un avversario prende il controllo della creatura incantata e questa infligge danno da combattimento mentre la controlla, quell'avversario pescherà una carta.
-

Ricognizione di Piedemoccio

{4} {G}

Stregoneria

Dominio — Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra che hanno un tipo di terra base, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola. Guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli. Mettine fino a una in cima al tuo grimorio e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Quando passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, puoi trovare carte che non sono terre base purché abbiano uno o più tipi di terra base. I tipi di terra base sono Pianura, Isola, Palude, Montagna e Foresta.
- Puoi passare in rassegna il tuo grimorio per due carte con lo stesso tipo di terra base o diversi tipi di terra base.
- Il valore di X viene determinato dopo che hai messo sul campo di battaglia le terre che hai trovato.

Rith, Primevo Liberato

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

Creatura Leggendaria — Drago

5/5

Volare, egida {2}

Gli altri Draghi che controlli hanno egida {2}.

All'inizio della tua sottofase finale, se una creatura o un planeswalker che un avversario controllava ha subito danno in eccesso in questo turno, crei una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare.

- Se un permanente ha più di un'abilità egida, le abilità si innescano separatamente. La magia o abilità verrà neutralizzata se uno dei costi di egida non viene pagato.
- A una creatura viene inflitto danno in eccesso se una o più fonti le hanno inflitto un numero di danni superiore all'ammontare minimo richiesto per essere considerato danno letale. Nella maggior parte dei casi, ciò equivale a un danno superiore alla sua costituzione, ma considera il danno che le è già stato inflitto in quel turno.
- A un planeswalker viene inflitto danno in eccesso se gli viene inflitto un numero di danni superiore alla sua fedeltà attuale.
- Anche 1 solo danno inflitto a una creatura da una fonte con tocco letale viene considerato danno letale, perciò un qualsiasi numero di danni maggiore di 1 causerà danni in eccesso, anche se l'ammontare totale di danni è inferiore alla costituzione della creatura. Da notare che una fonte di danno con tocco letale non ha effetti sul danno inflitto ai planeswalker.
- Non importa che una creatura, una magia o un'abilità che controlli infligga il danno in eccesso, ma solo che quel danno in eccesso sia stato inflitto in qualsiasi momento durante il turno. Ad esempio, se a una creatura 4/4 controllata da un avversario vengono inflitti 2 danni da una magia che controlli e più avanti nel turno le vengono inflitti 3 danni da una magia controllata da un altro giocatore, l'abilità di Rith si innescherà.
- L'abilità di Rith si innescherà fintanto che la creatura era controllata da un avversario mentre le veniva inflitto danno in eccesso, anche se la creatura non è più sul campo di battaglia o se tu la controlli alla fine del turno.

Rivaz dell'Artiglio

{1}{B}{R}

Creatura Leggendaria — Warlock Viashino

3/3

Minacciare

{T}: Aggiungi due mana in qualsiasi combinazione di colori. Spendi questo mana solo per lanciare magie creatura Drago.

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia creatura Drago dal tuo cimitero.

Ogniqualvolta lanci una magia creatura Drago dal tuo cimitero, ha "Quando questa creatura muore, esilia".

- Puoi usare il mana generato dall'abilità attivata per pagare un costo alternativo (come un costo di fuga) o un costo addizionale per lanciare una magia Drago. Non si limita solo al pagamento del costo di mana di quella magia.
- Il permesso di lanciare fornito dalla terza abilità di Rivaz non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia dal tuo cimitero.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia dal tuo cimitero, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.
- L'ultima abilità si innesca quando lanci una magia creatura Drago dal tuo cimitero per qualsiasi ragione. Si innesca anche se non hai utilizzato il mana generato dall'abilità attivata di Rivaz per pagarne i costi.
- L'abilità che la magia guadagna mentre si risolve l'ultima abilità di Rivaz continua ad applicarsi al permanente che quella magia diventa dopo che la magia si è risolta, anche se smette di essere un Drago o smette di essere una creatura.
- L'abilità che la magia guadagna si applica ad essa solo dopo che è sul campo di battaglia. Se la magia viene neutralizzata prima che si risolva, quell'abilità non la esilierà.

Rivelazione Cosmica

{4}{U}{U}

Stregoneria

Pesca carte pari al numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- La Rivelazione Cosmica si sta ancora risolvendo nel momento in cui vengono contate le carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero, quindi non è ancora nel tuo cimitero e non verrà conteggiata.

Rona, Fedele di Sheoldred

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

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/4

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, ogni avversario perde 1 punto vita.

Puoi lanciare Rona, Fedele di Sheoldred dal tuo cimitero scartando due carte oltre a pagare i suoi altri costi.

- L'abilità innescata di Rona, Fedele di Sheoldred si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- Il permesso di lanciare fornito dall'ultima abilità di Rona non cambia il momento in cui puoi lanciarla dal tuo cimitero.
- Se Rona viene neutralizzata o muore dopo essere stata lanciata dal tuo cimitero, ritorna nel cimitero. Potrà essere lanciata di nuovo in questo modo in seguito.
- Dopo che hai iniziato a lanciare una magia dal tuo cimitero, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.

Rulik Mons, Capo del Cunicolo

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

Creatura Legendaria — Goblin

3/3

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

Ogniqualvolta Rulik Mons, Capo del Cunicolo attacca, guarda la prima carta del tuo grimorio. Se è una carta terra, puoi metterla sul campo di battaglia TAPPata. Se non hai messo una carta sul campo di battaglia in questo modo, crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa.

- Mettere sul campo di battaglia una terra con la seconda abilità di Rulik Mons, Capo del Cunicolo non conta come giocare una terra per il turno.
- Se è una terra, puoi scegliere di non metterla sul campo di battaglia in questo modo. In tal caso, creerai una pedina creatura Goblin 1/1 rossa.

Sabotaggio Aggressivo

{2} {B}

Stregoneria

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

Un giocatore bersaglio scarta due carte. Se questa magia è stata potenziata, infligge 3 danni a quel giocatore.

- Se potenzi il Sabotaggio Aggressivo, il Sabotaggio Aggressivo infligge 3 danni a quel giocatore in aggiunta a fargli scartare due carte, non invece di fargli scartare due carte.

Saggia della Fiamma di Keld

{2} {R}

Creatura — Sciamano Umano

2/3

Arruolare

Ogniqualevolta la Saggia della Fiamma di Keld attacca, guarda le prime X carte del tuo grimorio, dove X è la forza della Saggia della Fiamma di Keld. Puoi esiliare una carta istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a X scelta tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana.

- Se la Saggia della Fiamma di Keld lascia il campo di battaglia in risposta alla sua abilità innescata, considera la forza che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X.
- Se lanci una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come un costo di potenziamento. 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.

Sanguisuga da Guerra Mostruosa

{3} {B}

Creatura — Orrore Sanguisuga

/

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

Mentre la Sanguisuga da Guerra Mostruosa entra nel campo di battaglia, se è stata potenziata, macina quattro carte. (*Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.*)

La forza e la costituzione della Sanguisuga da Guerra Mostruosa sono pari al valore di mana maggiore tra le carte nel tuo cimitero.

