

## Note di release di *Kamigawa: Dinastia Neon*

Redatte da Jess Dunks

Ultima modifica: 17 dicembre 2021

Le Note di release contengono informazioni sull'uscita di una nuova espansione di *Magic: The Gathering*, oltre a una raccolta di chiarimenti e regole che riguardano le carte di quell'espansione. Sono pensate per rendere più divertente il gioco con le nuove carte, chiarendo gli equivoci più comuni e la confusione causata inevitabilmente dalle nuove meccaniche e interazioni. Man mano che usciranno le future espansioni, gli aggiornamenti alle regole di *Magic* potrebbero rendere queste informazioni obsolete. Per consultare le regole più aggiornate, visita la pagina [Magic.Wizards.com/Rules](https://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 *Kamigawa: Dinastia Neon*, con codice dell'espansione NEO, 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: *Rinascita di Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Scuola dei Maghi*, *Avventure nei Forgotten Realms*, *Innistrad: Caccia di Mezzanotte*, *Innistrad: Promessa Cremisi* e *Kamigawa: Dinastia Neon*.

Le carte Commander di *Kamigawa: Dinastia Neon*, con codice dell'espansione NEC e numerate da 1 a 38 (e versioni alternative numerate da 39 a 78), sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le carte con il codice dell'espansione NEC numerate da 79 in poi sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia permessa.

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

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

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

---

### Nuova abilità definita da parola chiave: riconfigurare

*Kamigawa: Dinastia Neon* presenta, per la prima volta, carte stampate che sono sia Equipaggiamenti che creature. La nuova abilità definita da parola chiave *riconfigurare* consente a una creatura Equipaggiamento di essere assegnata a un'altra creatura, di spostarsi da una creatura all'altra o di diventare non assegnata e tornare a essere una

creatura. Ha tutte le caratteristiche dell'abilità equipaggiare, con la flessibilità aggiuntiva di non aver bisogno di un'altra creatura per essere efficace sul campo di battaglia.

Piovra dell'Acquisizione

{2}{U}

Creatura Artefatto — Piovra Equipaggiamento

2/2

Ogniqualvolta la Piovra dell'Acquisizione o la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

Riconfigurare {2} ({2}): Assegna a una creatura bersaglio che controlli; o toglie da una creatura. Riconfigura solo come una stregoneria. Mentre è assegnata, questa carta non è una creatura.)

- Riconfigurare rappresenta due abilità attivate. “Riconfigurare [costo]” significa “[Costo]: Assegna questo permanente a un'altra creatura bersaglio che controlli. Attiva solo come una stregoneria” e “[Costo]: Togli questo permanente. Attiva solo se questo permanente è assegnato a una creatura e solo come una stregoneria.”
- Assegnare un Equipaggiamento con riconfigurare a una creatura fa sì che quell'Equipaggiamento smetta di essere una creatura finché non diventa non assegnato. Perde anche qualsiasi sottotipo di creatura avesse.
- Un Equipaggiamento non viene TAPPato quando il permanente a cui è assegnato viene TAPPato. Ad esempio, se attacchi con una creatura equipaggiata con la Piovra dell'Acquisizione e poi usi riconfigurare per far diventare non assegnata la Piovra dell'Acquisizione dopo il combattimento, la Piovra sarà STAPPata e potrà essere usata per bloccare durante il turno del tuo avversario.
- Analogamente, se un Equipaggiamento viene TAPPato, le sue abilità riconfigurare possono ancora essere attivate e l'Equipaggiamento può ancora essere assegnato a una creatura. Diventare assegnato non lo fa STAPPare. Nella maggior parte dei casi, un Equipaggiamento assegnato che viene TAPPato non influisce sul gioco, ma sarà rilevante se ridiventa non assegnato prima che venga STAPPato.
- Se un Equipaggiamento con riconfigurare perde in qualche modo le sue abilità mentre è assegnato, l'effetto che lo fa smettere di essere una creatura continua ad applicarsi finché l'Equipaggiamento non diventa non assegnato.
- Non appena una creatura Equipaggiamento con riconfigurare smette di essere una creatura, gli eventuali Equipaggiamenti e Aure con l'abilità incanta creatura diventano non assegnati. Le Aure in grado di incantare un Equipaggiamento che non è una creatura rimarranno assegnate ad esso.
- Una creatura Equipaggiamento con riconfigurare può essere assegnata a una creatura da effetti diversi dalla sua abilità riconfigurare, come l'abilità attivata dello Scudiero di Ottone.
- Anche se fa sì che un Equipaggiamento venga assegnato a una creatura, riconfigurare non è una “abilità equipaggiare” ai fini di carte come la Classe del Guerriero e lo Shikari Leonid.
- Una creatura Equipaggiamento non può mai diventare assegnata a se stessa. Se un effetto prova a farlo, non accade nulla.
- Se un permanente con riconfigurare è in qualche modo ancora una creatura dopo che è stato assegnato (magari a causa di un effetto come quello della Marcia delle Macchine), viene immediatamente tolto dalla creatura equipaggiata.

---

**Nuovo termine di gioco: modificato**

Molte carte in questa espansione ti ricompensano quando migliori le tue creature facendo riferimento alle creature “modificate”. Una creatura che controlli viene considerata modificata se ha almeno un segnalino, se è equipaggiata o se è incantata da un’Aura che controlli.

Akki Custode delle Braci

{1} {R}

Creatura Incantesimo — Guerriero Goblin

2/1

Ogniqualvolta una creatura modificata non pedina che controlli muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 incolore. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

Assalto Ambizioso

{2} {R}

Istantaneo

Le creature che controlli prendono +2/+0 fino alla fine del turno. Se controlli una creatura modificata, pesca una carta. (*Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.*)

- Un’Aura controllata da un avversario non fa diventare modificata una creatura che controlli.
- Una creatura con un segnalino viene considerata modificata, indipendentemente dal tipo di segnalino o dal giocatore che l’ha messo su quella creatura.
- Una creatura equipaggiata viene considerata modificata, indipendentemente da chi controlla l’Equipaggiamento ad essa assegnato.
- Solo le creature possono essere modificate. Se una creatura modificata smette di essere una creatura, non è più considerata modificata.

---

**Nuova abilità definita da parola chiave: completato**

**Riproposizione di una meccanica/nuova meccanica: mana di Phyrexia ibrido**

Il completamento è il processo attraverso il quale si diventa Phyrexiani, per lo più contro la propria volontà, e i Pretori hanno finalmente scoperto un modo per completare i planeswalker. Tamiyo, Saggia Completata debutta con l’abilità definita da parola chiave *completato* insieme a un nuovo simbolo di mana di Phyrexia ibrido. Pagare punti vita per quel simbolo ti permette di lanciare Tamiyo magari un turno prima, ma entrerà con due segnalini fedeltà in meno.

Tamiyo, Saggia Completata  
{2}{G}{G/U/P}{U}  
Planeswalker Leggendaro — Tamiyo  
5

Completato (*{G/U/P}* può essere pagato con *{G}*, *{U}*, o 2 punti vita. Se sono stati pagati punti vita, questo planeswalker entra con due segnalini fedeltà in meno.)

+1: TAPpa fino a un artefatto o a una creatura bersaglio.

Non STAPpa durante il prossimo STAP del suo controlllore.

–X: Esilia una carta permanente non terra bersaglio con valore di mana pari a X dal tuo cimitero. Crea una pedina che è una copia di quella carta.

–7: Crea il Notebook di Tamiyo, una pedina artefatto leggendaro incolore con “Le magie che lanci costano {2} in meno per essere lanciate” e “{T}: Pesca una carta”.

Note generali sul mana di Phyrexia:

- Scegli se pagare {G}, {U} 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 Tamiyo è sempre 5, anche se paghi {2}{G}{U} e 2 punti vita per lanciarla.
- 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.

Note generali su completato:

- Completato è un effetto di sostituzione, ma 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.

---

## Riproposizione di meccaniche: Saghe e carte bifronte che si trasformano

La storia di Kamigawa è piena di leggende e le leggende narrate spesso o con maestria sembrano quasi prendere vita. Un’affermazione da prendere alla lettera, in questo caso! Le carte Saga di *Kamigawa: Dinastia Neon* sono stampate sul lato frontale delle carte bifronte che si trasformano. Quando il loro capitolo finale si risolve, vengono esiliate e rimesse sul campo di battaglia trasformate. Il lato posteriore di queste carte è una creatura incantesimo.

I Molti Viaggi di Azusa  
 {1}{G}  
 Incantesimo — Saga  
*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)*  
 I — Puoi giocare una terra addizionale in questo turno.  
 II — Guadagni 3 punti vita.  
 III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.  
 ////  
 Immagine della Cercatrice  
 Creatura Incantesimo — Monaco Umano  
 3/3  
 Ogniqualvolta l'Immagine della Cercatrice viene bloccata, STAPpa fino a tre terre che controlli.

Una carta bifronte ha due lati: uno frontale e uno posteriore. Non ha il retro di una normale carta di *Magic*. Una carta bifronte che si trasforma di questa espansione ha il simbolo del ventaglio chiuso nell'angolo in alto a sinistra del lato frontale e il simbolo del ventaglio aperto nell'angolo in alto a sinistra del lato posteriore. Questi simboli servono soltanto a distinguere un lato dall'altro e non hanno alcun effetto sul gioco.

A differenza delle carte bifronte modali presenti in alcune espansioni recenti, il lato posteriore delle carte bifronte che si trasformano non ha un costo di mana e non può essere lanciato. Però, può trasformarsi. Trasformare una carta significa girarla dal lato frontale a quello posteriore o viceversa. Le carte Saga presenti in questa espansione normalmente non si trasformano mentre sono sul campo di battaglia. Invece, vengono esiliate e rimesse sul campo di battaglia trasformate. (Alcuni effetti di carte presenti in espansioni precedenti possono farle trasformare mentre sono sul campo di battaglia, sebbene questi effetti siano insoliti.)

Le carte bifronte non sono cambiate dalla loro ultima apparizione in *Innistrad: Promessa Cremisi*. Ecco altre informazioni in merito:

- Ogni lato di una carta bifronte che si trasforma possiede un insieme distinto di caratteristiche: nome, tipi, sottotipi, abilità e così via. Mentre un permanente bifronte che si trasforma è sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato rivolto verso l'alto al momento. L'altro insieme di caratteristiche viene ignorato.
- Ogni carta bifronte che si trasforma in questa espansione viene lanciata a faccia in su. In ogni zona diversa dal campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del suo lato frontale. Se si trova sul campo di battaglia, considera solo le caratteristiche del lato che si trova a faccia in su; le caratteristiche dell'altro lato vengono ignorate.
- Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma è il valore di mana del suo lato frontale, indipendentemente da quale lato si trovi a faccia in su.
- Il lato posteriore di una carta bifronte che si trasforma di solito ha un indicatore di colore che definisce appunto il suo colore.
- Una carta bifronte che si trasforma entra nel campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su, a meno che una magia o un'abilità non richiedano di metterla sul campo di battaglia trasformata o tu non la lanci trasformata, nel qual caso entra con il lato posteriore a faccia in su.
- Se ti viene indicato di mettere una carta che non è una carta bifronte sul campo di battaglia trasformata, non entrerà affatto nel campo di battaglia. In tal caso, rimane nella zona in cui si trovava in precedenza. Ad esempio, se una carta normale è una copia di I Molti Viaggi di Azusa, l'abilità capitolo III la farà esiliare e poi rimanere in esilio.

---

## Riproposizione di una parola per definire un'abilità: incanalare

Incanalare è una parola per definire un'abilità che appare sulle carte che possono essere scartate dalla tua mano per un effetto speciale. Ognuna di quelle carte ha un'abilità attivata che include lo scartare la carta stessa come parte del suo costo.

Arciere del Bosco di Bambù  
{1}{G}  
Creatura Incantesimo — Arciere Serpente  
3/3  
Difensore, raggiungere  
*Incanalare* — {4}{G}, Scarta l'Arciere del Bosco di Bambù: Distruggi una creatura bersaglio con volare.

- Scartare la carta è parte del costo di attivazione di un'abilità incanalare.
- Se un'abilità incanalare richiede un bersaglio, non puoi attivarla senza un bersaglio solo per scartare la carta.

---

## Riproposizione di una meccanica: Veicoli e manovrare

Oltre alle creature che si trasformano in Equipaggiamenti, non dovrebbe sorprendere che questa espansione contenga anche armature potenziate, aeromoto e un paio di mecha qua e là. Le carte Veicolo fanno il loro entusiasmante ritorno in modi mai visti prima!

