

Note di release di *Commander Masters*

Redatte da Eric Levine

Ultima modifica: 15 maggio 2023

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 nuove carte di *Commander Masters*, con codice dell'espansione CMM, sono permesse nei formati Commander, Legacy e Vintage. Le ristampe con il codice dell'espansione CMM sono legali in qualsiasi formato in cui una carta con lo stesso nome sia già permessa.

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

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

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

Variante di gioco: Commander

Commander è un formato amatoriale creato e reso celebre dai fan. Il mazzo di ogni giocatore è guidato da un comandante, che è tradizionalmente una creatura leggendaria, anche se alcune carte non creatura possono essere i comandanti di un mazzo.

Commander viene giocato di solito in partite multiplayer Free-for-All amatoriali, sebbene siano comuni anche le partite a due giocatori. Ogni giocatore inizia con 40 punti vita. Ogni mazzo contiene esattamente 100 carte, compreso il comandante. Commander è inoltre un formato "singleton": ad eccezione delle terre base, ogni carta deve avere un nome diverso in inglese.

Fai riferimento alla sezione “Variante di gioco: Draft di Commander” più avanti per le regole modificate che saranno in vigore durante i draft di *Commander Masters*.

Visita Magic.Wizards.com/Commander per ulteriori informazioni sulla variante Commander.

La carta leggendaria scelta come comandante del mazzo gioca un ruolo fondamentale nelle partite e spesso apparirà più volte sul campo di battaglia.

- Di norma il tuo comandante è una creatura leggendaria, ma un esiguo numero di carte leggendarie hanno l'abilità “[Questa carta] può essere il tuo comandante”. Una carta leggendaria non creatura non può essere scelta come comandante del tuo mazzo a meno che non abbia quell'abilità.
- Il tuo comandante inizia la partita in un'area di gioco separata, chiamata zona di comando. Le altre carte nel tuo mazzo vengono mescolate e formano il tuo grimorio.
- Mentre il tuo comandante è nella zona di comando, le sue abilità non influenzano la partita a meno che non specifichino altrimenti.
- Puoi lanciare il tuo comandante dalla zona di comando. Ogni volta che lo fai, costa {2} in più per essere lanciato per ogni volta che lo hai lanciato in precedenza dalla zona di comando durante la partita. Questo costo addizionale è noto in gergo come “tassa del comandante”.
- Se lanci il tuo comandante dalla zona di comando per un costo alternativo o “senza pagare il suo costo di mana”, la tassa del comandante si applica in ogni caso.
- Se il tuo comandante sta per essere aggiunto alla tua mano oppure messo nel tuo grimorio da qualsiasi zona, puoi invece scegliere di metterlo nella zona di comando.
- Se il tuo comandante sta per essere messo nel tuo cimitero o in esilio, viene messo in quella zona come di consueto. La volta successiva che vengono verificate le azioni di stato, se il tuo comandante è ancora in quella zona, puoi scegliere di metterlo nella zona di comando.

L'identità di colore del tuo comandante determina le altre carte che possono far parte del tuo mazzo. L'identità di colore di una carta comprende i suoi colori (prendendo in considerazione il suo indicatore di colore, se ne ha uno), oltre ai colori di qualsiasi simbolo di mana colorato nel testo delle regole.

- L'identità di colore viene stabilita prima dell'inizio della partita e non cambia durante il suo svolgimento, neanche se il tuo comandante diventa di un colore diverso o si trova in una zona nascosta.
- Le parole che indicano colori nel testo di una carta non contribuiscono all'identità di colore di una carta.
- Una carta può essere inclusa nel tuo mazzo se la sua identità di colore è parte dell'identità di colore del tuo comandante. Ad esempio, se l'identità di colore del tuo comandante è bianca e blu, il tuo mazzo può includere carte con un'identità di colore bianca, blu o bianca e blu. Può anche includere carte senza colori nelle loro identità di colore.
- Non puoi includere nel tuo mazzo una terra con un tipo di terra base se l'abilità di mana normalmente associata a quel tipo di terra base genera un colore di mana non presente nell'identità di colore del tuo comandante.