- La seconda abilità della Sanguisuga da Guerra Mostruosa è un effetto di sostituzione, non un'abilità innescata. Accade nello stesso momento in cui la Sanguisuga da Guerra Mostruosa entra nel campo di battaglia, non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
 - Se la Sanguisuga da Guerra Mostruosa è stata potenziata, entra nel campo di battaglia con forza e costituzione pari al valore di mana maggiore tra le carte nel tuo cimitero, incluse le carte che sono state macinate a causa del suo effetto di sostituzione. Ad esempio, se non hai carte nel tuo cimitero mentre entra e macina tre carte terra e una carta con valore di mana pari a 4, la Sanguisuga da Guerra Mostruosa è una creatura 4/4 che entra nel campo di battaglia.
 - Se una carta in un cimitero ha {X} nel costo di mana, X è pari a 0.
-

Sapiente dell'Accademia
{U} {U}
Creatura — Mago Umano
2/3

All'inizio dell'acquisizione di ogni giocatore, quel giocatore può pescare una carta addizionale. Se lo fa, le magie che lancia in questo turno costano {2} in più per essere lanciate.

- L'aumento del costo si applica alle magie che quel giocatore lancia anche se le sta lanciando per un costo alternativo. Se lancia una magia senza pagare il suo costo di mana, dovrà comunque pagare {2}.
- Le abilità che riducono il costo per lanciare una magia si applicano dopo le abilità che lo aumentano. Ad esempio, se un avversario ha scelto di pescare una carta addizionale mentre l'abilità innescata della Sapiente dell'Accademia si risolve, la Falange di Argivia (una carta con costo di mana {5} {W} e l'abilità "Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura che controlli.") gli costerà {W} per essere lanciata in quel turno se ha sette o più creature.

Schegge d'Osso
{B}
Stregoneria
Come costo addizionale per lanciare questa magia,
sacrifica una creatura.
Distruggi una creatura bersaglio.

- Devi sacrificare esattamente una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare una creatura e non puoi sacrificare creature addizionali.
- Dopo che hai iniziato a lanciare le Schegge d'Osso, nessun giocatore può compiere azioni finché non hai terminato. In particolare, gli avversari non possono tentare di rimuovere la creatura che intendi sacrificare.

Sdegno di Ertai
{1} {U} {U}
Istantaneo
Questa magia costa {U} in meno per essere lanciata se
un avversario ha lanciato due o più magie in questo
turno.
Neutralizza una magia bersaglio.

- Se più avversari hanno lanciato due o più magie in questo turno, lo Sdegno di Ertai costa solo {U} in meno per essere lanciato, non {U} in meno per ognuno di essi.
-

Sfinge del Cielo Terso

{3}{U}{U}

Creatura — Sfinge

5/5

Volare, egida {2}

Dominio — Ogniqualvolta la Sfinge del Cielo Terso infligge danno da combattimento a un giocatore, rivela le prime X carte del tuo grimorio, dove X è il numero di tipi di terra base tra le terre che controlli. Un avversario separa quelle carte in due pile. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero. (*Le pile possono essere vuote.*)

- Il giocatore che controlla l'abilità innescata sceglie quale avversario separa le carte in due pile. Questa scelta viene effettuata dopo aver rivelato quelle carte.
- Quell'avversario può scegliere di mettere tutte le carte in una pila e lasciare l'altra pila vuota. In tal caso, il controllatore dell'abilità sceglie se aggiungere le carte rivelate alla sua mano o se metterle nel suo cimitero.

Shanna, Lama Purificatrice

{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/3

Legame vitale

All'inizio della tua sottofase finale, puoi pagare {X}. Se lo fai, pesca X carte. X non può essere maggiore dei punti vita che hai guadagnato in questo turno.

- Scegli il valore di X mentre si risolve l'abilità.

Sheoldred, l'Apocalisse

{2}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

4/5

Tocco letale

Ogniqualvolta peschi una carta, guadagni 2 punti vita.

Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, perde 2 punti vita.

- Se tu e un avversario pescate una carta contemporaneamente, scegli l'ordine in cui si risolveranno le abilità innescate.
-

Signore dell'Abisso Tirannico

{4} {B} {B}

Creatura — Demone

6/6

Volare, travolgere

Mentre il Signore dell'Abisso Tirannico entra nel campo di battaglia, scegli un'altra creatura che controlli.

La creatura scelta prende +3/+3 e ha volare.

Quando il Signore dell'Abisso Tirannico lascia il campo di battaglia, sacrifica la creatura scelta.

- L'abilità del Signore dell'Abisso Tirannico che ti consente di scegliere una creatura non è un'abilità innescata e non usa la pila. I giocatori non possono rispondere alla tua scelta di quale creatura influenza.
- Se il Signore dell'Abisso Tirannico entra nel campo di battaglia contemporaneamente a un'altra creatura, quella creatura non può essere scelta.
- Se la creatura scelta lascia il campo di battaglia, non puoi scegliere una nuova creatura.
- Se un altro giocatore prende il controllo della creatura scelta mentre il Signore dell'Abisso Tirannico è ancora sul campo di battaglia, quella creatura continuerà ad avere volare e prenderà +3/+3.
- Se l'abilità innescata lascia-il-campo del Signore dell'Abisso Tirannico si risolve mentre il suo controllore non è lo stesso controllore della creatura scelta, quella creatura non verrà sacrificata.

Signore dell'Orda di Rundvelt

{1} {R}

Creatura — Guerriero Goblin

1/1

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

Ogniqualvolta il Signore dell'Orda di Rundvelt o un altro

Goblin che controlli muore, esilia la prima carta del tuo

grimorio. Se è una carta creatura Goblin, puoi lanciarla

fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Se il Signore dell'Orda di Rundvelt e uno o più altri Goblin che controlli muoiono contemporaneamente, la sua abilità si innescherà per ciascuno di essi.

Sol'kanar il Corrotto

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

Creatura Leggendaria — Demone Elementale

5/5

All'inizio della tua sottofase finale, scegli uno che non è stato scelto —

- Pesca una carta.
- Ogni avversario perde 2 punti vita e tu guadagni 2 punti vita.
- Sol'kanar il Corrotto infligge 3 danni a fino a un'altra creatura o a un planeswalker bersaglio.
- Esilia Sol'kanar, poi rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo di un avversario.

- Dopo che Sol'kanar il Corrotto è sotto il controllo del tuo avversario, la sua abilità si innesca durante la sua sottofase finale ed è quel giocatore a compiere tutte le scelte. Quel giocatore pesca una carta per il suo primo modo e guadagna punti vita per il suo secondo modo, gli avversari di quel giocatore perdono punti vita per il suo secondo modo e quel giocatore sceglie uno dei suoi avversari per il suo ultimo modo.
- In una partita Two-Headed Giant, il secondo modo di Sol'kanar il Corrotto fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria. Il suo controllore guadagnerà comunque solo 2 punti vita.

Squadra d'Assalto di Keld

{2}{R}

Creatura — Guerriero Umano

3/1

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

Quando la Squadra d'Assalto di Keld entra nel campo di battaglia, se è stata potenziata, crea due pedine creatura Soldato 1/1 bianche.

Se la Squadra d'Assalto di Keld è entrata nel campo di battaglia in questo turno, le creature che controlli hanno rapidità.

- L'ultima abilità della Squadra d'Assalto di Keld fornisce rapidità a se stessa in aggiunta a qualsiasi altra creatura che controlli.
- Le creature che entrano nel campo di battaglia dopo la Squadra d'Assalto di Keld nel turno in cui è entrata nel campo di battaglia avranno rapidità fintanto che la Squadra d'Assalto di Keld è ancora sul campo di battaglia. In particolare, questo include le pedine creatura Soldato che crea se è stata potenziata.
- Se la Squadra d'Assalto di Keld lascia il campo di battaglia durante il combattimento nel turno in cui è entrata nel campo di battaglia, qualsiasi creatura attaccante entrata sotto il tuo controllo durante questo turno continuerà ad attaccare, anche se non ha più rapidità.