Mecha Mobilizzatore  
{1}{U}  
Artefatto — Veicolo  
3/4  
Volare  
Ogniqualevolta il Mecha Mobilizzatore viene manovrato, fino a un altro Veicolo bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.  
Manovrare 3 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 3: Questo Veicolo diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.*)

I Veicoli che compaiono in questa espansione funzionano in gran parte allo stesso modo dei Veicoli che li hanno preceduti, ma con qualche piccolo cambiamento:

- In precedenza, un Veicolo che era diventato una creatura poteva essere TAPPato per la sua stessa abilità manovrare. Questo accadeva raramente, ma non avrebbe molto senso che un Veicolo si manovri da solo; per questo motivo, le regole cambieranno leggermente per impedire una simile anomalia. Ora devi TAPPare altre creature per manovrare un Veicolo.
- Alcuni Veicoli in questa espansione hanno un'abilità innescata che si verifica ogniqualevolta "vengono manovrati". Questo accade ogniqualevolta l'abilità manovrare di quel Veicolo si risolve, anche se quel Veicolo era già una creatura.

Le altre regole per i Veicoli rimangono invariate. Di seguito sono riportate alcune note generali sui Veicoli:

- Ogni Veicolo riporta stampati dei valori di forza e costituzione, ma un Veicolo non è una creatura. Se diventa una creatura (probabilmente tramite la sua abilità manovrare, anche se questa espansione include altri effetti in grado di farlo diventare una creatura), avrà quella forza e quella costituzione.
- Se un effetto fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto con forza e costituzione determinate, quell'effetto sostituisce la forza e la costituzione stampate del Veicolo.
- Qualsiasi altra creatura STAppata che controlli può essere TAppata per pagare un costo di manovrare, anche una che è appena entrata sotto il tuo controllo.
- Puoi TAppare più creature del necessario per attivare un'abilità manovrare.
- Una volta che un giocatore ha dichiarato l'attivazione di un'abilità manovrare, nessun giocatore può compiere altre azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di fermare l'abilità cambiando la forza di una creatura, né rimuovendo o TAppando una creatura.
- Le creature che manovrano un Veicolo non sono assegnate né collegate ad esso in alcun modo. Gli effetti che influenzano il Veicolo (per esempio distruggendolo o mettendo su di esso un segnalino +1/+1) non influenzano le creature che lo hanno manovrato.
- Una volta che un Veicolo diventa una creatura, si comporta esattamente come qualsiasi altra creatura artefatto. Non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del turno, può bloccare se è STAppato, può essere TAppato per pagare il costo di manovrare di un altro Veicolo e così via.
- “Veicolo” è un tipo di artefatto, non un tipo di creatura. Un Veicolo manovrato non avrà alcun tipo di creatura.
- Puoi attivare l'abilità manovrare di un Veicolo anche se è già una creatura artefatto. Questa azione non avrà alcun effetto sul Veicolo. Non cambierà la sua forza e costituzione.
- Perché un Veicolo possa attaccare, deve essere una creatura mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, quindi l'ultimo momento utile per attivare a questo scopo la sua abilità manovrare è la sottofase di inizio combattimento. Perché un Veicolo possa bloccare, deve essere una creatura mentre inizia la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, quindi l'ultimo momento utile per attivare a questo scopo la sua abilità manovrare è la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. In entrambi i casi, i giocatori possono compiere azioni dopo che si è risolta l'abilità manovrare ma prima che il Veicolo sia stato dichiarato come creatura attaccante o bloccante.
- Quando un Veicolo diventa una creatura, questo non conta come far entrare una creatura nel campo di battaglia. Il permanente era già sul campo di battaglia; ha solo cambiato tipo. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia non si innescheranno.
- Se un permanente diventa la copia di un Veicolo, la copia non sarà una creatura, anche se il Veicolo che sta copiando è diventato una creatura artefatto.

---

### **Riproposizione di abilità definita da parola chiave: ninjutsu**

Ninjutsu è una meccanica che permette alle tue creature di apparire sul campo di battaglia in una nuvola di fumo\* quando l'avversario meno se lo aspetta. Se una creatura attaccante che controlli non viene bloccata, puoi rivelare una carta con ninjutsu dalla tua mano, pagare il costo di ninjutsu e far tornare quella creatura attaccante in mano al suo proprietario. Se lo fai, metti la creatura con ninjutsu sul campo di battaglia TAppata e attaccante.

Kitsune della Tempesta di Lama

{2}{W}

Creatura — Ninja Volpe

2/2

Ninjutsu {3}{W} ({3}{W}), *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*

Doppio attacco

- L'abilità ninjutsu può essere attivata solo dopo la dichiarazione delle creature bloccanti. Fino ad allora, le creature attaccanti non sono né bloccate né non bloccate.
- Mentre attivi un'abilità ninjutsu, riveli la carta Ninja nella tua mano e fai tornare la creatura attaccante in mano al suo proprietario. La carta Ninja rimane rivelata e viene messa sul campo di battaglia quando l'abilità si risolve. Se lascia la tua mano prima di quel momento, non entrerà nel campo di battaglia.
- La creatura con ninjutsu entra nel campo di battaglia attaccando lo stesso giocatore o planeswalker che la creatura ripresa in mano stava attaccando. Questa è una regola specifica di ninjutsu: in altri casi, quando una creatura viene messa sul campo di battaglia come attaccante, è il suo controllore a scegliere quale giocatore o planeswalker è attaccato da tale creatura.
- Sebbene il Ninja stia attaccando, non viene mai dichiarato come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualevolta una creatura attacca, ad esempio).
- L'abilità ninjutsu può essere attivata durante le sottofasi di dichiarazione delle creature bloccanti, di danno da combattimento o di fine combattimento. Nella maggior parte dei casi (vedi sotto), se aspetti fino alla sottofase di danno da combattimento o alla sottofase di fine combattimento, ciò avverrà dopo che il danno da combattimento è stato inflitto, quindi il Ninja non infliggerà danno da combattimento.
- Se una creatura in combattimento ha attacco improvviso o doppio attacco, puoi attivare l'abilità ninjutsu durante la sottofase di danno da combattimento per attacco improvviso. Il Ninja infliggerà danno da combattimento durante la normale sottofase di danno da combattimento, anche se ha attacco improvviso.

\*Nuvola di fumo non inclusa.

---

### Riproposizione di un ciclo di incantesimi: Santuari

Un'espansione di Kamigawa non sarebbe tale senza Santuari! I Santuari sono incantesimi leggendari che in genere hanno abilità che migliorano quando hai più Santuari. In questa espansione, i Santuari sono anche creature!

Go-Shintai delle Antiche Guerre

{2}{R}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Santuario

2/2

Attacco improvviso

All'inizio della tua sottofase finale, puoi pagare {1}.

Quando lo fai, il Go-Shintai delle Antiche Guerre infligge X danni a un giocatore o a un planeswalker bersaglio, dove X è il numero di Santuari che controlli.

- Anche se compare su alcune creature, Santuario è un tipo di incantesimo, non un tipo di creatura. Non può essere scelto per nessun effetto che ti indichi di scegliere un tipo di creatura.



- I Santuari nell'espansione principale di *Kamigawa: Dinastia Neon* hanno abilità che si innescano all'inizio della tua sottofase finale e ti permettono di pagare {1}. Se paghi {1}, una seconda abilità innescata viene messa in pila. Se quella seconda abilità innescata richiede dei bersagli, quei bersagli vengono scelti mentre quella seconda abilità viene messa in pila.

---

## NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *KAMIGAWA: DINASTIA NEON*

Addio

{4}{W}{W}

Stregoneria

Scegli uno o più —

- Esilia tutti gli artefatti.
- Esilia tutte le creature.
- Esilia tutti gli incantesimi.
- Esilia tutti i cimiteri.

- Se scegli più di un modo per l'Addio, esegui le azioni nell'ordine scritto.

---

Agente Futurista

{3}{U}

Creatura — Ninja Umano

3/4

Fintanto che l'Agente Futurista è TAPPato, è un Cittadino Umano con forza e costituzione base 1/1 e non può essere bloccato.  
{2}{U}: STAPpa l'Agente Futurista.

- Gli effetti che impostano la forza, la costituzione o i tipi di creatura di una creatura verranno applicati in ordine cronologico. L'ordine cronologico della prima abilità dell'Agente Futurista è quando è entrato nel campo di battaglia, non quando è stato TAPPato. In particolare, questo significa che l'abilità non sostituirà alcun effetto che imposta un numero specifico per la sua forza e la sua costituzione dopo che è entrato nel campo di battaglia. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
- STAPpare l'Agente Futurista dopo che è stato dichiarato come creatura attaccante non lo rimuoverà dal combattimento.

---

Agganciare alla Realtà

{2}{U}{U}

Stregoneria

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

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Equipaggiamento o Veicolo, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola. Se il suo valore di mana è inferiore a quello del permanente sacrificato, profetizza 2.

- Devi sacrificare esattamente un artefatto o una creatura per lanciare questa magia; non puoi lanciarla senza sacrificare un artefatto o una creatura e non puoi sacrificare artefatti o creature addizionali.
  - I giocatori possono rispondere solo dopo che questa magia è stata lanciata e che tutti i suoi costi sono stati pagati. Nessuno può tentare di interferire con il permanente che hai sacrificato per impedirti di lanciare questa magia.
- 

Ammirare l'Innominabile

{3}{U}{U}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)*

I — Le creature che non controlli prendono -2/-0 fino al tuo prossimo turno.

II — Se hai una o meno carte in mano, pesca quattro carte. Altrimenti profetizza 2, poi pesca due carte.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Visione dell'Innominabile

Creatura Incantesimo — Spirito

0/0

Volare, travolgere

La Visione dell'Innominabile prende +1/+1 per ogni carta nella tua mano.

- La prima abilità capitolo di Ammirare l'Innominabile influenza le creature che non controlli nel momento in cui si risolve. Non si applica alle creature che entrano sotto il controllo dei tuoi avversari dopo che si è risolta. Dovranno ammirarlo un'altra volta.
- 

Ao, il Cielo all'Alba

{3}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Spirito Drago

5/4

Volare, cautela

Quando Ao, il Cielo all'Alba muore, scegli uno —

- Guarda le prime sette carte del tuo grimorio. Metti sul campo di battaglia un qualsiasi numero di carte permanente non terra con valore di mana totale pari o inferiore a 4 scelte tra esse. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.
- Metti due segnalini +1/+1 su ogni permanente che controlli che è una creatura o un Veicolo.

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

### Apparizione Armoniosa

{3}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta una terra che controlli

La terra incantata è una creatura Spirito 4/5 verde con cautela e rapidità. È ancora una terra.

Se la terra incantata sta per essere distrutta, invece sacrifica l'Apparizione Armoniosa e quella terra ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- L'effetto di sostituzione dell'Apparizione Armoniosa si applica se la terra incantata sta per essere distrutta sia a causa di danno letale che per qualsiasi altra ragione.
  - L'effetto di sostituzione dell'Apparizione Armoniosa non sostituisce effetti o costi che ti richiedono di sacrificare la terra incantata.
- 

### Apparizione Crepitante

{1}{R}

Incantesimo — Aura

Incanta una terra che controlli

La terra incantata è una creatura Spirito 3/3 rossa con rapidità. È ancora una terra.

Se la terra incantata sta per essere distrutta, invece sacrifica l'Apparizione Crepitante e quella terra ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- L'effetto di sostituzione dell'Apparizione Crepitante si applica se la terra incantata sta per essere distrutta sia a causa di danno letale che per qualsiasi altra ragione.
  - L'effetto di sostituzione dell'Apparizione Crepitante non sostituisce effetti o costi che ti richiedono di sacrificare la terra incantata.
- 

### Apprendista di Ferro

{1}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/0

L'Apprendista di Ferro entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

Quando l'Apprendista di Ferro muore, se aveva dei segnalini, metti quei segnalini su una creatura bersaglio che controlli.

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

- Se l'Apprendista di Ferro ha dei segnalini -1/-1 quando muore, l'ultima abilità includerà anche quelli. Ciò potrebbe anche causare la morte della creatura destinataria.
- 

Arresto dell'Intercessore

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Il permanente incantato non può attaccare, bloccare o manovrare Veicoli. Le sue abilità attivate non possono essere attivate a meno che non siano abilità di mana.

- Una creatura che “non può manovrare Veicoli” non può essere TAPPata per pagare il costo di manovrare di un Veicolo.
  - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti e compaiono nella forma “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Anche le abilità di fedeltà dei planeswalker sono abilità attivate.
  - L'Arresto dell'Intercessore non impedisce alle abilità statiche di influenzare la partita, né alle abilità innescate di innescarsi. Inoltre, non impedisce alle abilità di mana di essere attivate. La maggior parte delle abilità attivate che producono mana mentre si risolvono sono abilità di mana.
- 

Automa Artefice

{2}

Creatura Artefatto — Artefice

1/3

{T}: Aggiungi {C}. Spendi questo mana solo per attivare un'abilità o lanciare una magia artefatto.

- Il mana dell'abilità dell'Automa Artefice può essere speso per attivare qualsiasi abilità, incluse quelle attivate fuori dal campo di battaglia, come le abilità incanalare o ninjutsu.
- 

Avaria Malefica

{1} {B} {B}

Stregoneria

Tutte le creature prendono -2/-2 fino alla fine del turno.

Se una creatura sta per morire in questo turno, invece esiliarla.