Oltre alle normali regole riguardanti la vittoria e la sconfitta in una partita, il formato Commander presenta una regola aggiuntiva: un giocatore a cui siano stati inflitti 21 o più danni da combattimento dallo stesso comandante nel corso della partita perde la partita.

- I giocatori devono prendere nota dei danni da combattimento che vengono loro inflitti da ogni comandante nel corso della partita.

- Questa regola comprende il comandante stesso di un giocatore, che può infliggere danno da combattimento al suo proprietario se è controllato da un altro giocatore o se il suo danno da combattimento viene deviato sul suo proprietario.

A differenza delle partite uno contro uno, le partite multiplayer possono continuare dopo che un giocatore perde e lascia la partita.

- Quando un giocatore lascia la partita, anche tutti i permanenti, le magie e le altre carte possedute da quel giocatore lasciano la partita.
- Se quel giocatore controllava abilità o copie di magie in attesa di risolversi, queste smettono di esistere.
- Se quel giocatore controllava permanenti posseduti da un altro giocatore, gli effetti che ne fornivano il controllo al giocatore che ha lasciato la partita terminano. Se questo non dà il controllo dei permanenti a un giocatore diverso (probabilmente perché sono entrati nel campo di battaglia sotto il controllo del giocatore che ha lasciato la partita), quei permanenti vengono esiliati.

Variante di gioco: Draft di Commander

Il Draft di Commander combina elementi del Booster Draft e di Commander. Invece di costruire un mazzo in anticipo, i giocatori draftano e costruiscono un mazzo per il Draft di Commander come parte dell'esperienza. Per draftare, avranno bisogno di tre buste ciascuno e dovranno sedersi intorno al tavolo in ordine casuale. Per iniziare, ognuno apre una busta, sceglie due carte e le mette davanti a sé a faccia in giù, poi passa le altre carte al giocatore che siede alla sua sinistra. Ogni giocatore prende due carte dalla busta che ha ricevuto e le mette davanti a sé a faccia in giù, formando una singola pila di carte draftate, per poi passare le carte restanti al giocatore alla sua sinistra. Il procedimento va ripetuto finché non sono state draftate tutte le carte del primo turno di buste. Dopodiché, i giocatori apriranno la loro seconda busta seguendo il procedimento appena descritto, con l'unica eccezione che stavolta passeranno le carte alla loro destra. Le carte della terza busta verranno passate ancora una volta al giocatore alla sinistra.

Ogni giocatore avrà così scelto sessanta carte che costituiscono il suo "insieme di carte", da usare (in combinazione al numero desiderato di terre base) per costruire un mazzo di almeno 60 carte, incluso il comandante. Proprio come per i mazzi Commander Constructed, il mazzo può includere soltanto carte consentite dall'identità di colore del suo comandante. Tuttavia, a differenza dei mazzi Commander Constructed, i mazzi per il Draft di Commander possono includere più di una copia di qualsiasi carta, perciò non aver paura di scegliere doppioni.

Commander Masters include molti possibili comandanti e volevamo che fosse più facile per ogni giocatore usare i suoi preferiti. Negli eventi Draft di Commander in cui vengono utilizzate le buste di *Commander Masters*, puoi considerare qualsiasi comandante idoneo che abbia uno o meno colori nella sua identità di colore e non abbia già partner come se avesse partner (vedi "Partner" più avanti). In questo modo potrai creare alcune coppie di partner mai viste prima. Balan e Daretti! Tryx e Squarciagrinfia! Yargle e Ulamog! Componi e combina per trovare il tuo abbinamento preferito.