Squarciare in Due

{1}{G}

Istantaneo

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

Esilia un artefatto o un incantesimo bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, esilia invece un permanente non terra bersaglio.

- Se Squarciare in Due viene potenziato, può bersagliare qualsiasi permanente non terra, non solo un artefatto o un incantesimo.

Squee, Monarca Dubbio

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Nobile Goblin

2/2

Rapidità

Ogniqualevolta Squee, Monarca Dubbio attacca, crea una pedina creatura Goblin 1/1 rossa TAPPata e attaccante.

Puoi lanciare Squee, Monarca Dubbio dal tuo cimitero pagando {3}{R} ed esiliando altre quattro carte dal tuo cimitero invece di pagare il suo costo di mana.

- Il controllore di Squee sceglie quale giocatore o planeswalker viene attaccato dalla pedina Goblin. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato da Squee.
 - Il permesso di lanciare fornito dall'ultima abilità di Squee non cambia il momento in cui puoi lanciarlo dal tuo cimitero.
 - Se Squee viene neutralizzato o muore dopo essere stato lanciato dal tuo cimitero, ritorna nel cimitero. Potrà essere lanciato di nuovo in questo modo in seguito.
 - Dopo che hai iniziato a lanciare una magia dal tuo cimitero, questa viene immediatamente messa in pila. I giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla.
-

Stenn, Fautore Paranoico

{W}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Mentre Stenn, Fautore Paranoico entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di carta diverso da creatura o terra.

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

{1}{W}{U}: Esilia Stenn. Rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- La riduzione di costo si applica solo al mana generico nel costo delle magie che lanci del tipo di carta 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 della seconda abilità di Stenn). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - Se il controllore di Stenn attiva la sua ultima abilità durante la sottofase finale di un giocatore, l'abilità innescata ritardata che lo rimette sul campo di battaglia non si innescherà fino all'inizio della prossima sottofase finale, di solito durante il turno del giocatore successivo.
-

Sussurraterra di Llanowar

{1}{G}

Creatura — Druido Elfo

1/3

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

{T}: Una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 3/3 con rapidità fino alla fine del turno. È ancora una terra. Attiva solo come una stregoneria.

- La seconda abilità del Sussurraterra di Llanowar non STAPpa la terra che diventa una creatura.
-

Sylex di Karn

{3}

Artefatto Leggendario

Il Sylex di Karn entra nel campo di battaglia TAPpato.

I giocatori non possono pagare punti vita per lanciare magie o attivare abilità che non siano abilità di mana.

{X}, {T}, Esilia il Sylex di Karn: Distruggi ogni permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a X. Attiva solo come una stregoneria.

- Se una magia o un'abilità attivata che non è un'abilità di mana ha un costo che richiede a un giocatore di pagare punti vita, quella magia o abilità non può essere lanciata o attivata.
 - Ai giocatori può essere richiesto di pagare punti vita per altri motivi, come ad esempio una magia o un'abilità che si risolve.
 - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità attivate (ad esempio ciclo) e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
 - Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
 - I giocatori possono sempre pagare 0 punti vita, anche se un effetto dice che non possono pagare punti vita.
-

Tasso della Palude

{2}{G}

Creatura — Tasso

3/3

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

Quando il Tasso della Palude entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, le creature che controlli hanno minacciare fino alla fine del turno. (*Una creatura con minacciare non può essere bloccata tranne che da due o più creature.*)

- Più istanze di minacciare sulla stessa creatura sono ridondanti.
-

Tatyova, Guardiana delle Maree
{G}{G}{U}
Creatura Legendaria — Druido Tritone
3/3

Le creature terra che controlli hanno volare.
Ogniquale volta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se controlli sette o più terre, fino a una terra bersaglio che controlli diventa una creatura Elementale 3/3 con rapidità. È ancora una terra.

- Puoi scegliere di bersagliare la terra che è entrata nel campo di battaglia con l'abilità innescata di Tatyova, Guardiana delle Maree.
- Se più terre entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, tutte quelle terre vengono contate. Ad esempio, se controlli sei terre e due terre entrano nel campo di battaglia contemporaneamente, l'abilità di Tatyova si innescherà due volte.

Tavoletta Incisa
{1}
Artefatto
{1}, {T}, Sacrifica la Tavoletta Incisa: Rivela le prime cinque carte del tuo grimorio. Aggiungi alla tua mano una carta terra scelta tra esse e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Se non hai aggiunto una carta alla tua mano in questo modo, pesca una carta.

- Se riveli una o più carte terra con la prima abilità della Tavoletta Incisa, devi aggiungerne una alla tua mano.

Tempesta di Fuoco Temporale
{3}{R}{R}
Stregoneria
Potenziamento {1}{W} e/o {1}{U} (*Puoi pagare {1}{W} e/o {1}{U} addizionali mentre lanci questa magia.*)
Scegli fino a X creature e/o planeswalker che controlli, dove X è il numero di volte che questa magia è stata potenziata. Quei permanenti scompaiono.
La Tempesta di Fuoco Temporale infligge 5 danni a ogni creatura e a ogni planeswalker.

- Puoi potenziare la Tempesta di Fuoco Temporale solo una volta per il suo costo di {1}{W} e solo una volta per il suo costo di {1}{U}. Puoi potenziarla due volte pagando {2}{W}{U}, ma non puoi potenziarla due volte pagando {2}{W}{W} o {2}{U}{U}. Non puoi potenziarla più di due volte. In particolare, questo significa che X sarà sempre uno o due se la Tempesta di Fuoco Temporale è stata potenziata.
-

Terrore di Tolaria

{6} {U}

Creatura — Serpe

5/5

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

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

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

Tori D'Avenant, Cavalcatrice Furiosa

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

Creatura Legendaria — Cavaliere Umano

3/3

Cautela, travolgere

Ogniqualevolta Tori D'Avenant, Cavalcatrice Furiosa attacca, tutte le altre creature attaccanti che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno. Le altre creature attaccanti rosse che controlli hanno travolgere fino alla fine del turno. STAPpa ogni altra creatura attaccante bianca che controlli.

- Se un'altra creatura attaccante è sia rossa che bianca, prenderà +1/+1 fino alla fine del turno, avrà travolgere fino alla fine del turno e sarà STAPpata.
-

Tornado di Fuoco di Jaya

{4} {R}

Stregoneria

Il Tornado di Fuoco di Jaya infligge 5 danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio. Profetizza 1.
(*Guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi mettere quella carta in fondo al tuo grimorio.*)

- Se il bersaglio è illegale mentre il Tornado di Fuoco di Jaya tenta di risolversi, non profetizzerai.
-

Trasformazione Caotica

{5} {R}

Stregoneria

Esilia fino a un artefatto bersaglio, fino a una creatura bersaglio, fino a un incantesimo bersaglio, fino a un planeswalker bersaglio e/o fino a una terra bersaglio. Per ogni permanente esiliato in questo modo, il suo controllore rivela carte dalla cima del proprio grimorio finché non rivela una carta che condivide un tipo di carta con quel permanente, mette quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola.

- I permanenti bersaglio vengono esiliati tutti contemporaneamente.
- Se un giocatore controlla più permanenti esiliati in questo modo, quel giocatore sceglie prima quale bersaglio sta prendendo in considerazione, poi rivela carte finché non rivela una carta che condivide un tipo con quel permanente quando ha lasciato il campo di battaglia, poi mette quella carta sul campo di battaglia e rimescola. Poi ripete questo procedimento per i bersagli rimanenti che controllava.