- Le creature che stanno per morire in questo turno per qualsiasi motivo vengono invece esiliate, non solo le creature che stanno per morire dopo aver preso -2/-2.
  - Mentre il -2/-2 si applica solo alle creature che si trovano sul campo di battaglia mentre si risolve l'Avaria Malefica, l'effetto di sostituzione si applica a tutte le creature in quel turno, comprese quelle che entrano nel campo di battaglia dopo che si è risolta l'Avaria Malefica o le non creature che diventano creature dopo che si è risolta l'Avaria Malefica.
-

Burattino del Drammaturgo

{4}

Creatura Artefatto — Costrutto

2/4

Quando il Burattino del Drammaturgo entra nel campo di battaglia, per ogni tipo di segnalino su un permanente bersaglio, metti un altro segnalino di quel tipo su di esso o rimuovine uno da esso.

- Scegli se aggiungere o rimuovere segnalini mentre l'abilità si risolve. Se il permanente ha più tipi di segnalini, non devi effettuare la stessa scelta per ogni tipo.
- 

Capitano Asari

{3} {R} {W}

Creatura — Samurai Umano

4/3

Rapidità

Ogniquilvolta un Samurai o un Guerriero che controlli attacca da solo, prende +1/+0 fino alla fine del turno per ogni Samurai o Guerriero che controlli.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Ad esempio, l'abilità innescata del Capitano Asari non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
  - L'abilità innescata del Capitano Asari fornisce +1/+0 all'attaccante solitario per ogni creatura che controlli che è un Samurai o un Guerriero mentre si risolve, incluso l'attaccante stesso, se applicabile. Una creatura che è sia un Samurai che un Guerriero viene considerata una sola volta.
- 

Cattura di Essenza

{U} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura bersaglio. Scegli fino a una creatura bersaglio che controlli. Metti un segnalino +1/+1 su di essa.

- Non puoi lanciare la Cattura di Essenza senza una magia creatura bersaglio. Se uno dei bersagli è illegale quando la Cattura di Essenza tenta di risolversi, l'altro sarà comunque influenzato come di consueto.
  - Una magia creatura che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per la Cattura di Essenza. La magia non sarà neutralizzata quando la Cattura di Essenza si risolve, ma metterai comunque un segnalino +1/+1 sulla creatura bersaglio.
-

Centopiedi Catenafrusto

{2} {B}

Creatura Artefatto — Insetto Equipaggiamento

2/2

Ogniqualevolta il Centopiedi Catenafrusto o la creatura equipaggiata attacca, prende +2/+0 fino alla fine del turno.

Riconfigurare {2} ({2}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli; o toglie da una creatura.*

*Riconfigura solo come una stregoneria. Mentre è assegnata, questa carta non è una creatura.*)

- Se è la creatura equipaggiata ad attaccare, la creatura prende +2/+0 fino alla fine del turno, non il Centopiedi Catenafrusto. Questo è valido anche se il Centopiedi Catenafrusto non è più assegnato ad essa prima che si sia risolta l'abilità.

---

Colui che Non Perdona

{2} {B}

Creatura — Spirito

2/3

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

Ogniqualevolta Colui che Non Perdona attacca, rimetti sul campo di battaglia dal tuo cimitero una carta creatura bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X, dove X è il numero di creature modificate che controlli.

*(Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.)*

- Il valore di X deve essere determinato sia quando si innesca l'abilità (in modo che tu possa scegliere un bersaglio) sia quando l'abilità si risolve (per verificare se il bersaglio è ancora legale). Se nel frattempo il numero di creature modificate che controlli è diminuito abbastanza da rendere il bersaglio illegale, l'abilità di Colui che Non Perdona non si risolverà.

---

Completamento di Tamiyo

{3} {U}

Incantesimo — Aura

Lampo

Incanta artefatto, creatura o planeswalker

Quando il Completamento di Tamiyo entra nel campo di battaglia, TAPpa il permanente incantato. Se è un Equipaggiamento, togliilo.

Il permanente incantato perde tutte le abilità e non STAPpa durante lo STAP del suo controllore.

- Una creatura Equipaggiamento che perde la sua abilità riconfigurare non può essere assegnata a una creatura da alcun effetto.
- Un Equipaggiamento assegnato con riconfigurare che perde la sua abilità riconfigurare non diventa di nuovo una creatura finché non diventa non assegnato e non diventa non assegnato finché non si risolve l'abilità innescata del Completamento di Tamiyo. Se quell'abilità viene neutralizzata, l'Equipaggiamento rimarrà assegnato alla creatura equipaggiata.

- Un planeswalker con il Completamento di Tamiyo assegnato può comunque essere attaccato e continuerà a perdere segnalini fedeltà se gli viene inflitto danno.
- 

#### Consapevolezza Risvegliata

{X} {U} {U}

Incantesimo — Aura

Incanta artefatto o creatura

Quando la Consapevolezza Risvegliata entra nel campo di battaglia, metti X segnalini +1/+1 sul permanente incantato.

Fintanto che il permanente incantato è una creatura, ha forza e costituzione base 1/1.

- La Consapevolezza Risvegliata sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura incantata. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura incantata si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
  - La costituzione della creatura incantata diventa 1 prima che sia messa in pila l'abilità innescata che mette i segnalini su di essa. Se ha un danno pari o superiore alla sua costituzione in quel momento, verrà distrutta prima che si risolva l'abilità innescata che mette i segnalini su di essa.
  - Puoi lanciare questa magia con X pari a 0 se, ad esempio, vuoi soltanto che la creatura di un avversario abbia forza e costituzione base 1/1 ma senza fornirle segnalini.
  - Se la Consapevolezza Risvegliata sta incantando un Veicolo che è attualmente una creatura o lo diventa in seguito, la sua forza e costituzione base saranno 1/1, non la forza e la costituzione stampate sul Veicolo.
- 

#### Cortile Appartato

Terra

Mentre il Cortile Appartato entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

{T}: Aggiungi {C}.

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

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

Divoratrice di Virtù

{1}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Ogniqualevolta la creatura equipaggiata muore, esilia.

La creatura equipaggiata prende +2/+0.

Fintanto che una carta esiliata con la Divoratrice di Virtù ha volare, la creatura equipaggiata ha volare. Lo stesso

vale per attacco improvviso, doppio attacco, anti-

malocchio, cautela, indistruttibile, legame vitale,

minacciare, protezione, raggiungere, rapidità, tocco letale

e travolgere.

Equipaggiare {1}

- Se la Divoratrice di Virtù lascia il campo di battaglia e poi vi fa ritorno, sarà un nuovo oggetto, senza alcun legame con le carte esiliate nella sua precedente permanenza sul campo di battaglia. Dovrà esiliare nuove carte per conferire abilità alle creature che equipaggia da quel momento in poi.

---

Dono di Boseiju

{1}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana maggiore tra i

permanenti che controlli. STAPPala.

- Il valore di mana maggiore tra i permanenti che controlli viene determinato mentre il Dono di Boseiju si risolve.
- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si determina il valore di mana di quel permanente.
- I permanenti bifronte che si trasformano, come quelli che si trovano in questa espansione, hanno sempre il valore di mana del loro lato frontale, anche quando sono con il lato posteriore a faccia in su.

---

Elmo della Testa di Ogre

{1}{R}

Creatura Artefatto — Ogre Equipaggiamento

2/2

La creatura equipaggiata prende +2/+2.

Ogniqualevolta l'Elmo della Testa di Ogre o la creatura

equipaggiata infligge danno da combattimento a un

giocatore, puoi sacrificare quel permanente. Se lo fai,

scarta la tua mano, poi pesca tre carte.

Riconfigurare {3} ({3}: *Assegna a una creatura*

*bersaglio che controlli; o toglie da una creatura.*

*Riconfigura solo come una stregoneria. Mentre è*

*assegnata, questa carta non è una creatura.*)

- Se la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento, puoi sacrificare la creatura equipaggiata, non l'Elmo della Testa di Ogre.
-



Fendente Esiliatore

{W}{W}

Stregoneria

Distruggi fino a un artefatto, un incantesimo o una creatura TAPpata bersaglio. Poi, se controlli un artefatto e un incantesimo, crea una pedina creatura Samurai 2/2 bianca con cautela.

- Se controlli un artefatto che è anche un incantesimo mentre il Fendente Esiliatore si risolve, creerai una pedina Samurai.
- Puoi lanciare il Fendente Esiliatore senza scegliere un bersaglio. Se lo fai e controlli sia un artefatto che un incantesimo mentre si risolve, creerai soltanto una pedina Samurai. Tuttavia, se scegli un bersaglio e quel bersaglio è illegale mentre il Fendente Esiliatore tenta di risolversi, il Fendente Esiliatore non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Il bersaglio illegale non verrà distrutto e tu non creerai una pedina Samurai.

---

Fiaba dello Spaccaspecchi

{2}{R}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)*

I — Crea una pedina creatura Sciamano Goblin 2/2 rossa con “Ogniqualvolta questa creatura attacca, crea una pedina Tesoro”.

II — Puoi scartare fino a due carte. Se lo fai, pesca altrettante carte.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Riflesso di Kiki-Jiki

Creatura Incantesimo — Sciamano Goblin

2/2

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

- La pedina creata dal Riflesso di Kiki-Jiki copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (eccetto per il fatto che la copia ha anche rapidità) e nulla di più (a meno che non stia copiando una creatura che è una pedina o che sta copiando qualcos'altro; vedi sotto). Non copia se la creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, se la creatura bersaglio di norma non è una creatura, la copia non sarà una creatura.
- Se la creatura copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se una creatura copiata sta copiando qualcos'altro, la pedina che crei userà i valori copiabili della creatura bersaglio. Nella maggior parte dei casi, sarà semplicemente una copia di qualsiasi cosa quella creatura stia copiando.
- Se una creatura copiata è una pedina che non è una copia di qualcos'altro, la copia copierà le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.

- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia” o “[questo permanente] entra nel campo di battaglia con” della carta creatura copiata.
- Se un'altra creatura diventa una copia della pedina o entra nel campo di battaglia come tale, quella creatura copierà la carta creatura copiata dalla pedina, tranne per il fatto che avrà anche rapidità. Tuttavia, non sacrificherai la nuova copia all'inizio della prossima sottofase finale.
- Se l'abilità del Riflesso di Kiki-Jiki crea più pedine a causa di un effetto di sostituzione (come quello generato dalla Stagione del Raddoppio), sacrificherai ognuna di esse.

Go-Shintai del Vigore Illimitato

{1}{G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Santuario

1/1

Travolgere

All'inizio della tua sottofase finale, puoi pagare {1}.

Quando lo fai, metti un segnalino +1/+1 su un Santuario bersaglio per ogni Santuario che controlli.

- L'abilità innescata riflessiva del Go-Shintai del Vigore Illimitato può bersagliare un Santuario che non è attualmente una creatura.
- Per determinare quanti segnalini +1/+1 mettere sul Santuario bersaglio, conta il numero di Santuari che controlli mentre l'abilità innescata riflessiva si risolve.

Hangar dei Mecha

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Spendi questo mana solo per lanciare una magia Pilota o Veicolo.

{3}, {T}: Un Veicolo bersaglio diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità dell'Hangar dei Mecha non conta come “manovrare” un Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.
- Se un effetto che trasforma un Veicolo in una creatura non ne specifica la forza e la costituzione, il Veicolo ha la forza e la costituzione che avrebbe di solito se fosse manovrato.

Heiko Yamazaki, la Generale

{3}{R}

Creatura Leggendaria — Samurai Umano

3/3

Travolgere

Ogniquale volta un Samurai o un Guerriero che controlli attacca da solo, puoi lanciare una carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero in questo turno.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Ad esempio, l'abilità innescata di Heiko Yamazaki non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci un artefatto dal tuo cimitero in questo modo. Di solito, questo significa che non potrai lanciare quella carta fino alla tua fase principale post-combattimento.

Hidetsugu, Caos Divoratore

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Demone Ogre

4/4

{B}, Sacrifica una creatura: Profetizza 2.

{2} {R}, {T}: Esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno. Quando esili una carta non terra in questo modo, Hidetsugu, Caos

Divoratore infligge a un qualsiasi bersaglio danno pari al valore di mana della carta esiliata.

- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando giochi una carta in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra in questo modo solo durante una delle tue fasi principali mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

Hidetsugu Divora Ogni Cosa

{1} {B} {R}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)*

I — Distruggi ogni permanente non terra con valore di mana pari o inferiore a 1.

II — Esilia tutti i cimiteri.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Incarnazione del Divoratore

Creatura Incantesimo — Sciamano Ogre

3/3

Travolgere

Ogniqualevolta l'Incarnazione del Divoratore infligge danno, metti un segnalino +1/+1 su di essa.

Ogniqualevolta l'Incarnazione del Divoratore infligge danno a un giocatore, se ha inflitto 10 o più danni a quel giocatore in questo turno, quel giocatore perde la partita.