Il Pifferaio Prismatico

{5}

Creatura Leggendaria — Polimorfo

3/3

Se Il Pifferaio Prismatico è il tuo comandante, scegli un colore prima che inizi la partita. Il Pifferaio Prismatico è del colore scelto.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

Anche se sono presenti un gran numero di creature leggendarie in *Commander Masters*, potrebbe capitarti di arrivare a fine draft e di non avere quella giusta a guidare il tuo mazzo. Niente paura, Il Pifferaio Prismatico accorre in tuo aiuto. Il Pifferaio Prismatico appare al posto di una comune in circa un sesto delle buste per draft di *Commander Masters*. Dopo il draft, puoi aggiungere fino a due copie di Il Pifferaio Prismatico al tuo insieme di carte da utilizzare come comandanti del tuo mazzo (vedi “Partner” più avanti). Questo significa che non devi draftare Il Pifferaio Prismatico per giocarlo. Se ne hai bisogno per usarlo come comandante, puoi prendere in prestito copie non utilizzate dagli altri giocatori nel draft, dalla tua collezione o da qualsiasi altra parte.

Il colore che scegli per Il Pifferaio Prismatico durante la costruzione del mazzo determinerà la sua identità di colore. Ad esempio, se drafti carte rosse e verdi ma non hai una creatura leggendaria rosso-verde, puoi scegliere il colore rosso per una carta Il Pifferaio Prismatico e il colore verde per un'altra. Se hai draftato una creatura leggendaria verde, puoi usare quella creatura e scegliere il colore rosso per Il Pifferaio Prismatico.

Dopo che tutti i giocatori hanno costruito il mazzo, inizierà una partita tradizionale di Commander. Questo formato di draft è ottimizzato per otto giocatori, che verranno poi divisi in due gruppi da quattro, ma puoi scegliere di giocare come preferisci!

Riproposizione di meccaniche

Oltre 50 abilità definite da parola chiave, azioni definite da parola chiave, parole per definire un'abilità e meccaniche senza un nome specifico vengono riproposte in *Commander Masters*. Alcune carte con queste meccaniche presentano note individuali nella sezione “Note specifiche sulle carte”, a seconda dei casi. Le regole per queste meccaniche rimangono invariate in questa uscita.

In questa sezione troverai note per alcune delle meccaniche con il maggior numero di apparizioni e il più alto grado di complessità.

Abilità definita da parola chiave: partner

Come menzionato in precedenza, *partner* fa il suo ritorno in *Commander Masters*. Partner è un'abilità definita da parola chiave che permette al tuo mazzo Commander o di Draft di Commander di avere due comandanti, a patto che entrambi abbiano l'abilità partner.

Keleth, Famiglio dalla Criniera Solare
{1}{W}
Creatura Leggendaria — Cavallo
1/1
Ogniqualevolta un comandante che controlli attacca, metti un segnalino +1/+1 su di esso.
Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

Brinelin, il Kraken Lunare
{6} {U} {U}
Creatura Legendaria — Kraken
6/8

Quando Brinelin, il Kraken Lunare entra nel campo di battaglia e ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 6, puoi far tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.
Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