Tributo a Urborg

{1} {B}

Istantaneo

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

Una creatura bersaglio prende -2/-2 fino alla fine del turno. Se questa magia è stata potenziata, quella creatura prende -1/-1 addizionale fino alla fine del turno per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- Il Tributo a Urborg non è ancora nel tuo cimitero mentre si risolve, quindi non conterà se stesso.

Tura Kennerüd, Cavaliere dei Cieli

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

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

3/3

Volare

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

- L'abilità innescata di Tura si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Urza Raduna i Titani

{3}{W}{W}

Incantesimo — Saga

Saltare pagina (*Scegli un capitolo e inizia con quel numero di segnalini sapere. Aggiungine uno dopo la tua acquisizione. I capitoli saltati non si innescano. Sacrifica dopo III.*)

I — Profetizza 4, poi puoi rivelare la prima carta del tuo grimorio. Se una carta planeswalker viene rivelata in questo modo, aggiungila alla tua mano.

II — Puoi mettere sul campo di battaglia una carta planeswalker con valore di mana pari o inferiore a 6 dalla tua mano.

III — Puoi attivare le abilità di fedeltà dei planeswalker che controlli due volte in questo turno invece che solo una.

- Dopo che la terza abilità capitolo di questa Saga si risolve, puoi attivare due volte la stessa abilità di un planeswalker in quel turno o attivare due abilità differenti di quel planeswalker in quel turno.
- Se più di un effetto ti consente di attivare le abilità di fedeltà dei planeswalker che controlli due volte invece di una, quegli effetti non continuano ad aumentare il numero di attivazioni. Non potrai attivare le abilità dei planeswalker che controlli più di due volte in un turno.

Uurg, Progenie di Turg

{B}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Bestia Rana

*/5

La forza di Uurg, Progenie di Turg è pari al numero di carte terra nel tuo cimitero.

All'inizio del tuo mantenimento, guarda la prima carta del tuo grimorio. Puoi metterla nel tuo cimitero.

{B}{G}, Sacrifica una terra: Guadagni 2 punti vita.

- L'abilità che definisce la forza di Uurg, Progenie di Turg funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Se non metti la carta nel tuo cimitero, rimane in cima al tuo grimorio.

Vedetta di Talas

{2}{U}{U}

Creatura — Pirata Umano

3/2

Volare

Quando la Vedetta di Talas muore, guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Se resta solo una carta nel tuo grimorio, la aggiungerai alla tua mano.
-

Veterano Impavido

{1}{W}

Creatura — Soldato Kor

2/2

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

{3}{W}{W}, Esilia il Veterano Impavido dal tuo cimitero: Metti un segnalino +1/+1 su ogni Soldato che controlli.

- Esiliare il Veterano Impavido dal tuo cimitero è parte del costo per attivare la sua ultima abilità. Ciò significa che una volta che è stata attivata, il Veterano Impavido non è più nel cimitero e i giocatori non possono rispondere rimuovendolo dal tuo cimitero per impedirti di attivarla.

Visionaria Cinta di Foglie

{G}{G}

Creatura — Druido Elfo

1/1

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

Ogniqualvolta lanci una magia Elfo, puoi pagare {G}. Se lo fai, pesca una carta.

- L'abilità della Visionaria Cinta di Foglie si innesca quando lanci una magia Elfo e si risolve prima di quella magia. Puoi pagare {G} per pescare una carta anche se la magia è stata neutralizzata o la Visionaria Cinta di Foglie è stata rimossa dal campo di battaglia in risposta.

Visitatore di Yavimaya

{7}{G}

Creatura — Silvantropo

4/6

Dominio — Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni tipo di terra base tra le terre che controlli.

- 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 Visitatore di Yavimaya). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
 - La prima abilità del Visitatore di Yavimaya non può ridurre il {G} nel suo costo.
-

Vohar, Dissacratore di Vodalia

{U} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone Phyrexiano

1/2

{T}: Pesca una carta, poi scarta una carta. Se hai scartato una carta istantaneo o stregoneria in questo modo, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

{2}, Sacrifica Vohar, Dissacratore di Vodalia: Puoi lanciare una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero in questo turno. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala. Attiva solo come una stregoneria.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte che lanci con l'ultima abilità di Vohar, Dissacratore di Vodalia.

Yotia Dichiaro Guerra

{1} {R}

Incantesimo — Saga

Salta pagina (*Scegli un capitolo e inizia con quel numero di segnalini sapere. Aggiungine uno dopo la tua acquisizione. I capitoli saltati non si innescano. Sacrifica dopo III.*)

I — Crea una pedina creatura artefatto Tottero 0/2 incolore con volare chiamata Ornitottero.

II — TAPpa un qualsiasi numero di artefatti STAPpati che controlli. Quando lo fai, Yotia Dichiaro Guerra infligge altrettanti danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio.

III — Fino a un artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 4/4 fino alla fine del turno.

- Non scegli la creatura o il planeswalker bersaglio mentre metti in pila la seconda abilità capitolo di Yotia Dichiaro Guerra. Devi prima TAPpare un qualsiasi numero di artefatti. Poi, si innesca una seconda abilità "riflessiva" (indicata dalla frase "Quando lo fai") che richiede un bersaglio. I giocatori possono rispondere all'abilità innescata riflessiva come di consueto e sapranno quanti artefatti sono stati TAPpati quando lo fanno.
 - Se scegli di TAPpare zero artefatti mentre la seconda abilità capitolo si risolve, l'abilità innescata riflessiva si innesca comunque, ma non infligge danni alla creatura o al planeswalker bersaglio.
 - La parola "artefatto" è stata omessa per sbaglio dall'abilità del capitolo finale del testo stampato sulla carta Yotia Dichiaro Guerra, che ha ricevuto un aggiornamento al suo testo Oracle.
-

Zar Ojanen, Erede di Efrava
{3}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Felino
4/4

Dominio — Ogniqualvolta Zar Ojanen, Erede di Efrava viene TAPPata, metti un segnalino +1/+1 su ogni creatura che controlli con costituzione inferiore al numero di tipi di terra base tra le terre che controlli.

- L'abilità di Zar Ojanen, Erede di Efrava è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di TAPParla ogniqualvolta vuoi; dovrai invece trovare altri modi per TAPParla, come attaccare.
- Se Zar Ojanen viene TAPPata mentre lanci una magia o attivi un'abilità, quella magia o abilità si risolve dopo che l'abilità innescata di Zar Ojanen si è risolta.

Zur, Cospiratore Eterno
{W}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
1/4

Volare

Le creature incantesimo che controlli hanno tocco letale, legame vitale e anti-malocchio.

{1}{W}: Un incantesimo non Aura bersaglio che controlli diventa una creatura in aggiunta ai suoi altri tipi e ha forza base e costituzione base pari al suo valore di mana.

- L'ultima abilità di Zur, Cospiratore Eterno non ha una durata. Dopo che si è risolto, l'incantesimo bersaglio sarà una creatura finché non lascia il campo di battaglia o un altro effetto non lo fa smettere di essere una creatura.
- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il suo valore di mana.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *DOMINARIA UNITA*

Alaspada, Tiranno Immortale
{5}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Scheletro Drago
6/6

Volare, rapidità

Ogniqualvolta Alaspada, Tiranno Immortale infligge danno da combattimento a un giocatore o a un planeswalker, per ogni carta creatura nel tuo cimitero, crei una pedina creatura Cavaliere Zombie 2/2 nera con minacciare.