- Se un permanente sul campo di battaglia ha {X} nel valore di mana, X viene considerato 0.
- Il valore di mana di una carta bifronte che si trasforma con il lato posteriore a faccia in su corrisponde al valore di mana del suo lato frontale.
- La prima abilità innescata dell'Incarnazione del Divoratore si innescherà ogniqualevolta l'Incarnazione del Divoratore infligge un qualsiasi danno, non soltanto danno da combattimento. Se infligge danno a più giocatori e/o permanenti contemporaneamente (ad esempio perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più creature), quell'abilità si innescherà una sola volta.

- Se le viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui infligge danno, l'Incarnazione del Divoratore verrà distrutta prima che la prima abilità innescata si risolva, quindi non riceverà in tempo il segnalino +1/+1 che potrebbe salvarla.

Hinata dalla Corona dell'Alba

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

Creatura Legendaria — Spirito Kirin

4/4

Volare, travolgere

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

Le magie che lanciano i tuoi avversari costano {1} in più per essere lanciate per ogni bersaglio.

- Le ultime due abilità di Hinata contano il numero di giocatori o oggetti che sono bersagli di una magia mentre viene lanciata, non il numero di volte che il testo della carta usa la parola “bersaglio”. Ad esempio, una magia che hai lanciato che dice “creatura bersaglio” due volte costa {1} in meno per essere lanciata se ogni istanza ha bersagliato la stessa creatura e {2} in meno per essere lanciata se ogni istanza ha bersagliato creature diverse.

Il Chip della Realtà

{1}{U}

Creatura Artefatto Legendaria — Medusa

Equipaggiamento

0/4

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

Fintanto che Il Chip della Realtà è assegnato a una creatura, puoi giocare terre e lanciare magie dalla cima del tuo grimorio.

Riconfigurare {2}{U} ({2}{U}): *Assegna a una creatura bersaglio che controlli; o toglì da una creatura.*

*Riconfigura solo come una stregoneria. Mentre è assegnata, questa carta non è una creatura.)*

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le regole sulla tempistica per le carte che giochi dalla cima del tuo grimorio in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra in questo modo solo mentre la pila è vuota durante una delle tue fasi principali e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.
- Dopo che hai lanciato una magia dalla cima del tuo grimorio, fare in modo che Il Chip della Realtà non sia più assegnato a una creatura non avrà alcun effetto su quella magia.
- La prima carta del tuo grimorio è ancora nel tuo grimorio e non nella tua mano. Non puoi scartare carte dalla cima del tuo grimorio (ad esempio, per attivare le loro abilità incanalare).

Inchiostro dell'Assassino

{2} {B} {B}

Istantaneo

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata se controlli un artefatto e {1} in meno per essere lanciata se controlli un incantesimo.

Distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio.

- Se controlli un artefatto che è anche un incantesimo, l'Inchiostro dell'Assassino costa {2} in meno per essere lanciato.
- 

Indossare l'Armatura

{2} {U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura o un Veicolo bersaglio diventa una creatura artefatto con forza e costituzione base 4/5.

Pesca una carta.

- Indossare l'Armatura sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura o del Veicolo. Gli effetti che modificano in altri modi la sua forza e la sua costituzione si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.
  - Se Indossare l'Armatura fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, non conta come "manovrare" quel Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.
- 

Inseguimento di Kaito

{2} {B}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio scarta due carte. I Ninja e i Farabutti che controlla hanno minacciare fino alla fine del turno. *(Non possono essere bloccati tranne che da due o più creature.)*

- I Ninja e i Farabutti che hanno minacciare vengono determinati solo una volta, mentre si risolve l'Inseguimento di Kaito. Un Ninja o un Farabutto che entra nel campo di battaglia dopo che si è risolto non avrà minacciare e una creatura che ha guadagnato minacciare in questo modo ma poi smette di essere un Ninja o un Farabutto a causa di un altro effetto non perderà minacciare.
-

### Inseguitore Serpentino

{1}{G}

Creatura — Ninja Serpente

2/1

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

Ogniqualvolta l'Inseguitore Serpentino infligge danno da combattimento a un giocatore, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli che non ha segnalini +1/+1.

- Il bersaglio dell'abilità innescata dell'Inseguitore Serpentino diventerà un bersaglio illegale se riceve un segnalino +1/+1 prima che l'abilità innescata si risolva.

---

### Invocare gli Antichi

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

Stregoneria

Crea due pedine creatura Spirito 4/5 verdi. Per ognuna di esse, metti un segnalino cautela, un segnalino raggiungere o un segnalino travolgere a tua scelta su quella pedina.

- Scegli il tipo di segnalino che ognuna delle due pedine creatura Spirito verdi riceverà separatamente.
- Se un effetto di sostituzione ti fa creare più di due pedine, effettui quella scelta per ognuna di quelle pedine individualmente. Ad esempio, se risolvi Invocare gli Antichi mentre controlli le Vite Parallele, sceglierai un tipo di segnalino per ognuna delle quattro pedine risultanti.

---

### Invocare la Calamità

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

Istantaneo

Puoi lanciare fino a due magie istantaneo e/o stregoneria con valore di mana totale pari o inferiore a 6 dal tuo cimitero e/o dalla tua mano senza pagare il loro costo di mana. Se quelle magie stanno per essere messe nel tuo cimitero, invece esiliale. Esilia Invocare la Calamità.

- Invocare la Calamità considera i valori di mana e i tipi delle magie in pila, non i valori di mana e i tipi delle carte nel tuo cimitero. In particolare, questo significa che puoi lanciare il lato posteriore di una carta bifronte modale o qualsiasi lato di una carta split fintanto che le magie che stai lanciando sono istantanei o stregonerie e insieme hanno un valore di mana totale pari o inferiore a 6.
- Le magie vengono lanciate una dopo l'altra durante la risoluzione di Invocare la Calamità. La seconda 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.

---

Invocare la Disperazione

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

Stregoneria

Un avversario bersaglio sacrifica una creatura. Se non può, perde 2 punti vita e tu peschi una carta. Poi ripeti questo procedimento per un incantesimo e un planeswalker.

- L'avversario bersaglio non sceglie se sacrificare una creatura o meno, però sceglie quale creatura sotto il suo controllo sacrificare.
- Quando ripeti il procedimento, non scegli un nuovo giocatore. Lo stesso giocatore sacrifica ciascuno dei tre permanenti, se può farlo.
- Ripeti il procedimento per un incantesimo e un planeswalker indipendentemente dal fatto che l'avversario bersaglio abbia potuto sacrificare una creatura o meno.

---

Invocare la Giustizia

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

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero, poi distribuisce quattro segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature e/o Veicoli controllati da un giocatore bersaglio.

- Scegli entrambi i bersagli per questa magia mentre la lanci, ma scegli su quali creature e/o Veicoli mettere i segnalini mentre si risolve. In particolare, se hai bersagliato te stesso e hai messo sul campo di battaglia una carta creatura o Veicolo con Invocare la Giustizia, puoi mettere alcuni o tutti i segnalini su quel permanente.

---

Invocare i Venti

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

Stregoneria

Prendi il controllo di un artefatto o di una creatura bersaglio. STAPpa il bersaglio.

- Non potrai attaccare con la creatura di cui prendi il controllo o utilizzare le sue abilità attivate con {T} nel costo a meno che non abbia rapidità.
- Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento assegnati a quel permanente.

---

Isshin, Due Cieli in Uno

{R}{W}{B}

Creatura Legendaria — Samurai Umano

3/4

Se una creatura attaccante fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.

- L'abilità di Isshin, Due Cieli in Uno influenza solo le abilità innescate con condizioni direttamente correlate all'attacco, come "ogniqualevolta [questa creatura] attacca" o "ogniqualevolta attacchi con una o più creature". Non influenza le abilità innescate con altre condizioni di innesco, come "ogniqualevolta [questa creatura] viene TAPPata".
- L'effetto di Isshin non copia l'abilità innescata, la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione vengono effettuate separatamente.

#### Iterazione Creativa

{3} {U}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)*

I — Fai tornare fino a una creatura o a un planeswalker bersaglio in mano al suo proprietario.

II — Riprendi in mano una carta artefatto dal tuo cimitero. Se non puoi farlo, pesca una carta.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Rivelazione Vivente

Creatura Incantesimo — Lunantropo

3/3

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia, i tuoi avversari non possono lanciare magie con lo stesso valore di mana di quella magia fino al tuo prossimo turno.

- L'abilità innescata della Rivelazione Vivente si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. In particolare, l'abilità non ha alcun effetto finché non si risolve, quindi i tuoi avversari possono rispondere ad essa lanciando magie istantaneo con lo stesso valore di mana della magia originale.
- L'abilità innescata della Rivelazione Vivente non influenzerà le magie che un giocatore ha già lanciato, anche se quelle magie non si sono ancora risolte.

#### Jin-Gitaxias, Tiranno del Progresso

{5} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Pretore Phyrexiano

5/5

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, istantaneo o stregoneria, copia quella magia. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. *(Una copia di una magia permanente diventa una pedina.)*

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia artefatto, istantaneo o stregoneria, neutralizza quella magia.

Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia creata dalla prima abilità di Jin-Gitaxias avrà lo stesso modo o gli stessi modi. Non puoi scegliere altri modi.



- Se la magia copiata ha inflitto danno diviso tra i bersagli 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 ai bersagli al momento del lancio.
- Non puoi scegliere di pagare alcun costo addizionale per la copia creata dalla prima abilità di Jin-Gitaxias. 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 dalla prima abilità di Jin-Gitaxias vengono create direttamente in pila, quindi non sono “lanciate”. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno.
- Viene creata una copia anche se la magia che ha fatto innescare l’abilità è stata neutralizzata prima che quell’abilità si sia risolta. La copia si risolve prima della magia originale.
- L’ultima abilità di Jin-Gitaxias si innesca una volta per turno, non una volta per turno per avversario.

Kaito Shizuki

{1}{U}{B}

Planeswalker Leggendaro — Kaito

3

All’inizio della tua sottofase finale, se Kaito Shizuki è entrato nel campo di battaglia in questo turno, scompare.

+1: Pesca una carta. Poi scarta una carta a meno che tu non abbia attaccato in questo turno.

−2: Crea una pedina creatura Ninja 1/1 blu con “Questa creatura non può essere bloccata”.

−7: Ottieni un emblema con “Ogniqualvolta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura blu o nera, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola”.

- 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 Kaito Shizuki scompare, anche le Aure ad esso assegnate scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure appariranno nello stesso momento in cui apparirà Kaito e saranno ancora assegnate a Kaito.
- I permanenti appaiono durante la sottofase di STAP del loro controllore, subito prima che quel giocatore STAPpi i suoi permanenti. Kaito appare con lo stesso numero di segnalini fedeltà con cui era scomparso.
- Scompare non fa in modo che i permanenti lascino o rientrino nel campo di battaglia, quindi non si innescherà alcuna abilità “lascia-il-campo” o “entra-in-campo” e la prima abilità di Kaito non si innescherà di nuovo alla fine di un turno in cui è apparso.

Kami dei Terribili Segreti

{3}{B}

Creatura — Spirito

3/4

Quando il Kami dei Terribili Segreti entra nel campo di battaglia, se controlli un artefatto e un incantesimo, peschi una carta e guadagni 1 punto vita.

- L'artefatto e l'incantesimo possono essere lo stesso permanente.
- Se non controlli sia un artefatto che un incantesimo nel momento in cui il Kami dei Terribili Segreti entra nel campo di battaglia, la sua abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non li controlli entrambi, l'abilità non farà nulla.
- Il suo terribile segreto è che si dimentica sempre di chiamare a casa il giorno della festa della mamma.

#### Katana Ancestrale

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniqualevolta un Samurai o un Guerriero che controlli attacca da solo, puoi pagare {1}. Quando lo fai, assegnagli la Katana Ancestrale.

La creatura equipaggiata prende +2/+1.

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

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Ad esempio, l'abilità innescata della Katana Ancestrale non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- Se scegli di pagare {1} mentre l'abilità della Katana Ancestrale si risolve, si innesca una seconda abilità innescata e i giocatori possono rispondere ad essa. Poi, mentre quella seconda abilità si risolve, la Katana Ancestrale viene assegnata alla creatura che ha attaccato da sola.

#### Kirin Nuvola d'Acciaio

{2}{W}

Creatura Artefatto — Kirin Equipaggiamento

3/2

Volare

La creatura equipaggiata ha volare e "Non puoi perdere la partita e i tuoi avversari non possono vincere la partita".

Riconfigurare {5} ({5}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli; o toglie da una creatura.*

*Riconfigura solo come una stregoneria. Mentre è assegnata, questa carta non è una creatura.*)

- Nessun effetto di gioco potrà farti perdere la partita o farla vincere ai tuoi avversari finché controlli una creatura equipaggiata con il Kirin Nuvola d'Acciaio. Non importa se hai 0 o meno punti vita, se devi pescare una carta quando il tuo grimorio è vuoto, se hai dieci o più segnalini veleno, se hai finito le tue Nove Vite, se il tuo avversario è una Triscaidecafila e così via. Potrai continuare a giocare.
- Altre circostanze possono comunque farti perdere la partita. Ad esempio, perderai la partita se la concedi o se ricevi una penalità game loss o match loss durante un torneo sanzionato a causa di un'infrazione delle regole da torneo.
- Se controlli una creatura equipaggiata con il Kirin Nuvola d'Acciaio in una partita Two-Headed Giant, la tua squadra non può perdere la partita e la squadra avversaria non può vincerla.