- Ad esclusione dell'eccezione di partner per gli eventi Draft di Commander che utilizzano buste per draft di *Commander Masters* (vedi sopra), le regole per partner non sono cambiate dalla sua ultima apparizione.
- Se nel tuo mazzo Commander sono presenti due comandanti, puoi includere solo carte le cui identità di colore rientrano nelle identità di colore combinate dei tuoi comandanti. Se Keleth e Brinelin sono i tuoi comandanti, il tuo mazzo può includere carte con il bianco e/o il blu nella loro identità di colore, ma non carte con il nero, il rosso o il verde.
- Entrambi i comandanti iniziano nella zona di comando, mentre le 98 carte restanti (o 58 in una partita di Draft di Commander) del tuo mazzo vengono mescolate e diventano il tuo grimorio.
- Per poter possedere due comandanti, entrambi devono avere l'abilità partner all'inizio della partita. Se perdono l'abilità durante la partita, nessuno dei due smette di essere un tuo comandante. (In un Draft di Commander di *Commander Masters*, se stai considerando una creatura idonea come se avesse partner, si applica lo stesso principio; nessuna modifica alle sue caratteristiche la farà smettere di essere il tuo comandante.)
- Una volta iniziata la partita, i tuoi due comandanti vengono considerati separatamente. Se ne lanci uno, non dovrai pagare {2} addizionale la prima volta che lanci l'altro. Un giocatore perde la partita dopo aver subito 21 danni inflitti da uno qualsiasi di loro: non viene contata la somma dei danni inflitti da entrambi.
- Se qualcosa si riferisce al tuo comandante mentre ne possiedi due, si riferisce a uno dei due a tua scelta. Se qualcosa ti dice di compiere un'azione sul tuo comandante (ad esempio, aggiungerlo alla tua mano dalla zona di comando per via del Faro di Comando), scegli uno dei tuoi comandanti nel momento in cui avviene l'effetto.
- Un effetto che verifica se controlli il tuo comandante viene soddisfatto se ne controlli uno o entrambi.
- Puoi scegliere due comandanti con partner che siano dello stesso colore o colori. In Draft di Commander, puoi persino scegliere due copie dello stesso comandante con partner se le hai draftate. Se è questo il caso, assicurati di tenere un conteggio separato del numero di volte che hai lanciato ciascuno dalla zona di comando ai fini della "tassa del comandante".

Meccanica: il monarca

Il monarca è una designazione che può essere assegnata a un giocatore. La corona assicura dei vantaggi, come una carta extra in ogni turno, ma attira anche attenzioni indesiderate da parte di altri giocatori. Il tuo regno resisterà alla prova del tempo o un altro giocatore ti strapperà la corona?

Regina Marchesa
{1}{R}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Assassino Umano
3/3
Tocco letale, rapidità
Quando la Regina Marchesa entra nel campo di battaglia,
diventi il monarca.
All'inizio del tuo mantenimento, se un avversario è il
monarca, crea una pedina creatura Assassino 1/1 nera
con tocco letale e rapidità.

- La partita inizia senza monarca. Dopo che un giocatore diventa monarca grazie a un effetto, la partita avrà esattamente un monarca da quel momento in avanti. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'era uno) smette di esserlo.
- Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo completo di queste abilità è “All'inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta” e “Ogniqualevolta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca”.
- Se l'abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
- Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.
- Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l'abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.

Parola per definire un'abilità: tenente

Tenente è una parola per definire un'abilità che appare in corsivo su alcune creature che diventano più potenti se controlli il tuo comandante. Una parola per definire un'abilità non influisce sulle regole.

Kraken della Mareggiata
{3}{U}{U}
Creatura — Kraken
5/5
Anti-malocchio
Tenente — Fintanto che controlli il tuo comandante, il
Kraken della Mareggiata prende +2/+2 e ha
“Ogniqualevolta il Kraken della Mareggiata viene
bloccato, puoi pescare due carte”.

- Le abilità tenente si applicano esclusivamente se il tuo comandante è sul campo di battaglia e sotto il tuo controllo. Se hai due comandanti, ti basta controllarne uno solo. Le abilità tenente si applicano solo una volta, anche se controlli più comandanti.
- Le abilità tenente verificano solo se tu controlli il tuo comandante, non i comandanti degli altri giocatori.

- Se prendi il controllo di una creatura con l'abilità tenente posseduta da un altro giocatore, quell'abilità verificherà se tu controlli il tuo comandante e si applicherà solo in quel caso. Non verificherà se il suo proprietario controlla il proprio comandante.
- Se perdi il controllo del tuo comandante, le abilità tenente delle creature che controlli smetteranno immediatamente di essere applicate. Se questo fa diventare la costituzione di una creatura minore o uguale all'ammontare di danni su di essa, la creatura verrà distrutta.
- Se un'abilità innescata fornita da un'abilità tenente si innesca e in risposta a quell'innescato perdi il controllo del tuo comandante (facendo perdere al tenente quell'abilità), l'abilità innescata si risolverà comunque.