- Il numero di carte creatura nel tuo cimitero viene determinato nel momento in cui si risolve l'abilità innescata. Se nel tuo cimitero ci sono carte creatura che sono morte nella stessa sottofase di danno da combattimento in cui l'abilità si è innescata, verranno conteggiate.

Ayesha Tanaka, Armaiola
{3}{W}{U}
Creatura Leggendaria — Artefice Umano
2/4

Ogniqualvolta Ayesha Tanaka, Armaiola attacca, guarda le prime quattro carte del tuo grimorio. Puoi mettere sul campo di battaglia TAPpate un qualsiasi numero di carte artefatto con valore di mana pari o inferiore alla forza di Ayesha scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

Ayesha non può essere bloccata fintanto che il giocatore in difesa controlla tre o più artefatti.

- La forza di Ayesha viene verificata solo una volta, mentre l'abilità innescata si risolve. Se in quel momento non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
- Ognuna delle carte artefatto deve avere un valore di mana pari o inferiore alla forza di Ayesha. Non è il valore di mana totale di tutte le carte artefatto.

Baru, Voce dei Wurm
{2}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Druido Umano
3/3

I Wurm che controlli prendono +2/+2 e hanno travolgere.

{7}{G}, {T}: Crea una pedina creatura Wurm 4/4 verde.

Questa abilità costa {X} in meno per essere attivata, dove X è la forza maggiore tra i Wurm che controlli.

- La riduzione di costo dell'ultima abilità di Baru non può ridurre il costo per attivarla a meno di {G}, anche se controlli un Wurm con forza maggiore di 7.

Cadric Che Infiamma le Anime
{2}{R}{W}
Creatura Leggendaria — Mago Nano
4/3

La "regola delle leggende" non si applica alle pedine che controlli.

Ogniqualvolta un altro permanente leggendario non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pagare {1}. Se lo fai, crea una pedina che è una copia di quel permanente. Quella pedina ha rapidità. Sacrificala all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se, mentre controlli Cadric Che Infiamma le Anime, controlli anche un permanente leggendario pedina e un singolo permanente leggendario non pedina con lo stesso nome, la regola delle leggende non ti farà mettere nessuno dei due nel tuo cimitero.
- Se, mentre controlli Cadric Che Infiamma le Anime, controlli anche più di un permanente leggendario non pedina con lo stesso nome e almeno un permanente leggendario pedina con quel nome, la regola delle leggende si applica solo ai permanenti non pedina. Devi scegliere uno dei permanenti non pedina da tenere

e mettere gli altri permanenti non pedina con quel nome nel tuo cimitero. Non puoi scegliere uno dei permanenti pedina e non puoi mettere nessuna delle pedine nel tuo cimitero in questo modo.

- Se il permanente leggendario che è entrato nel campo di battaglia non è più sul campo di battaglia, non è più sotto il controllo dello stesso giocatore o non è più leggendario quando l'abilità innescata si risolve, il controllore dell'abilità può comunque pagare {1} per copiarlo. Se non è più sul campo di battaglia, considera le caratteristiche copiabili che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare le caratteristiche della pedina copia.
- La pedina copia esattamente ciò che è stampato sul permanente e nulla di più (a meno che quel la creatura non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura è TAPPata o STAPPata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se il permanente copiato ha {X} nel suo costo di mana, X è pari a 0.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente sta copiando.
- Eventuali abilità entra-in-campo del permanente copiato 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" del permanente copiato.

Dane dalle Mille Forme

{W}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Polimorfo

3/3

{1}, Sacrifica un'altra creatura: Il Dane dalle Mille

Forme diventa una copia della creatura sacrificata, tranne che ha questa abilità.

- Il Dane dalle Mille Forme copia i valori stampati della creatura, più ogni effetto di copia che sia stato applicato ad essa. Non copierà altri effetti che hanno cambiato la forza di quella creatura, la sua costituzione, il suo colore e così via. Il Dane dalle Mille Forme non copierà eventuali segnalini sulla creatura, ma manterrà quelli che aveva già su di sé.
 - Se il Dane dalle Mille Forme diventa la copia di una pedina creatura, copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. Non diventerà una pedina creatura.
 - L'effetto di copia dura a tempo indeterminato. Spesso durerà finché non viene sostituito da un altro effetto di copia (ad esempio, se copia un'altra creatura in un turno futuro).
 - Quando il Dane dalle Mille Forme diventa una copia di una creatura, non sta entrando né lasciando il campo di battaglia. Eventuali abilità entra-in-campo o lascia-il-campo non si innescheranno.
 - Se un'altra creatura diventa una copia del Dane dalle Mille Forme, diventerà una copia di qualunque cosa il Dane dalle Mille Forme stia attualmente copiando (se lo sta facendo) e avrà in più l'abilità attivata.
-

Dono dello Storico

{3} {W}

Incantesimo

Ogniqualevolta il Dono dello Storico o un altro incantesimo non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca.

Ogniqualevolta si innesca l'ultima abilità capitolo di una Saga che controlli, crea una pedina creatura Angelo 4/4 bianca con volare e cautela.

- L'ultima abilità capitolo di una Saga è l'abilità con il numero di capitolo maggiore tra le abilità capitolo di quella Saga.
-

Dormiente Attivato

{2} {B}

Creatura — Polimorfo Phyrexiano

0/0

Lampo

Puoi far entrare il Dormiente Attivato nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi carta creatura in un cimitero che vi è stata messa dal campo di battaglia in questo turno, tranne che è un Phyrexiano in aggiunta ai suoi altri tipi.

- Tratta il Dormiente Attivato come se fosse la carta scelta che entra nel campo di battaglia, tranne che è anche un Phyrexiano. Funzionerà ogni abilità “Mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia”, “[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con” e “Quando [questa creatura] entra nel campo di battaglia” della carta scelta.
 - Se la carta creatura scelta ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
 - Non devi necessariamente scegliere una carta da copiare. Se non lo fai, il Dormiente Attivato entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e probabilmente viene messo subito nel tuo cimitero, a meno che qualcosa non aumenti la sua costituzione per tenerlo in vita.
-

Generale Marhault Elsdragon

{2} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo

4/4

Ogniqualevolta una creatura che controlli viene bloccata, prende +3/+3 fino alla fine del turno per ogni creatura che la blocca.

- L'abilità si innesca solo una volta, indipendentemente da quante creature la bloccano. Il numero di creature che la bloccano viene determinato mentre l'abilità si risolve.
-

Hazon, Plasmatore delle Sabbie
{R}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
3/3

Passa-Deserti (*Questa creatura non può essere bloccata fintanto che il giocatore in difesa controlla un Deserto.*)

Puoi giocare terre Deserto dal tuo cimitero.

Ogniqualvolta un Deserto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea due pedine creatura Guerriero Sabbia 1/1 rosse, verdi e bianche.

- Hazon non modifica il momento in cui puoi giocare quelle carte terra. Puoi comunque giocare una sola terra per turno e solo durante la tua fase principale quando hai la priorità e la pila è vuota.
- Hazon non ti permette di attivare abilità (come ciclo) di carte terra nel tuo cimitero.

Imperatore Mihail II
{1}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Nobile Tritone
3/3

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

Puoi lanciare magie Tritone dalla cima del tuo grimorio.

Ogniqualvolta lanci una magia Tritone, puoi pagare {1}.