- Se hai 0 o meno punti vita mentre il Kirin Nuvola d'Acciaio è equipaggiato a una creatura, l'attivazione di riconfigurare per assegnare il Kirin Nuvola d'Acciaio a un'altra creatura che controlli non ti farà perdere la partita. Perderesti la partita se il Kirin Nuvola d'Acciaio diventasse non assegnato o se venisse assegnato a una creatura che non controlli.
- 

Kotose, il Ragno Silenzioso

{3} {U} {B}

Creatura Legendaria — Ninja Umano

4/4

Quando Kotose, il Ragno Silenzioso entra nel campo di battaglia, esilia una carta bersaglio diversa da una carta terra base nel cimitero di un avversario. Passa in rassegna il cimitero, la mano e il grimorio di quel giocatore per un qualsiasi numero di carte con lo stesso nome di quella carta ed esiliale. Poi quel giocatore rimescola. Fintanto che controlli Kotose, puoi giocare una delle carte esiliate e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciarla.

- Puoi giocare esattamente una delle carte esiliate. Dopo che ne avrai giocata una, le altre rimarranno in esilio.
  - Se preferisci, puoi lasciare eventuali carte con lo stesso nome della carta bersaglio nelle zone in cui si trovano.
  - Se un altro giocatore prende il controllo di Kotose, il Ragno Silenzioso, non potrai giocare alcuna delle carte esiliate, neppure se più avanti ne riprendi il controllo. Analogamente, se Kotose lascia il campo di battaglia e poi ritorna, non potrai giocare le carte che sono state esiliate la prima volta in cui si trovava sul campo di battaglia.
- 

Kunai del Ninja

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha “{1}, {T}, Sacrifica il Kunai del Ninja: Il Kunai del Ninja infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio”.

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

- Se un giocatore prende il controllo di una creatura equipaggiata con il Kunai del Ninja di un avversario senza prendere anche il controllo dell'Equipaggiamento, non può attivare l'abilità che il Kunai fornisce alla creatura equipaggiata perché non può sacrificare permanenti che non controlla.
-

Lama degli Oni

{1}{B}

Creatura Artefatto — Demone Equipaggiamento

3/1

Minacciare

La creatura equipaggiata ha forza e costituzione base 5/5, ha minacciare ed è un Demone nero in aggiunta ai suoi altri tipi e colori.

Riconfigurare {2}{B}{B} (*{2}{B}{B}*): *Assegna a una creatura bersaglio che controlli; o togli da una creatura.*

*Riconfigura solo come una stregoneria. Mentre è assegnata, questa carta non è una creatura.*)

- La Lama degli Oni sostituirà tutti i precedenti effetti che impostano un numero specifico per la forza e la costituzione della creatura equipaggiata. Gli effetti che modificano in altri modi la forza e la costituzione della creatura equipaggiata si applicheranno comunque, indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini +1/+1.

---

La Ricostruzione di Eiganjo

{2}{W}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)*

I — Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura base, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

II — Puoi scartare una carta. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia TAPpata una carta permanente bersaglio con valore di mana pari o inferiore a 2 dal tuo cimitero.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

///

Architetto della Ricostruzione

Creatura Incantesimo — Monaco Volpe

3/4

Cautela

Ogniqualevolta l'Architetto della Ricostruzione attacca o blocca, crea una pedina creatura Spirito 1/1 incolore.

- Se scegli di scartare una carta mentre la seconda abilità capitolo de La Ricostruzione di Eiganjo si risolve, una seconda abilità innescata viene messa in pila e scegli un bersaglio per essa. In particolare, questo significa che puoi bersagliare la carta che hai scartato se è una carta permanente con valore di mana pari o inferiore a 2.
-

La Rinascita dei Kami Drago

{2}{G}

Incantesimo — Saga

*(Mentre questa Saga entra e dopo la tua sottofase di acquisizione, aggiungi un segnalino sapere.)*

I, II — Guadagni 2 punti vita. Guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Esiliane una a faccia in giù con un segnalino schiusa, poi metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine.

III — Esilia questa Saga, poi rimettila sul campo di battaglia trasformata sotto il tuo controllo.

////

Uovo di Kami Drago

Creatura Incantesimo — Uovo

0/1

Ogniqualevolta l'Uovo di Kami Drago o un Drago che controlli muore, puoi lanciare una magia creatura scelta tra le carte che possiedi in esilio con segnalini schiusa senza pagare il suo costo di mana.

- Puoi guardare le carte che esili con le prime due abilità capitolo de La Rinascita dei Kami Drago e puoi continuare a farlo dopo che ha lasciato il campo di battaglia.
- Se l'Uovo di Kami Drago e uno o più Draghi che controlli muoiono contemporaneamente, l'abilità dell'Uovo di Kami Drago si innescherà una volta per ciascuno di essi. Ogni volta che una di quelle abilità si risolve, potrai lanciare una magia creatura scelta tra le carte che possiedi in esilio con segnalini schiusa.

---

L'Imperatrice Viandante

{2}{W}{W}

Planeswalker Leggendario

3

Lampo

Se L'Imperatrice Viandante è entrata nel campo di battaglia in questo turno, puoi attivare le sue abilità di fedeltà in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo.

+1: Scegli fino a una creatura bersaglio. Metti un segnalino +1/+1 su di essa. Ha attacco improvviso fino alla fine del turno.

-1: Crea una pedina creatura Samurai 2/2 bianca con cautela.

-2: Esilia una creatura TAPPata bersaglio. Guadagni 2 punti vita.

- Puoi comunque attivare solo una delle abilità di fedeltà de L'Imperatrice Viandante nel turno in cui è entrata nel campo di battaglia.
-

### Marcia del Dolore Miserabile

{X} {B}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi esiliare un qualsiasi numero di carte nere dalla tua mano. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni carta esiliata in questo modo.

La Marcia del Dolore Miserabile infligge X danni a una creatura o a un planeswalker bersaglio e tu guadagni X punti vita.

- Puoi esiliare più carte del necessario per la prima abilità della Marcia del Dolore Miserabile, ma non puoi ridurre il suo costo di mana al di sotto di {B} in questo modo.
  - Il valore di mana della Marcia del Dolore Miserabile mentre è in pila è il valore scelto per X più 1, a prescindere da quanto mana hai effettivamente pagato per lanciarla.
- 

### Marcia della Gioia Incauta

{X} {R}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi esiliare un qualsiasi numero di carte rosse dalla tua mano. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni carta esiliata in questo modo.

Esilia le prime X carte del tuo grimorio. Puoi giocare fino a due di quelle carte fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Scegli quali carte giocare dall'esilio mentre le giochi, non mentre si risolve la Marcia della Gioia Incauta.
  - Puoi esiliare più carte del necessario per la prima abilità della Marcia della Gioia Incauta, ma non puoi ridurre il suo costo di mana al di sotto di {R} in questo modo.
  - Il valore di mana della Marcia della Gioia Incauta mentre è in pila è il valore scelto per X più 1, a prescindere da quanto mana hai effettivamente pagato per lanciarla.
- 

### Marcia della Luce Ultraterrena

{X} {W}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi esiliare un qualsiasi numero di carte bianche dalla tua mano. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni carta esiliata in questo modo.

Esilia un artefatto, una creatura o un incantesimo bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X.

- Puoi esiliare più carte del necessario per la prima abilità della Marcia della Luce Ultraterrena, ma non puoi ridurre il suo costo di mana al di sotto di {W} in questo modo.
- Ad esempio, supponiamo che tu voglia scegliere un bersaglio con valore di mana 6. X deve essere almeno pari a 6. Puoi scegliere di lanciare la Marcia della Luce Ultraterrena pagando {6} {W}. Puoi anche esiliare carte bianche dalla tua mano per ridurre quel costo di {2} per ognuna. Se ne avessi motivo, potresti anche scegliere un valore maggiore per X.

- Il valore di mana della Marcia della Luce Ultraterrena mentre è in pila è il valore scelto per X più 1, a prescindere da quanto mana hai effettivamente pagato per lanciarla.
- 

#### Marcia della Nebbia Vorticante

{X} {U}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi esiliare un qualsiasi numero di carte blu dalla tua mano.

Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni carta esiliata in questo modo.

Fino a X creature bersaglio scompaiono. *(Mentre sono scomparse, vengono trattate come se non esistessero. Ognuna di esse appare prima che il proprio controllore STAPpi durante la sua prossima sottofase di STAP.)*

- 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 una creatura scompare, anche le Aure e gli Equipaggiamenti ad essa assegnati scompaiono nello stesso momento. Quelle Aure e quegli Equipaggiamenti appariranno nello stesso momento in cui apparirà la creatura e saranno ancora assegnati ad essa.
  - 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.
  - Scompare non fa in modo che i permanenti lascino o rientrino nel campo di battaglia, quindi non si innescherà alcuna abilità “lascia-il-campo” o “entra-in-campo”.
  - Eventuali effetti continui con una durata di tipo “fintanto che”, ad esempio quello del Mind Flayer, 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.
  - Se un avversario prende il controllo di una delle tue creature, quella creatura scompare e la durata dell’effetto di cambio di controllo termina prima che il permanente appaia, quella creatura appare sotto il tuo controllo non appena inizia la prossima sottofase di STAP di quell’avversario. Se l’avversario lascia la partita prima della sua prossima sottofase di STAP, la creatura appare non appena inizia la successiva sottofase di STAP dopo che il turno dell’avversario sarebbe dovuto iniziare.
  - Puoi esiliare più carte del necessario per la prima abilità della Marcia della Nebbia Vorticante, ma non puoi ridurre il suo costo di mana al di sotto di {U} in questo modo.
  - Il valore di mana della Marcia della Nebbia Vorticante mentre è in pila è il valore scelto per X più 1, a prescindere da quanto mana hai effettivamente pagato per lanciarla.
-

### Marcia della Vita Germogliante

{X} {G}

Istantaneo

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi esiliare un qualsiasi numero di carte verdi dalla tua mano. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni carta esiliata in questo modo.

Scegli una creatura bersaglio con valore di mana inferiore a X. Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con lo stesso nome di quella creatura, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.

- Il bersaglio della Marcia della Vita Germogliante deve avere un valore di mana inferiore a X. Una creatura con un valore di mana pari a X non è un bersaglio legale.
  - Puoi esiliare più carte del necessario per la prima abilità della Marcia della Vita Germogliante, ma non puoi ridurre il suo costo di mana al di sotto di {G} in questo modo.
  - Ad esempio, supponiamo che tu voglia scegliere un bersaglio con valore di mana 3. X deve essere almeno pari a 4. Puoi scegliere di lanciare la Marcia della Vita Germogliante esiliando due carte verdi dalla tua mano e pagando {G}, esiliando una carta verde e pagando {2}{G} o semplicemente pagando {4}{G}. Se ne avessi motivo, potresti anche scegliere un valore maggiore per X.
  - Il valore di mana della Marcia della Vita Germogliante mentre è in pila è il valore scelto per X più 1, a prescindere da quanto mana hai effettivamente pagato per lanciarla.
- 

### Mecha del Legame Mentale

{2} {U}

Artefatto — Veicolo

4/3

Volare

Ogniquale volta il Mecha del Legame Mentale viene manovrato per la prima volta in ogni turno, fino alla fine del turno il Mecha del Legame Mentale diventa una copia di una creatura non leggendaria bersaglio che l'ha manovrato in questo turno, tranne che è 4/3, è un artefatto Veicolo in aggiunta ai suoi altri tipi e ha volare.

Manovrare 1

- La seconda abilità del Mecha del Legame Mentale si innesca mentre la sua abilità manovrare si risolve per la prima volta in ogni turno.
- L'abilità innescata del Mecha del Legame Mentale può bersagliare solo una creatura che è stata TAPpata per pagare il suo costo di manovrare in questo turno.
- Se un effetto continuo che non è un effetto di copia sta modificando la forza, la costituzione o i tipi del Mecha del Legame Mentale, quell'effetto continuerà ad applicarsi ad esso dopo che è diventato una copia.
- Il Mecha del Legame Mentale copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale (a meno che quella creatura non stia copiando qualcos'altro o non sia una pedina; vedi sotto), tranne che ha anche i tipi del Mecha del Legame Mentale ed è 4/3. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né eventuali effetti non di copia che abbiano modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.