Abilità definita da parola chiave: flashback

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

Saccheggio degli Infedeli
 {R}
 Stregoneria
 Pesca due carte, poi scarta due carte.
 Flashback {2} {R} *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

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

Abilità definita da parola chiave: ciclo

Ciclo fa il suo ritorno, offrendoti l'opportunità di rinunciare all'intero potenziale di una magia in cambio di una carta da pescare... e a volte anche di un piccolo extra quando la cicli.

Aviana Convocaventi
{4}{U}{U}
Creatura — Mago Uccello
4/3
Volare
Ciclo {U} ({U}, *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)
Quando cicli l'Aviana Convocaventi, una creatura bersaglio ha volare fino alla fine del turno.

- Alcune carte con ciclo hanno un'abilità che si innesca quando le cicli e altre carte hanno un'abilità che si innesca ogniqualvolta cicli una carta qualsiasi. Queste abilità innescate si risolveranno prima che tu possa pescare grazie all'abilità ciclo.
- Le abilità che si innescano quando cicli una carta e l'abilità ciclo stessa non sono magie. Gli effetti che interagiscono con le magie (come quello della Contromagia) non le influenzeranno.
- Puoi ciclare una carta anche se ha un'abilità innescata da ciclo per cui non esistono bersagli legali. Questo perché l'abilità ciclo e l'abilità innescata sono separate. Ciò significa anche che, se una delle due abilità viene neutralizzata, l'altra abilità si risolverà comunque.

Azione definita da parola chiave: proliferare

Proliferare è una meccanica riproposta che può aumentare il numero di segnalini su permanenti e giocatori.

Colpo della Viandante
{4}{W}
Stregoneria
Esilia una creatura bersaglio, poi prolifera. (*Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.*)

- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Puoi scegliere qualsiasi giocatore che abbia un segnalino, compresi gli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
 - Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi scegliere zero permanenti e puoi scegliere zero giocatori.
 - Se un giocatore o un permanente ha più di un tipo di segnalino e scegli di fargli ottenere segnalini addizionali, deve ottenerne uno per ogni tipo di segnalino che già possiede. Non puoi fargli ottenere solo un tipo di segnalino che già possiede e non gli altri.
 - Un'abilità che si innesca “Ogniqualvolta prolifera” si innesca anche se non hai scelto alcun permanente o giocatore mentre lo fai.
 - I giocatori possono rispondere a una magia o a un'abilità il cui effetto include proliferare. Tuttavia, dopo che quella magia o abilità ha iniziato a risolversi e il suo controllore ha scelto quali permanenti e giocatori otterranno nuovi segnalini, è troppo tardi per rispondere.
 - Se un permanente ha contemporaneamente sia segnalini +1/+1 che segnalini -1/-1, questi vengono rimossi a coppie come azione di stato in modo che sul permanente ne rimanga un solo tipo.
-

Ciclo di carte: magie gratuite dei comandanti

Queste cinque carte che fanno il loro ritorno dai mazzi Commander di *Ikor* rappresentano alcune delle creature leggendarie di quei mazzi intente a fare quel che più adorano. Se controlli un comandante, puoi lanciare queste magie gratuitamente.

Passatempo Mortale

{3} {B}

Istantaneo

Se controlli un comandante, puoi lanciare questa magia senza pagare il suo costo di mana.

Esilia una creatura bersaglio.

- Dopo che hai iniziato a lanciare questa magia, i giocatori non possono compiere altre azioni finché non hai terminato di lanciarla. In particolare, non possono tentare di rimuovere il comandante che controlli per farti pagare il suo costo.
- Non ha importanza di chi sia il comandante che controlli. Andrà bene uno qualsiasi. Se hai due comandanti, ti basta controllarne uno solo.

Ciclo di carte: Confluenze

Le Confluenze, apparse in origine in *Commander 2015*, sono magie modali che ti permettono di scegliere lo stesso modo più di una volta.