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

- L'Imperatore Mihail II ti permette di guardare la prima carta del tuo grimorio ogniqualvolta lo desideri (con un'unica restrizione indicata di seguito), anche se non hai la priorità. Questa azione non usa la pila. Conoscere quella carta diventa parte delle informazioni alle quali hai accesso normalmente, proprio come conoscere le carte nella tua mano.
- Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, non puoi guardare la nuova prima carta finché non hai terminato di compiere quell'azione. Questo significa che, se lanci la prima carta del tuo grimorio, non puoi guardare la successiva finché non hai terminato di pagare per quella magia.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali delle carte che giochi dal tuo grimorio.
- L'ultima abilità si innesca ogniqualvolta lanci una qualsiasi magia Tritone, non solo quando lanci una magia Tritone dalla cima del tuo grimorio. Si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare, anche se quella magia è stata neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila.

Jasmine Boreal dei Sette
{1}{G}{W}
Creatura Leggendaria — Druido Umano
2/4

{T}: Aggiungi {G}{W}. Spendi questo mana solo per lanciare magie creatura senza abilità.

Le creature che controlli senza abilità non possono essere bloccate da creature con abilità.

- Alcuni effetti forniscono un'abilità alle magie che un giocatore controlla. In tal caso, il mana dell'abilità di mana di Jasmine Boreal dei Sette non può essere speso per lanciare quella magia, neppure se è una magia creatura che di norma non ha abilità.
- La verifica delle creature con abilità per l'ultima abilità di Jasmine Boreal dei Sette avviene solo una volta in ogni combattimento, mentre vengono dichiarate le creature bloccanti. Ciò significa che, una volta che una creatura che controlli senza abilità è stata bloccata, fornire un'abilità a una creatura che la blocca non farà diventare non bloccata la creatura che controlli.

La Dinamo Pellegrina

{3}

Creatura Artefatto Leggendaria — Costrutto

1/5

Rapidità

{1}, {T}: Copia un'abilità attivata o innescata bersaglio che controlli da un'altra fonte leggendaria non comandante. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.
(*Le abilità di mana non possono essere bersagliate.*)

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
- L'abilità di La Dinamo Pellegrina bersaglia un'abilità che si trova in pila e crea un'altra istanza di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare un'abilità ad alcun oggetto.
- Una “fonte leggendaria” è un permanente, una magia o una carta in qualsiasi zona con il supertipo “leggendaria”. Ad esempio, l'abilità di La Dinamo Pellegrina può bersagliare un'abilità ciclo che hai attivato se la carta scartata è una carta leggendaria.
- La fonte della copia è la stessa dell'abilità originale.
- Se l'abilità è modale (cioè, se dice “Scegli uno —” o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l'abilità divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se il costo dell'abilità attivata contiene una scelta, ad esempio, una creatura da sacrificare o un numero di segnalini da rimuovere, la copia usa quella stessa informazione. Non puoi pagare di nuovo il costo, neanche se vuoi farlo.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. Se un'abilità innescata ti chiede di pagare un costo, paghi quel costo separatamente per la copia.
- Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell'abilità sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a “la carta esiliata”, fa riferimento a tutte le carte esiliate dall'abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l'abilità entra-in-campo del Rematore di Mareacava e vengono esiliate due carte, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando il Rematore di Mareacava lascia il campo di battaglia.

- 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. Se un'abilità tenta di creare una pedina che è una copia della “carta esiliata”, crea una pedina per ogni carta esiliata in questo modo che è una copia di quella carta.

Mercenari Robaran

{3} {W}

Creatura — Mercenario Umano

3/4

Cautela

I Mercenari Robaran hanno tutte le abilità attivate di tutte le creature leggendarie che controlli.

- I costi delle abilità attivate che i Mercenari Robaran guadagnano devono essere pagati come di consueto.
- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
- Se i Mercenari Robaran guadagnano un'abilità attivata che di norma è collegata a un'abilità non attivata della creatura da cui proviene, l'abilità dei Mercenari Robaran non viene collegata ad alcuna abilità.
- Se i Mercenari Robaran guadagnano un'abilità attivata che di norma è collegata a un'altra abilità attivata della creatura da cui proviene, le due abilità guadagnate dai Mercenari Robaran restano collegate fintanto che quella creatura rimane sul campo di battaglia.

Moira, Infestazione di Urborg

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Spirito

3/2

Minacciare

Ogniqualevolta Moira, Infestazione di Urborg infligge danno da combattimento a un giocatore, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero che vi è stata messa dal campo di battaglia in questo turno.

- Puoi bersagliare una carta creatura con l'abilità innescata di Moira che è stata messa nel tuo cimitero come risultato del danno da combattimento inflitto nella stessa sottofase di danno da combattimento.

Ohabi Caleria

{1} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Arciere Elfo

1/3

Raggiungere

STAPpa tutti gli Arcieri che controlli durante lo STAP di ogni altro giocatore.

Ogniqualevolta un Arciere che controlli infligge danno a una creatura, puoi pagare {2}. Se lo fai, pesca una carta.

- Tutti i tuoi Arcieri STAPpano durante lo STAP di ogni altro giocatore. Non puoi scegliere quali STAPpare.

- Gli effetti che dicono che un Arciere che controlli “non STAPpa durante il tuo STAP” o “non STAPpa durante lo STAP del suo controllore” non impediranno a Ohabi Caleria di far sì che lo STAPpi durante gli STAP degli altri giocatori.

Orca, Demone da Assedio

{5} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Demone

5/5

Travolgere

Ogniqualevolta un'altra creatura muore, metti un segnalino +1/+1 su Orca, Demone da Assedio.

Quando Orca muore, infligge danno pari alla sua forza diviso a tua scelta tra un qualsiasi numero di bersagli.

- Dichiarare la divisione del danno come parte dell'azione di mettere in pila l'ultima abilità innescata di Orca, Demone da Assedio. Ogni bersaglio scelto deve ricevere almeno 1 danno.
- Se l'ultima abilità di Orca, Demone da Assedio ha più bersagli e alcuni ma non tutti sono bersagli illegali quando l'abilità si risolve, Orca, Demone da Assedio infliggerà comunque danno ai bersagli legali rimanenti seguendo la divisione originale del danno.
- Se tutti i bersagli sono illegali quando l'abilità tenta di risolversi, questa non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. A niente e nessuno verrà inflitto danno.

Pendaglio a Clessidra di Gerrard

{1}

Artefatto Leggendaro

Lampo

Se un giocatore sta per iniziare un turno extra, quel giocatore salta invece quel turno.

{4}, {T}, Esilia il Pendaglio a Clessidra di Gerrard:

Rimetti sul campo di battaglia TAPpate tutte le carte artefatto, creatura, incantesimo e terra nel tuo cimitero che vi sono state messe dal campo di battaglia in questo turno.

- Un “turno extra” è qualsiasi turno creato da una magia o abilità. In particolare, non include i turni addizionali che vengono concessi nei tornei dopo lo scadere del tempo di un incontro.
- È comunque possibile creare turni extra mentre il Pendaglio a Clessidra di Gerrard è sul campo di battaglia. Non vengono saltati fino al momento in cui stanno per iniziare, quindi, se il Pendaglio a Clessidra di Gerrard lascia il campo di battaglia prima che questo accada, i turni extra non saranno influenzati.
- Le carte permanente che sono state messe nel tuo cimitero da qualsiasi altra zona (per esempio, le carte che sono state scartate) rimangono nel cimitero. Allo stesso modo, rimarranno nel cimitero le carte permanente di cui hai preso il controllo e che sono state messe nel cimitero di un altro giocatore dal campo di battaglia.
- Scegli tu cosa viene incantato da una carta Aura messa sul campo di battaglia in questo modo. Non puoi scegliere alcuna carta permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente a quell'Aura. Se non c'è nulla che l'Aura possa incantare legalmente, essa rimane nel cimitero.
- Le magie permanente che sono state neutralizzate in precedenza nel turno non sono mai entrate nel campo di battaglia, perciò non torneranno sul campo di battaglia grazie all'ultima abilità.