- Se il Mecha del Legame Mentale diventa una copia di una creatura che sta copiando qualcos'altro, diventerà una copia di qualsiasi cosa quella creatura stia copiando.
- Se la creatura è una pedina, il Mecha del Legame Mentale copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha messa sul campo di battaglia. Non diventa una pedina.
- Se un giocatore manovra il Mecha del Legame Mentale con un permanente non leggendario che non è normalmente una creatura o un Veicolo, il permanente risultante che il Mecha del Legame Mentale diventa è una creatura artefatto 0/0 e in genere verrà messo nel cimitero del suo proprietario. Questo perché un effetto di copia non può impostare la forza e la costituzione di un permanente se essere una creatura non fa parte delle caratteristiche copiabili di quel permanente. L'effetto di manovrare viene quindi applicato dopo l'effetto di copia e diventa una creatura senza forza o costituzione specifiche, che sono entrambe impostate a 0.

#### Mecha Mobilizzatore

{1}{U}

Artefatto — Veicolo

3/4

Volare

Ogniqualvolta il Mecha Mobilizzatore viene manovrato, fino a un altro Veicolo bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto fino alla fine del turno.

Manovrare 3 (*TAPpa un qualsiasi numero di creature che controlli con forza totale pari o superiore a 3:*

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

- La seconda abilità del Mecha Mobilizzatore si innesca ogniqualvolta la sua abilità manovrare si risolve, anche se è già una creatura in quel momento.
- Quell'abilità non conta come "manovrare" un Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.
- Se un effetto che trasforma un Veicolo in una creatura non ne specifica la forza e la costituzione, il Veicolo ha la forza e la costituzione che avrebbe di solito se fosse manovrato.

#### Naomi, Pilastro dell'Ordine

{3}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Consigliere Umano

4/4

Ogniqualvolta Naomi, Pilastro dell'Ordine entra nel campo di battaglia o attacca, se controlli un artefatto e un incantesimo, crea una pedina creatura Samurai 2/2 bianca con cautela.

- L'artefatto e l'incantesimo possono essere lo stesso permanente.
- Se non controlli sia un artefatto che un incantesimo nel momento in cui Naomi, Pilastro dell'Ordine entra nel campo di battaglia o attacca, la sua abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non li controlli entrambi, l'abilità non farà nulla.

Nashi, Erede della Saggia della Luna

{1}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Ninja Ratto

3/2

Ninjutsu {3}{B} ({3}{B}), *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPpata e attaccante.*

Ogniqualvolta Nashi, Erede della Saggia della Luna infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del grimorio di ogni giocatore. Fino alla fine del turno, puoi giocare una di quelle carte. Se lanci una magia in questo modo, paga punti vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo costo di mana.

- Puoi lanciare una magia in questo modo solo pagando l'ammontare appropriato di punti vita. Non puoi pagare il suo costo normale e non puoi pagare altri eventuali costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi addizionali, come i costi di potenziamento. Se la magia ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli.
- Devi seguire tutte le normali regole sulla tempistica quando lanci una magia o giochi una terra in questo modo. Ad esempio, di norma non puoi giocare una carta terra in questo modo se hai già giocato una terra in questo turno.
- Se lanci una magia con {X} nel costo di mana in questo modo, l'unica scelta legale per il valore di X è 0.

---

Ninja dal Palmo Mordace

{2}{B}

Creatura — Ninja Umano

3/3

Ninjutsu {2}{B}

Il Ninja dal Palmo Mordace entra nel campo di battaglia con un segnalino minacciare.

Ogniqualvolta il Ninja dal Palmo Mordace infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi rimuovere un segnalino minacciare da esso. Quando lo fai, quel giocatore rivela la sua mano e tu scegli una carta non terra da essa. Esilia quella carta.

- Se scegli di rimuovere un segnalino minacciare dal Ninja dal Palmo Mordace mentre la sua abilità innescata si risolve, una seconda abilità innescata verrà messa in pila e i giocatori potranno rispondere ad essa con magie e abilità. Quando quella seconda abilità si risolve, il giocatore rivelerà la sua mano.

---

Norika Yamazaki, la Poetessa

{2}{W}

Creatura Leggendaria — Samurai Umano

3/2

Cautela

Ogniqualvolta un Samurai o un Guerriero che controlli attacca da solo, puoi lanciare una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero in questo turno.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Ad esempio, l'abilità innescata di Norika Yamazaki non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- Devi comunque seguire tutte le normali regole sulla tempistica e pagare tutti i costi della carta incantesimo che lanci in questo modo.

Oasi Inesplorata

Terra

L'Oasi Inesplorata entra nel campo di battaglia TAPPata.

Mentre l'Oasi Inesplorata entra nel campo di battaglia, scegli un colore.

{T}: Aggiungi un mana del colore scelto.

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

Ombra dai Mille Volti

{U}

Creatura — Ninja Umano

1/1

Ninjutsu {2}{U}{U} ({2}{U}{U}), *Fai tornare in mano al suo proprietario una creatura attaccante non bloccata che controlli: Metti questa carta sul campo di battaglia dalla tua mano TAPPata e attaccante.*

Volare

Quando l'Ombra dai Mille Volti entra nel campo di battaglia dalla tua mano, se sta attaccando, crea una pedina che è una copia di un'altra creatura attaccante bersaglio. La pedina entra nel campo di battaglia TAPPata e attaccante.

- Scegli quale avversario o planeswalker avversario viene attaccato dalla pedina mentre la metti sul campo di battaglia. Non deve necessariamente essere lo stesso giocatore o planeswalker attaccato dall'Ombra dai Mille Volti. (Ricorda che le regole di ninjutsu specificano che una creatura che entra nel campo di battaglia attaccante a causa di un'abilità ninjutsu attacca lo stesso giocatore o planeswalker che la creatura non bloccata ripresa in mano stava attaccando.)
- Sebbene la pedina stia attaccando, non è mai stata dichiarata come creatura attaccante (ai fini delle abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca, ad esempio).
- La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sulla creatura originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quella creatura ha dei segnalini, se ha Aure e/o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via. In particolare, non copia effetti che possano aver trasformato un permanente non creatura in una creatura. Se la pedina non è una creatura mentre entra nel campo di battaglia, non attaccherà.
- Se la creatura copiata aveva {X} nel suo costo di mana, X è considerato 0.
- Se la creatura copiata stava copiando qualcos'altro, la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che la creatura stava copiando.

- Se la creatura copiata è una pedina, la pedina creata dall’Ombra dai Mille Volti copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall’effetto che l’ha messa sul campo di battaglia.
- Eventuali abilità entra-in-campo della creatura copiata si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità “mentre [questa creatura] entra nel campo di battaglia” o “[Questa creatura] entra nel campo di battaglia con” della creatura copiata.

Passo Felpato, Voce dell’Imperatrice

{1}{W}

Creatura Leggendaria — Consigliere Volpe

2/2

Ogniqualvolta un’Aura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, se l’hai lanciata, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Aura con valore di mana pari o inferiore a quello di quell’Aura e con un nome diverso da ogni Aura che controlli, mettere quella carta sul campo di battaglia assegnata a Passo Felpato, Voce dell’Imperatrice, poi rimescolare.

- Se la carta Aura che trovi non può essere assegnata a Passo Felpato per qualsiasi motivo, rimane nel tuo grimorio e non entra nel campo di battaglia.

Prestigio della Reggente

{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +2/+2 fino alla fine del turno. Se è una creatura incantesimo o una creatura leggendaria, invece metti un segnalino +1/+1 su di essa e prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Se è sia una creatura incantesimo che una creatura leggendaria, metti comunque solo un segnalino +1/+1 su di essa e prende +1/+1 fino alla fine del turno.

Prototipo di Trappola Lunare

{U}

Artefatto

{T}, TAPpa un artefatto o una creatura STAPpati che controlli: Aggiungi {C}.

*Incanalare* — {4}{U}, Scarta il Prototipo di Trappola Lunare: Il proprietario di un permanente non terra bersaglio mette quel permanente in cima o in fondo al suo grimorio.

- Il proprietario di quel permanente sceglie se metterlo in cima o in fondo al grimorio. Gli altri giocatori sapranno quale sarà la sua scelta. In alcuni rari casi, tra cui le creature combinate o mutate, un permanente può essere composto da più carte. In quei casi, il proprietario del permanente mette tutte le carte in cima o tutte le carte in fondo al grimorio. Sceglie l’ordine relativo delle carte e gli altri giocatori non vengono a conoscenza di quell’ordine.

### Quando Eravamo Bambini

{3} {W}

Istantaneo

Fino a due creature bersaglio prendono +2/+2 fino alla fine del turno. Se controlli un artefatto e un incantesimo, quelle creature hanno anche legame vitale fino alla fine del turno.

- “Quelle creature” si riferisce alle creature bersaglio, non all’artefatto e all’incantesimo.
- L’artefatto e l’incantesimo possono essere lo stesso permanente.
- Viene verificato se controlli un artefatto e un incantesimo mentre si risolve Quando Eravamo Bambini.

---

### Raiyuu, Lama della Tempesta

{2} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Samurai Umano

3/3

Attacco improvviso

Ogniquale volta un Samurai o un Guerriero che controlli attacca da solo, STAPPALO. Se è la prima fase di combattimento del turno, c’è una fase di combattimento addizionale dopo questa fase.

- Una creatura attacca da sola se è l’unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Ad esempio, l’abilità innescata di Raiyuu non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- In particolare, l’abilità innescata non ti fornisce fasi principali addizionali. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.

---

### Randelli di Bronzo

{1}

Artefatto — Equipaggiamento

{2}: Fino alla fine del turno, la creatura equipaggiata prende +X/+0, dove X è il numero di volte che questa abilità si è risolta in questo turno.

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

- Mentre la prima abilità attivata si risolve, conta il numero di volte che quella stessa abilità di quegli stessi Randelli di Bronzo si è già risolta in quel turno, inclusa quella attivazione. Ad esempio, la prima volta che l’abilità si risolve in un turno fornirà +1/+0 fino alla fine del turno, la seconda volta +2/+0 fino alla fine del turno e così via.
  - Vengono contate anche le risoluzioni dell’abilità nel caso in cui i Randelli di Bronzo erano assegnati a una creatura diversa o a nessuna creatura in quel momento. Anche una copia dell’abilità (creata dall’Ordigno Litomorfo, per esempio) sarà conteggiata nel totale. Un’abilità di un altro Equipaggiamento con lo stesso nome e un’abilità che è stata neutralizzata non saranno conteggiate nel totale.
-

### Reattore di Dracolampo

{1} {R}

Artefatto

Ogniqualevolta il Reattore di Dracolampo o un altro artefatto entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino carica sul Reattore di Dracolampo.

{4}, Sacrifica il Reattore di Dracolampo: Scegli un giocatore bersaglio e fino a una creatura bersaglio. Il Reattore di Dracolampo infligge danno pari al numero di segnalini carica su di esso a quel giocatore e altrettanti danni a quella creatura.

- Bersagliare una creatura è facoltativo, ma devi scegliere almeno un giocatore bersaglio per attivare l'ultima abilità del Reattore di Dracolampo.
- Se bersagli sia un giocatore che una creatura mentre attivi l'abilità e uno dei bersagli è illegale mentre l'abilità si risolve, il Reattore di Dracolampo infliggerà danno al bersaglio legale rimanente. Se entrambi i bersagli sono illegali, l'abilità non si risolverà.

---

### Reliquiario Lungo la Strada

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}, Sacrifica il Reliquiario Lungo la Strada: Pesca una carta se controlli un artefatto. Pesca una carta se controlli un incantesimo.

- Se controlli sia un artefatto che un incantesimo, pescherai due carte. Un singolo permanente che è sia un artefatto che un incantesimo conta come se controllassi entrambi.

---

### Richiamo della Sorella Spirito

{3} {W} {B}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, scegli una carta permanente bersaglio nel tuo cimitero. Puoi sacrificare un permanente che condivide un tipo di carta con la carta scelta. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia la carta scelta dal tuo cimitero e ha "Se questo permanente sta per lasciare il campo di battaglia, esiliarlo invece di metterlo in qualsiasi altra zona".

- Se il Richiamo della Sorella Spirito lascia il campo di battaglia, l'effetto di sostituzione continua ad applicarsi. Se uno dei permanenti che il Richiamo della Sorella Spirito ha rimesso sul campo di battaglia sta per lasciarlo, invece verrà esiliato.
  - Poiché morire significa essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, una creatura o un planeswalker esiliato invece non "muore". Le abilità che si innescherebbero quando muore non si innescheranno.
-

Rischiarsepolcri  
{2}{B}  
Creatura — Spirito  
2/2

Volare

Quando il Rischiarsepolcri entra nel campo di battaglia, pesca una carta se è morta una creatura in questo turno.

Altrimenti, ogni giocatore sacrifica una creatura.

- La parola “altrimenti” nell’abilità innescata del Rischiarsepolcri si riferisce al fatto che una creatura sia morta o meno in questo turno, non se sia stata pescata o meno una carta.

---

Risona, Comandante Asari  
{1}{R}{W}  
Creatura Leggendaria — Samurai Umano  
3/3

Rapidità

Ogniquilvolta Risona, Comandante Asari infligge danno da combattimento a un giocatore, se non ha un segnalino indistruttibile, metti un segnalino indistruttibile su di essa.