Confluenza Mistica

{3} {U} {U}

Istantaneo

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

- Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}.
 - Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.
 - Pesca una carta.
- Scegli i modi mentre lanci la magia. Dopo che i modi sono stati scelti, non possono essere cambiati.
 - Se un modo richiede un bersaglio, puoi selezionare quel modo solo se è disponibile un bersaglio legale. Ignora i requisiti del bersaglio per i modi che non scegli. Ogni volta che selezioni quel modo, puoi scegliere un bersaglio diverso oppure lo stesso bersaglio.
 - Indipendentemente dalla combinazione di modi che scegli, segui sempre le istruzioni nell'ordine in cui sono scritte.
 - Se scegli lo stesso modo più di una volta, decidi il relativo ordine mentre lanci la magia. Ad esempio, se scegli il secondo modo della Confluenza Mistica più di una volta, decidi il relativo ordine in cui far tornare le creature bersaglio in mano ai rispettivi proprietari.
 - Nessun giocatore può lanciare magie o attivare abilità tra un modo e l'altro di una magia che si sta risolvendo. Eventuali abilità innescate verranno messe in pila dopo che la magia avrà terminato di risolversi.
 - Se una Confluenza viene copiata, l'effetto che crea la copia di norma ti permetterà di scegliere nuovi bersagli, ma non potrai scegliere nuovi modi.

- Se tutti i bersagli dei modi scelti diventano illegali prima che una Confluenza si risolva, la magia non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.

Ciclo di carte: Medaglioni

Apparso in origine in *Tempesta*, il ciclo dei Medaglioni riduce il costo delle magie che lanci nei loro colori associati.

Medaglione di Smeraldo

{2}

Artefatto

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

- L'abilità non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- L'abilità non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente di mana generico di quel costo.
- Se ci sono costi aggiuntivi per lanciare una magia o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto (ad esempio, quello creato dall'abilità di Thalia, Protettrice di Thraben), applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.
- La riduzione di costo si può applicare a costi alternativi come i costi di flashback.
- Se una magia che lanci ha {X} nel costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia.

Ciclo di carte: terre doppie

Le cinque terre doppie incentrate sul multiplayer di *Leggende di Commander* sono tornate per rinforzare un po' la tua base di mana.

Fonti Rinvigorenti

Terra

Le Fonti Rinvigorenti entrano nel campo di battaglia

TAPpate a meno che tu non abbia due o più avversari.

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

- Conta il numero di avversari che hai al momento, non il numero di avversari con cui hai iniziato la partita. Se una partita a quattro giocatori si è ridotta a te e a un singolo avversario, la terra entra nel campo di battaglia TAPpata.
- Se un effetto mette la terra sul campo di battaglia TAPpata, avere due o più avversari non la STAPperà.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE DELL'ESPANSIONE PRINCIPALE DI *COMMANDER MASTERS*:

Abominio Folle

{5}{B}

Creatura — Mutante Zombie

5/3

{B}: Rigenera l'Abominio Folle. *(La prossima volta che questa creatura sta per essere distrutta, invece TAPpala, rimuovila dal combattimento e cura tutti i suoi danni.)*

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

- Contrariamente all'abilità ciclo classica, ciclopalude non ti permette di pescare una carta. Invece, ti permette di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Palude. Dopo che hai trovato una carta Palude nel tuo grimorio, la riveli, la aggiungi alla tua mano, poi rimescoli il tuo grimorio.
- Ciclopalude è una tipologia di ciclo. Qualsiasi abilità che si inneschi quando una carta viene ciclata si innesca anche quando viene attivata l'abilità ciclopalude di questa carta. Qualsiasi abilità che impedisca l'attivazione di un'abilità ciclo impedisce anche l'attivazione di ciclopalude.
- Ciclopalude è un'abilità attivata. Gli effetti che interagiscono con le abilità attivate (come quelli di Reprimere o degli Anelli dell'Allegro Focolare) potranno interagire con ciclopalude. Gli effetti che interagiscono con le magie (come quelli di Estirpare l'Anima o delle Beffe degli Spiritelli) non potranno.
- Puoi scegliere di trovare qualsiasi carta con il tipo di terra Palude, incluse le terre non base. Puoi anche scegliere di non trovare una carta, anche se c'è una carta Palude nel tuo grimorio.