Progenie Primordiale
{5}{W}{U}{B}{R}{G}
Creatura — Avatar

10/10

Se la Progenie Primordiale sta per entrare nel campo di battaglia e non è stata lanciata o non è stato speso mana per lanciarla, invece esilia.

Cautela, travolgere, legame vitale

Quando la Progenie Primordiale lascia il campo di battaglia, esilia le prime dieci carte del tuo grimorio.

Puoi lanciare un qualsiasi numero di magie con valore di mana totale pari o inferiore a 10 scelte tra esse senza pagare i loro costi di mana.

- Fintanto che è stato pagato mana per qualsiasi costo per lanciare la Progenie Primordiale, la Progenie Primordiale entra nel campo di battaglia mentre si risolve. Non verrà esiliata mentre tenta di entrare nel campo di battaglia, neppure se il suo costo è stato ridotto o se è stato pagato un costo diverso dal suo normale costo di mana.
 - Se la Progenie Primordiale viene esiliata dalla sua prima abilità mentre tenta di entrare nel campo di battaglia, passa direttamente alla zona di esilio senza prima entrare nel campo di battaglia. Poiché non entra né lascia il campo di battaglia, la sua ultima abilità non si innescherà.
 - Se un effetto fa sì che una carta entri nel campo di battaglia come copia della Progenie Primordiale e quel permanente non è stato lanciato o non è stato speso mana per lanciarlo, quella carta verrà esiliata invece di entrare nel campo di battaglia.
 - Al contrario, se un effetto fa sì che la Progenie Primordiale entri nel campo di battaglia come copia di un altro permanente, entrerà nel campo di battaglia come copia di quel permanente indipendentemente dal fatto che sia stata lanciata o meno o che sia stato speso mana per lanciarla.
 - Se una pedina creatura che è una copia della Progenie Primordiale sta per essere messa sul campo di battaglia, viene invece messa in esilio e poi smette di esistere. Le pedine creatura non vengono mai lanciate, neppure se la magia che le ha create è stata lanciata.
 - Se un effetto di un'abilità statica rimuoverebbe tutte le abilità dalla Progenie Primordiale se fosse sul campo di battaglia (come quella dell'Umiltà), la prima abilità della Progenie Primordiale non ne causerà l'esilio. Entrerà nel campo di battaglia come di consueto.
 - L'ultima abilità della Progenie Primordiale considera i valori di mana e i tipi delle magie in pila, non i valori di mana e i tipi delle carte in esilio. In particolare, questo significa che puoi lanciare il lato posteriore di una carta bifronte modale o qualsiasi lato di una carta split purché le magie che stai lanciando insieme abbiano un valore di mana totale pari o inferiore a 10.
 - Le magie vengono lanciate una dopo l'altra durante la risoluzione dell'ultima abilità della Progenie Primordiale. L'ultima magia che lanci sarà la prima a risolversi.
 - Se lanci una magia senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare eventuali costi addizionali. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
 - Se la magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
-

Ramirez Di Pietro, Predone
{2}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Pirata Umano
4/3

Quando Ramirez Di Pietro, Predone entra nel campo di battaglia, perdi 2 punti vita e crei due pedine Tesoro. Ogniqualvolta uno o più Pirati che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore. Puoi lanciare quella carta fintanto che rimane esiliata.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le magie che lanci con l'ultima abilità di Ramirez Di Pietro, Predone.
- Non puoi giocare le terre esiliate con l'ultima abilità.

Ramses, Signore Assassino
{2}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Assassino Umano
4/4

Tocco letale
Gli altri Assassini che controlli prendono +1/+1.
Ogniqualvolta un giocatore perde la partita, se è stato attaccato in questo turno da un Assassino che controllavi, vinci la partita.

- Fintanto che quel giocatore è stato attaccato in questo turno da un Assassino che controllavi, l'ultima abilità di Ramses, Signore Assassino si innesca quando quel giocatore perde la partita per qualsiasi motivo, non solo a causa del danno da combattimento. Questo vale anche se l'Assassino non è più sul campo di battaglia, non è più sotto il tuo controllo o non è più un Assassino nel momento in cui quel giocatore perde la partita.
- Se attacchi un avversario con una creatura non Assassino e quella creatura diventa un Assassino dopo la dichiarazione delle creature attaccanti, quel giocatore non è stato "attaccato" in questo turno da un Assassino che controllavi.
- Analogamente, se un Assassino entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo attaccando un giocatore, quella creatura non ha "attaccato" e non farà innescare questa abilità.
- Affinché si inneschi l'ultima abilità, un Assassino che controllavi deve aver attaccato il giocatore. Attaccare un planeswalker controllato dal giocatore non verrà considerato.

Riunire la Coalizione
{2}{W}{U}{B}{R}{G}
Istantaneo
Scegli cinque. Puoi scegliere lo stesso modo più di una volta.

- Un permanente bersaglio scompare.
- Un giocatore bersaglio pesca una carta.
- Esilia il cimitero di un giocatore bersaglio.
- Riunire la Coalizione infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.
- Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

- Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
- Se scegli qualsiasi modo più di una volta, sei tu a stabilire l'ordine relativo di ognuno di quei modi.
- 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 Riunire la Coalizione non avrà terminato di risolversi.
- Se Riunire la Coalizione viene copiato, l'effetto che crea la copia può permetterti di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.
- I permanenti scomparsi vengono trattati come se non esistessero. Non possono essere bersaglio di magie o abilità, le loro abilità statiche non hanno alcun effetto sul gioco, le loro abilità innescate non possono innescarsi, non possono attaccare né bloccare e così via.
- Mentre un permanente scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad esso assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà il permanente e saranno ancora assegnati a quel permanente.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Le creature che appaiono in questo modo potranno attaccare e pagare un costo di {T} in quel turno. Se un permanente aveva dei segnalini quando è scomparso, avrà quei segnalini quando apparirà.
- Una creatura attaccante o bloccante che scompare viene rimossa dal combattimento.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità “lascia-il-campo”. Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità “entra-in-campo”.
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che” ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.

Rohgahh, Signore della Roccaforte di Kher

{3} {B} {R}

Creatura Legendaria — Guerriero Coboldo

4/4

Gli altri Coboldi che controlli prendono +2/+2.

Ogniqualevolta lanci una magia Coboldo, puoi pagare {2}. Se lo fai, crea una pedina creatura Drago 4/4 rossa con volare.

Ogniqualevolta lanci una magia Drago, crea una pedina creatura Coboldo 0/1 rossa chiamata Coboldi della Roccaforte di Kher.

- Ciascuna delle ultime due abilità di Rohgahh, Signore della Roccaforte di Kher viene messa in pila sopra la magia che l'ha fatta innescare e si risolve per prima. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila.
-

Rosnakht, Erede di Rohgahh
{R}
Creatura Leggendaria — Guerriero Coboldo
0/1
Grido di guerra (*Ogniqualvolta questa creatura attacca, ogni altra creatura attaccante prende +1/+0 fino alla fine del turno.*)
Eroismo — Ogniqualvolta lanci una magia che bersaglia Rosnakht, Erede di Rohgahh, crea una pedina creatura Coboldo 0/1 rossa chiamata Coboldi della Roccaforte di Kher.