Ogniquilvolta ti viene inflitto danno da combattimento, rimuovi un segnalino indistruttibile da Risona.

- Rimuovere il segnalino indistruttibile da Risona potrebbe causarne la morte se ha subito danni letali, di solito perché ha bloccato nello stesso combattimento in cui tu hai subito il danno.

---

Robospazzino Fuori Controllo  
{3}  
Creatura Artefatto — Costrutto  
0/4

Travolgere

Il Robospazzino Fuori Controllo prende +1/+0 per ogni carta artefatto e/o incantesimo nel tuo cimitero.

- Una carta nel tuo cimitero che è sia un artefatto che un incantesimo viene considerata una sola volta.

---

Saggezza dello Storico  
{2}{G}  
Incantesimo — Aura  
Incanta artefatto o creatura

Quando la Saggezza dello Storico entra nel campo di battaglia, se il permanente incantato è una creatura con la forza maggiore tra le creature sul campo di battaglia, pesca una carta.

Fintanto che il permanente incantato è una creatura, prende +2/+1.

- La Saggezza dello Storico ha una clausola del “se” interposto nella sua abilità innescata. Ciò significa che pescherai una carta solo se il permanente incantato è una creatura con la forza maggiore sia nel momento in cui l’abilità si innesca che nel momento in cui si risolve.
- Se la creatura incantata lascia il campo di battaglia in risposta all’abilità innescata ma l’Aura è ancora sul campo di battaglia, l’Aura verrà messa nel cimitero del suo proprietario come azione di stato. In quel caso, nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia non stava incantando un permanente e il suo controllore non pescherà una carta.

Saldatore di Rottami

{2}{R}

Creatura — Artefice Goblin

3/3

{T}, Sacrifica un artefatto con valore di mana pari a X:  
Rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto bersaglio con valore di mana inferiore a X dal tuo cimitero. Ha rapidità fino alla fine del turno.

- Il valore di mana della carta bersaglio deve essere inferiore a X. Una carta con valore di mana pari a X non è un bersaglio legale per l’abilità del Saldatore di Rottami.

Satoru Umezawa

{1}{U}{B}

Creatura Legendaria — Ninja Umano

2/4

Ogniqualevolta attivi un’abilità ninjutsu, guarda le prime tre carte del tuo grimorio. Aggiungine una alla tua mano e metti le altre in fondo al tuo grimorio in qualsiasi ordine. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

Ogni carta creatura nella tua mano ha ninjutsu

{2}{U}{B}.

- L’abilità innescata di Satoru Umezawa si innesca ogniqualevolta attivi un’abilità ninjutsu e si risolverà prima che quell’abilità si risolva. La carta con ninjutsu sarà ancora nella tua mano mentre l’abilità si risolve e deve rimanere rivelata fino a quando l’abilità ninjutsu non si risolve o viene altrimenti rimossa dalla pila.
- Dopo che hai attivato un’abilità ninjutsu, nessun giocatore potrà influenzare quell’abilità rimuovendo Satoru Umezawa dal campo di battaglia. Anche se Satoru lascia il campo di battaglia prima che si risolva, potrai comunque mettere la creatura sul campo di battaglia TAppata e attaccante.



Satsuki, il Sapere Vivente

{G}{W}

Creatura Leggendaria — Druido Umano

1/3

{T}: Metti un segnalino sapere su ogni Saga che controlli. Attiva solo come una stregoneria.

Quando Satsuki, il Sapere Vivente muore, scegli fino a uno —

- Fai tornare una Saga o una creatura incantesimo bersaglio che controlli in mano al suo proprietario.
- Riprendi in mano una carta Saga bersaglio dal tuo cimitero.

- Mettere un segnalino sapere su una Saga di solito fa innescare l'abilità capitolo successiva. Tuttavia, se ha già un numero di segnalini sapere pari al numero del suo capitolo finale, non si innescherà alcuna abilità. In particolare, questo non farà innescare di nuovo l'abilità capitolo finale.
- 

Scatola di Specchi

{3}

Artefatto

La “regola delle leggende” non si applica ai permanenti che controlli.

Ogni creatura leggendaria che controlli prende +1/+1.

Ogni creatura non pedina che controlli prende +1/+1 per ogni altra creatura che controlli con lo stesso nome di quella creatura.

- Una creatura a faccia in giù non ha alcun nome, quindi niente potrà avere il suo stesso nome.
  - Sebbene le creature pedina non ottengano un bonus dall'ultima abilità della Scatola di Specchi, le pedine che sono copie di creature non pedina migliorano il bonus che quelle creature ottengono.
  - La “regola delle leggende” stabilisce che se un giocatore controlla due o più permanenti leggendari con lo stesso nome, quel giocatore ne sceglie uno e mette gli altri nei cimiteri dei rispettivi proprietari
  - Mentre la “regola delle leggende” non si applica ai permanenti che controlli, puoi controllare un numero qualsiasi di permanenti leggendari con lo stesso nome e nessuno di essi verrà messo nel cimitero.
  - Se controlli più di un permanente leggendario con lo stesso nome e la “regola delle leggende” inizia ad applicarsi di nuovo (ad esempio, perché la Scatola di Specchi lascia il campo di battaglia), dovrai immediatamente attenerti alla regola e mettere tutti quei permanenti tranne uno nel cimitero.
-

Scimmia Lanciatrice

{R}

Creatura Artefatto — Scimmia Equipaggiamento

1/1

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniqualevolta la Scimmia Lanciatrice o la creatura equipaggiata viene bloccata, quel permanente infligge 1 danno al giocatore in difesa.

Riconfigurare {2} ({2}: *Assegna a una creatura bersaglio che controlli; o toglie da una creatura.*

*Riconfigura solo come una stregoneria. Mentre è assegnata, questa carta non è una creatura.*)

- Se la Scimmia Lanciatrice viene bloccata, la Scimmia Lanciatrice infligge il danno. Se la creatura equipaggiata viene bloccata, quella creatura infligge il danno, non la Scimmia Lanciatrice.
- 

Scoprire l'Impossibile

{2}{U}

Istantaneo

Guarda le prime cinque carte del tuo grimorio. Esiliane una a faccia in giù e metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale. Puoi lanciare la carta esiliata senza pagare il suo costo di mana se è una magia istantaneo con valore di mana pari o inferiore a 2. Se non lo fai, aggiungi quella carta alla tua mano.

- Puoi lanciare la carta che esili con Scoprire l'Impossibile fintanto che la magia risultante è una magia istantaneo con valore di mana pari o inferiore a 2, anche se la carta che hai esiliato non soddisfa tale criterio. Questo può accadere se esili una carta split, una carta bifronte modale, una carta avventuriero o simili.
- 

Silenziatore Dokuchi

{1}{B}

Creatura — Ninja Umano

2/1

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

Ogniqualevolta il Silenziatore Dokuchi infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi scartare una carta creatura. Quando lo fai, distruggi una creatura o un planeswalker bersaglio controllati da quel giocatore.

- Scegli il bersaglio per l'ultima abilità del Silenziatore Dokuchi solo dopo che hai scelto se scartare o meno una carta. Se scegli di scartare una carta, una seconda abilità innescata viene messa in pila e scegli un bersaglio per essa. Gli avversari possono rispondere a quell'abilità innescata come di consueto.
-

Singularità Esplosiva

{8} {R} {R}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi TAPpare un qualsiasi numero di creature STAPpate che controlli. Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura TAPpata in questo modo.

La Singularità Esplosiva infligge 10 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Il costo addizionale della Singularità Esplosiva non può ridurre il suo costo al di sotto di {R} {R}. Puoi comunque TAPpare un qualsiasi numero di creature STAPpate, anche se non ridurranno ulteriormente il suo costo.
- 

Taglieggiamento degli Ineluttabili

{2} {B}

Stregoneria

Un avversario bersaglio rivela la sua mano. Puoi scegliere una carta non terra da quella mano. Se lo fai, quel giocatore scarta quella carta. Se non lo fai, metti due segnalini +1/+1 su una creatura o un Veicolo che controlli.

- Scegli la creatura o il Veicolo su cui mettere i segnalini dopo che l'avversario bersaglio ha rivelato la sua mano e hai deciso se scegliere o meno una carta.
  - Puoi lanciare il Taglieggiamento degli Ineluttabili anche se non controlli alcuna creatura o Veicolo. Se alla fine non scegli una carta non terra (probabilmente perché l'avversario non ne rivela nessuna), non accade nient'altro.
- 

Takenuma, Pantano Abbandonato

Terra Leggendaria

{T}: Aggiungi {B}.

*Incanalare* — {3} {B}, Scarta Takenuma, Pantano

Abbandonato: Macina tre carte, poi riprendi in mano una carta creatura o planeswalker dal tuo cimitero. Questa abilità costa {1} in meno per essere attivata per ogni creatura leggendaria che controlli.

- Scegli la carta creatura o planeswalker da riprendere in mano solo dopo aver macinato tre carte. Puoi scegliere una carta creatura o planeswalker tra tutte le carte nel tuo cimitero, incluse le carte macinate.
-

Tameshi, Architetto della Realtà  
{2}{U}  
Creatura Leggendaria — Mago Lunantropo  
2/3

Ogniquale volta uno o più permanenti non creatura vengono ripresi in mano, pesca una carta. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

{X}{W}, Fai tornare una terra che controlli in mano al suo proprietario: Rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto o incantesimo bersaglio con valore di mana pari o inferiore a X dal tuo cimitero. Attiva solo come una stregoneria.

- La prima abilità di Tameshi si innesca solo ogniqualvolta uno o più permanenti non creatura vengono ripresi in mano dal campo di battaglia. Le carte permanente non creatura riprese in mano da altre zone non fanno innescare questa abilità.

---

Temprato dalla Solitudine  
{1}{R}

Incantesimo

Ogniquale volta una creatura che controlli attacca da sola, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno.

- Una creatura attacca da sola se è l'unica creatura dichiarata come attaccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Ad esempio, l'abilità del Temprato dalla Solitudine non si innescherà se attacchi con più creature e tutte tranne una vengono rimosse dal combattimento.
- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per giocare una carta in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra in questo modo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

---

Tessitrice dell'Armonia  
{1}{G}  
Creatura Incantesimo — Druido Serpente  
2/2

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

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

- Le abilità attivate e innescate da fonti incantesimo includono le abilità di carte incantesimo che possono essere attivate o innescate da altre zone, come le abilità incanalare.
-

Tezzeret, Traditore della Carne  
{2}{U}{U}  
Planeswalker Leggendaro — Tezzeret  
4

La prima abilità attivata di un artefatto che attivi in ogni turno costa {2} in meno per essere attivata.

+1: Pesca due carte. Poi scarta due carte a meno che non scarti una carta artefatto.

-2: Un artefatto bersaglio diventa una creatura artefatto.

Se non è un Veicolo, ha forza e costituzione base 4/4.

-6: Ottieni un emblema con “Ogniqualvolta un artefatto che controlli viene TAPpato, pesca una carta”.

- La prima abilità di Tezzeret, Traditore della Carne riduce il costo della prima abilità attivata di un artefatto che inizi ad attivare in ogni turno. La seconda abilità (e qualsiasi abilità successiva) di un artefatto che attivi in quel turno non costerà {2} in meno per essere attivata, anche se la prima abilità che hai attivato non è costata alcun mana in principio. In particolare, questo non esclude le abilità di mana.
- Se inizi ad attivare un'abilità che costa mana prima di attivare qualsiasi abilità di mana di cui hai bisogno per pagarla, sarà quell'abilità a ricevere lo sconto di Tezzeret. Il costo totale per quell'abilità viene vincolato e poi puoi attivare abilità di mana per pagarlo.
- Se attivi la seconda abilità di fedeltà di Tezzeret bersagliando un Veicolo, il Veicolo avrà la forza e la costituzione stampate su di esso.
- Se la seconda abilità di fedeltà di Tezzeret fa in modo che un Veicolo diventi una creatura artefatto, non conta come “manovrare” quel Veicolo ai fini delle abilità che si innescano quando viene manovrato un Veicolo.

---

Toccare il Reame degli Spiriti

{2}{W}

Incantesimo

Quando Toccare il Reame degli Spiriti entra nel campo di battaglia, esilia fino a un artefatto o una creatura bersaglio finché Toccare il Reame degli Spiriti non lascia il campo di battaglia.

*Incanalare* — {1}{W}, Scarta Toccare il Reame degli Spiriti: Esilia un artefatto o una creatura bersaglio.

Rimettilo sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se una carta bifronte viene esiliata e rimessa sul campo di battaglia con Toccare il Reame degli Spiriti o con la sua abilità incanalare, quella carta tornerà sul campo di battaglia con il lato frontale a faccia in su.
  - Se Toccare il Reame degli Spiriti lascia il campo di battaglia prima che la sua prima abilità 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.
-

Trasferimento dell'Anima

{1}{B}{B}

Stregoneria

Scegli uno. Se controlli un artefatto e un incantesimo mentre lanci questa magia, puoi scegliere entrambi.

- Esilia una creatura o un planeswalker bersaglio.
- Riprendi in mano una carta creatura o planeswalker bersaglio dal tuo cimitero.

- L'artefatto e l'incantesimo possono essere lo stesso permanente.
  - Dopo che hai lanciato il Trasferimento dell'Anima e scelto entrambi i modi, quello che accade in risposta all'artefatto o all'incantesimo che controlli è irrilevante. Potrai comunque utilizzare entrambi i modi scelti del Trasferimento dell'Anima.
- 

Turbozanna, Boss degli Okiba

{1}{W}{B}

Creatura Leggendaria — Pilota Ratto

4/3

All'inizio del combattimento nel tuo turno, rimetti sul campo di battaglia una carta Veicolo bersaglio dal tuo cimitero. Ha rapidità. Falla tornare in mano al suo proprietario all'inizio della tua prossima sottofase finale.

- Un Veicolo con rapidità deve comunque essere manovrato (o diventare una creatura in qualche altro modo) prima che possa attaccare.
- 

## **NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *KAMIGAWA: DINASTIA NEON***

Accolito Ascendente

{4}{G}

Creatura — Monaco Umano

1/1

L'Accolito Ascendente entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 per ogni segnalino +1/+1 tra le altre creature che controlli.

All'inizio del tuo mantenimento, raddoppia il numero di segnalini +1/+1 sull'Accolito Ascendente.

- Se l'Accolito Ascendente entra nel campo di battaglia contemporaneamente ad altre creature, non conta gli eventuali segnalini con cui quelle altre creature stanno per entrare nel campo di battaglia.
-

Aiuto degli Spiriti del Fumo

{X}{R}

Stregoneria

Scegli fino a X creature bersaglio. Per ognuna di quelle creature, crea una pedina incantesimo Aura rossa chiamata Benedizione del Fumo assegnata ad essa. Quelle pedine hanno incanta creatura e “Quando la creatura incantata muore, infligge 1 danno al suo controllore e tu crei una pedina Tesoro”.

- Se una Benedizione del Fumo che sta per essere creata dall’Aiuto degli Spiriti del Fumo non può essere assegnata a quella creatura per qualsiasi motivo, la pedina non viene creata.

---

Concordia con i Kami

{3}{G}

Incantesimo

All’inizio della tua sottofase finale, scegli uno o più —

- Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio con un segnalino su di essa.
  - Pesca una carta se controlli una creatura incantata.
  - Crea una pedina creatura Spirito 1/1 incolore se controlli una creatura equipaggiata.
- Non puoi scegliere il primo modo a meno che tu non abbia un bersaglio legale. Puoi scegliere il secondo e il terzo modo anche se non hai una creatura incantata o equipaggiata nel momento in cui questa abilità si innesca.
  - Se scegli il primo modo e la creatura bersaglio diventa un bersaglio illegale nel momento in cui l’abilità tenta di risolversi, l’abilità non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti, neppure se scegli altri modi.

---

Go-Shintai dell’Origine della Vita

{3}{G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Santuario

3/4

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Rimetti sul campo di battaglia una carta incantesimo bersaglio dal tuo cimitero.

Ogniqualvolta il Go-Shintai dell’Origine della Vita o un altro Santuario non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, crea una pedina creatura incantesimo Santuario 1/1 incolore.

- Se una pedina che è una copia del Go-Shintai dell’Origine della Vita entra nel campo di battaglia, farà innescare la sua stessa abilità innescata.
-

Kaima, la Calma Fratturata  
{2} {R} {G}  
Creatura Leggendaria — Spirito  
3/3

All'inizio della tua sottofase finale, sprona ogni creatura controllata dai tuoi avversari che è incantata da un'Aura che controlli. Metti un segnalino +1/+1 su Kaima, la Calma Fratturata per ogni creatura spronata in questo modo. *(Fino al tuo prossimo turno, le creature spronate attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

- L'insieme di creature spronate da questa abilità è vincolato quando si risolve. Incantare una creatura o rimuovere un'Aura da una creatura in seguito, non cambia il fatto che sia o meno spronata.

---

Kami della Celebrazione  
{4} {R}  
Creatura — Spirito  
3/3

Ogniqualvolta una creatura modificata che controlli attacca, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno. *(Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modifiche.)*  
Ogniqualvolta lanci una magia dall'esilio, metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio che controlli.

- Devi comunque pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per giocare una carta in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra in questo modo solo durante la tua fase principale mentre la pila è vuota e solo se non hai ancora giocato una terra in questo turno.

---

Mecha Impostore  
{1} {U}  
Artefatto — Veicolo  
3/1

Puoi far entrare il Mecha Impostore nel campo di battaglia come una copia di una creatura controllata da un avversario, tranne che è un artefatto Veicolo con manovrare 3 e perde tutti gli altri tipi di carta.  
Manovrare 3

- Il Mecha Impostore non copia alcun sottotipo correlato a un tipo di carta che ha perso. Ad esempio, se il Mecha Impostore entra nel campo di battaglia come copia di una pedina Soldato Umano 1/1, non è né un Umano né un Soldato. Non guadagnerà quei sottotipi se in seguito viene manovrato.
  - Se il Mecha Impostore entra nel campo di battaglia come copia di una creatura che era anche un planeswalker, perde sia il tipo di carta planeswalker che il tipo di carta creatura. Qualsiasi abilità di fedeltà che ha ora può essere attivata dal suo controllore come di consueto, ma è importante notare che non può essere attaccato e non perde segnalini fedeltà quando gli viene inflitto danno.
-



Myojin della Forza Imponente  
{5}{G}{G}{G}  
Creatura Leggendaria — Spirito  
8/8

Il Myojin della Forza Imponente entra nel campo di battaglia con un segnalino indistruttibile se l'hai lanciato dalla tua mano.

Rimuovi un segnalino indistruttibile dal Myojin della Forza Imponente: Distribuisci otto segnalini +1/+1 tra un qualsiasi numero di creature bersaglio che controlli. Hanno travolgere fino alla fine del turno.

- Scegli come distribuire i segnalini mentre attivi l'ultima abilità del Myojin della Forza Imponente. Ogni bersaglio deve ricevere almeno un segnalino. In particolare, non puoi scegliere più di otto bersagli solo per dare travolgere a più creature.

---

Myojin dei Sogni Criptici  
{5}{U}{U}{U}  
Creatura Leggendaria — Spirito  
3/3

Il Myojin dei Sogni Criptici entra nel campo di battaglia con un segnalino indistruttibile se l'hai lanciato dalla tua mano.

Rimuovi un segnalino indistruttibile dal Myojin dei Sogni Criptici: Copia tre volte una magia permanente bersaglio che controlli. *(Le copie diventano pedine.)*

- Se copi una magia permanente che ha dei bersagli, come una magia Aura, quei bersagli rimangono immutati.

---

Riconfigurazione Rapida  
{W}  
Incantesimo — Aura  
Lampo

Incanta creatura o Veicolo

Il permanente incantato è un artefatto Veicolo con manovrare 5 e perde tutti gli altri tipi di carta. *(Non è una creatura a meno che non sia manovrato.)*

- Il permanente mantiene tutte le sue abilità. In particolare, se la Riconfigurazione Rapida incanta un Veicolo, quel Veicolo guadagna manovrare 5 in aggiunta a qualsiasi abilità manovrare che già aveva.
- Se il permanente incantato stava attaccando o bloccando (o veniva attaccato se è un planeswalker) quando la Riconfigurazione Rapida gli è stata assegnata, quel permanente viene rimosso dal combattimento.
- Se la Riconfigurazione Rapida viene assegnata a una creatura che è anche un planeswalker, quel permanente perde il suo tipo di planeswalker. Le sue abilità di fedeltà possono comunque essere attivate dal suo controllore come di consueto, ma non può essere attaccato e il danno che gli viene inflitto non rimuove i segnalini fedeltà.
- Se la Riconfigurazione Rapida viene assegnata a una creatura che è anche un Equipaggiamento, quel permanente diventa un Veicolo e mantiene il sottotipo Equipaggiamento e le eventuali abilità correlate. Può

comunque equipaggiare le creature usando un'abilità equipaggiare o un'abilità riconfigurare. Se viene manovrato mentre è assegnato a una creatura, viene tolto da quella creatura.

---

#### Rinvigoritore Rampante

{3} {G}

Creatura — Idra Pianta

0/0

Il Rinvigoritore Rampante entra nel campo di battaglia con due segnalini +1/+1.

Quando il Rinvigoritore Rampante muore, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a X carte terra base, dove X è la forza del Rinvigoritore Rampante, mettile sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Usa la forza del Rinvigoritore Rampante quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare il valore di X per la sua ultima abilità.
- 

#### Scontro di Reami

{6} {R}

Stregoneria

Ogni giocatore rimescola tutte le creature che possiede nel proprio grimorio. Ogni giocatore che ha rimescolato una creatura non pedina nel proprio grimorio in questo modo rivela carte dalla cima del proprio grimorio finché non rivela una carta creatura, poi mette quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al proprio grimorio in ordine casuale.

- Tutte le creature vengono rimescolate nei grimori dei rispettivi proprietari contemporaneamente. Poi tutti i giocatori che hanno rimescolato creature non pedina nel proprio grimorio in questo modo rivelano carte. Quindi, tutte le carte creatura rivelate in questo modo entrano nel campo di battaglia contemporaneamente. Infine, tutte le altre carte vengono messe in fondo ai grimori dei rispettivi proprietari. Qualsiasi abilità che si è innescata durante questo procedimento viene poi messa in pila, a partire da quelle controllate dal giocatore attivo in un ordine a scelta di quel giocatore e continuando con le abilità di ogni altro giocatore in ordine di turno. L'ultimo giocatore a mettere le sue abilità in pila sarà il primo le cui abilità si risolveranno. Un giocatore che non controlla creature o che controlla solo pedine creatura rimescolerà comunque il proprio grimorio.
  - Ogni giocatore rivela e mette sul campo di battaglia una o meno carte creatura. Non rivela una carta per ogni creatura non pedina che rimescola nel suo grimorio; è solo una carta creatura al massimo.
-

Squadra da Battaglia Akki

{5} {R}

Creatura — Samurai Goblin

6/6

Ogniquale volta una o più creature modificate che controlli attaccano, STAPpa tutte le creature modificate che controlli. Dopo questa fase di combattimento, c'è una fase di combattimento addizionale. Questa abilità si innesca solo una volta per turno. *(Equipaggiamenti, Aure che controlli e segnalini sono modificate.)*

- Da notare che l'abilità innescata della Squadra da Battaglia Akki non ti fornisce fasi principali addizionali. Questo significa che passerai direttamente dalla sottofase di fine combattimento di una fase di combattimento alla sottofase di inizio combattimento della successiva.

---

Strepitamburo

{2} {W}

Creatura — Spirito

2/1

Volare

STAPpa tutte le creature che controlli durante lo STAP di ogni altro giocatore.

- Altri effetti possono impedire a una creatura di STAPpare durante una sottofase di STAP. Devi prestare molta attenzione, tuttavia, poiché molti effetti dicono che la creatura non STAPpa durante lo STAP del suo controllore e l'abilità di questa carta si applica durante gli STAP degli altri giocatori. Se una carta dice questo, allora lo Strepitamburo può STAPparla.
- Tutte le tue creature STAPpano durante lo STAP di ogni altro giocatore. Non puoi scegliere quali STAPpare.

---

Supervisore Aereo

{2} {W}

Artefatto — Veicolo

3/4

Volare

Ogniquale volta il Supervisore Aereo attacca, se il giocatore in difesa controlla più terre di te, passa in rassegna il tuo grimorio per una carta Pianura base, mettila sul campo di battaglia TAPpata, poi rimescola.

Manovrare 2

- L'abilità innescata del Supervisore Aereo ha una clausola del "se" interposto. Ciò significa che (1) l'abilità non si innescherà a meno che il giocatore in difesa non controlli più terre di te e che (2) l'abilità non avrà alcun effetto se controlli un numero di terre pari o superiore a quelle del giocatore in difesa quando si risolve.
-

Tanuki Trapiantatore

{3} {G}

Creatura Artefatto — Canide Equipaggiamento

2/4

Ogniqualevolta il Tanuki Trapiantatore o la creatura equipaggiata attacca, aggiungi un ammontare di {G} pari alla sua forza. Fino alla fine del turno, non perdi questo mana al termine di ogni fase o sottofase.

Riconfigurare {3} (*{3}*): *Assegna a una creatura bersaglio che controlli; o toglie da una creatura.*

*Riconfigura solo come una stregoneria. Mentre è assegnata, questa carta non è una creatura.*)

- Se il Tanuki Trapiantatore attacca, usa la sua forza per determinare quanto {G} aggiungere. Se la creatura equipaggiata attacca, usa la sua forza. In entrambi i casi, usa la forza mentre l'abilità innescata si risolve. Inoltre, sempre in entrambi i casi, se la creatura in quel momento non è sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia per determinare quanto {G} aggiungere.