- L'ultima abilità di Rosnakht, Erede di Rohgahh viene messa in pila sopra la magia che l'ha fatta innescare e si risolve per prima. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila.

Shanid, Flagello dei Dormienti
{1}{R}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano
2/4
Minacciare
Le altre creature leggendarie che controlli hanno minacciare.
Ogniqualvolta giochi una terra leggendaria o lanci una magia leggendaria, peschi una carta e perdi 1 punto vita.

- Se il lancio di una magia leggendaria fa innescare l'ultima abilità di Shanid, quell'abilità viene messa in pila sopra la magia che l'ha fatta innescare e si risolve per prima. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata o ha altrimenti lasciato la pila.
- Una terra leggendaria che entra nel campo di battaglia senza essere giocata non fa innescare l'ultima abilità di Shanid.

Sivitri, Signora dei Draghi
{2}{U}{B}
Planeswalker Leggendaria — Sivitri
4
+1: Fino al tuo prossimo turno, le creature non possono attaccare te o i planeswalker che controlli a meno che il loro controllore non paghi 2 punti vita per ognuna di quelle creature.
-3: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Drago, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.
-7: Distruggi tutte le creature non Drago.
Sivitri, Signora dei Draghi può essere il tuo comandante.

- Un giocatore che controlla una creatura che "attacca se può farlo" può rifiutarsi di pagare costi addizionali per far attaccare quella creatura. Se lo fa e non c'è nessun altro giocatore o planeswalker da attaccare, quella creatura semplicemente non attacca.
- In una partita Two-Headed Giant, le creature possono attaccare il tuo compagno di squadra e i planeswalker che controlla senza pagare punti vita.

Stangg, Guerriero dell'Eco

{2} {R} {G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Umano

3/4

Ogniqualevolta Stangg, Guerriero dell'Eco attacca, crea il Gemello di Stangg, una pedina creatura leggendaria Guerriero Umano 3/4 rossa e verde. Entra nel campo di battaglia TAPPata e attaccante. Per ogni Aura ed Equipaggiamento assegnati a Stangg, crea una pedina che è una copia di quell'Aura o Equipaggiamento assegnata al Gemello di Stangg. Sacrifica tutte le pedine create in questo modo all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se, per qualsiasi motivo, una pedina Aura che sta per essere creata in questo modo non può essere assegnata al Gemello di Stangg, quella pedina non viene creata. Se sta per essere creata una pedina Equipaggiamento che non può essere assegnata al Gemello di Stangg, quella pedina entra nel campo di battaglia non assegnata.
- Se un effetto di sostituzione fa sì che le pedine create abbiano caratteristiche diverse o fa sì che vengano create pedine addizionali in questo modo, quelle pedine verranno comunque sacrificate all'inizio della prossima sottofase finale.
- Se un altro giocatore prende il controllo delle pedine create in questo modo, l'abilità che ti fa sacrificare quelle pedine si innescherà comunque. Tuttavia, le pedine che non controlli più non possono essere sacrificate e rimarranno sul campo di battaglia.

Tetsuo, Campione Imperiale

{U} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Samurai Umano

3/3

Ogniqualevolta Tetsuo, Campione Imperiale attacca, se è equipaggiato, scegli uno —

- Tetsuo infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al valore di mana maggiore tra gli Equipaggiamenti assegnati ad esso.
 - Puoi lanciare dalla tua mano una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore al valore di mana maggiore tra gli Equipaggiamenti assegnati a Tetsuo senza pagare il suo costo di mana.
- Se Tetsuo non è equipaggiato quando viene dichiarato come creatura attaccante, l'abilità non si innescherà. Se Tetsuo non è equipaggiato quando l'abilità si risolve, l'abilità non avrà alcun effetto.
-

Tor Wauki il Giovane
{3}{B}{R}
Creatura Leggendaria — Arciere Umano
3/3

Raggiungere, legame vitale
Se un'altra fonte che controlli sta per infliggere danno non da combattimento a un permanente o a un giocatore, infligge invece altrettanti danni più 1 a quel permanente o a quel giocatore.
Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, Tor Wauki il Giovane infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- L'abilità innescata di Tor Wauki il Giovane si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. L'abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Verdimaniche, Stregona Maro
{3}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Elementale
/

Protezione dai planeswalker e dai Maghi
La forza e la costituzione di Verdimaniche, Stregona Maro sono pari al numero di terre che controlli.
Ogniqualvolta una terra entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura Tasso 3/3 verde.

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

Verrak, Sengir Distorto
{1}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Vampiro
2/2

Volare, tocco letale, legame vitale
Ogniqualvolta attivi un'abilità che non è un'abilità di mana, se sono stati pagati punti vita per attivarla, puoi pagare di nuovo altrettanti punti vita. Se lo fai, copia quella abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- 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. 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.
- L'abilità innescata di Verrak crea un'altra istanza di quell'abilità attivata in pila. Non fa guadagnare un'abilità ad alcun oggetto.
- La fonte della copia è la stessa dell'abilità originale.

- Se l'abilità è modale (cioè, se dice "Scegli uno —" o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l'abilità divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.
- Se il costo dell'abilità attivata contiene una scelta, ad esempio, una creatura da sacrificare o un numero di segnalini da rimuovere, la copia usa quella stessa informazione. Non puoi pagare di nuovo il costo, neanche se vuoi farlo.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve.
- Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell'abilità sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a "la carta esiliata", fa riferimento a tutte le carte esiliate dall'abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l'abilità entra-in-campo del Rematore di Mareacava e vengono esiliate due carte, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando il Rematore di Mareacava lascia il campo di battaglia.
- 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. Se un'abilità tenta di creare una pedina che è una copia della "carta esiliata", crea una pedina per ogni carta esiliata in questo modo che è una copia di quella carta.

Viandante di Fallaji

{2} {G}

Creatura — Esploratore Umano

2/4

La Viandante di Fallaji è di tutti i colori. Questa abilità non influenza la sua identità di colore. *(Può trovarsi in qualsiasi mazzo il cui comandante include il verde nella sua identità di colore.)*

Le magie multicolore che lanci hanno convocazione. *(Le tue creature possono aiutarti a lanciare quelle magie.)*

Ogni creatura che TAPpi mentre lanci una magia multicolore corrisponde al pagamento di {1} o di un mana di un colore di quella creatura.)

- L'identità di colore della Viandante di Fallaji è verde. Può essere inserita in qualsiasi mazzo Commander il cui comandante include il verde nella sua identità di colore.
- La prima abilità della Viandante di Fallaji funziona in qualsiasi zona. Per esempio, puoi trovare la Viandante di Fallaji mentre passi in rassegna il tuo grimorio se un effetto ti indica di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta multicolore.

Xira, il Pungiglione Dorato

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

Creatura Leggendaria — Assassino Insetto

3/3

Volare, rapidità

Ogniqualevolta Xira, il Pungiglione Dorato attacca, metti un segnalino uovo su un'altra creatura bersaglio senza segnalini uovo. Quando quella creatura muore, se ha un segnalino uovo, pesca una carta e crea una pedina creatura Insetto 1/1 nera con volare.

- L'abilità innescata ritardata che viene creata mentre si risolve l'abilità di Xira si innescherà anche se Xira non è più sul campo di battaglia quando quella creatura muore.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nuova Capenna e Dominaria sono marchi di Wizards of the Coast LLC negli USA e in altri paesi. © 2022 Wizards.