Ainok Fratello d'Onore

{1}{W}

Creatura — Soldato Canide

2/1

Perdurare {1}{W} ({1}{W}, {T}: *Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. Perdura solo come una stregoneria.)*

Ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli ha attacco improvviso.

- Il costo per attivare l'abilità perdurare di una creatura include il simbolo del TAP ({T}). L'abilità perdurare di una creatura può essere attivata solo se quella creatura è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno.
 - Numerose creature con perdurare forniscono inoltre un'abilità alle creature con segnalini +1/+1 che controlli, incluse se stesse. Questi segnalini possono derivare da un'abilità perdurare, ma verrà considerato qualsiasi segnalino +1/+1 sulla creatura.
-

Akiri, Viaggiatrice Impavida

{1}{R}{W}

Creatura Legendaria — Guerriero Kor

3/3

Ogniqualevolta attacchi un giocatore con una o più creature equipaggiate, pesca una carta.

{W}: Puoi far diventare non assegnato un Equipaggiamento che è assegnato a una creatura che controlli. Se lo fai, TAPpa quella creatura e ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- La prima abilità di Akiri ti richiede di pescare una sola carta per giocatore che attacchi con una creatura equipaggiata, indipendentemente dal numero di creature equipaggiate con cui lo attacchi e dal numero di Equipaggiamenti assegnati a quella creatura.
- Le creature equipaggiate che attaccano un planeswalker o una battaglia non faranno innescare la prima abilità di Akiri.
- L'Equipaggiamento che viene tolto rimane sul campo di battaglia.
- Scegli quale Equipaggiamento togliere mentre la seconda abilità di Akiri si risolve. Togliere un Equipaggiamento a una creatura non influisce su altri Equipaggiamenti assegnati a quella creatura. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui togli l'Equipaggiamento e il momento in cui la creatura viene TAPPata e guadagna indistruttibile.
- Se la creatura è già TAPPata, guadagna solo indistruttibile fino alla fine del turno.

Alharu, Ritualista Solenne

{4}{W}

Creatura Legendaria — Monaco Umano

3/3

Quando Alharu, Ritualista Solenne entra nel campo di battaglia, scegli fino ad altre due creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna.

Ogniqualevolta una creatura non pedina con un segnalino +1/+1 che controlli muore, crea una pedina creatura Spirito 1/1 bianca con volare.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

- Crei solo una pedina Spirito, non una per ogni segnalino +1/+1 che aveva la creatura che è morta.
 - Se una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli muore contemporaneamente ad Alharu, l'abilità di Alharu si innesca per quella creatura.
 - Se Alharu ha un segnalino +1/+1 e muore, la sua abilità si innesca per Alharu.
-

Anafenza, Spirito dell'Albero Atavico
{W}{W}
Creatura Leggendaria — Soldato Spirito
2/2

Ogniqualevolta un'altra creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, sostieni 1.
(Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti un segnalino +1/+1 su di essa.)

- Sostenere non bersaglia alcuna creatura, anche se alcune magie e abilità che sostengono possono avere altri effetti che bersagliano creature. Ad esempio, potresti mettere segnalini su una creatura con protezione dal bianco con l'abilità sostenere di Anafenza, Spirito dell'Albero Atavico.
- Determini su quale creatura mettere segnalini mentre la magia o abilità che ti richiede di sostenere si risolve. Questa potrebbe essere la stessa creatura con l'abilità sostenere, se è ancora sotto il tuo controllo e ha la costituzione minore.

Anax, Temprato nella Forgia
{1}{R}{R}
Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio
*/3

La forza di Anax è pari alla tua devozione al rosso. (La tua devozione al rosso è la somma dei {R} nel costo di mana dei permanenti che controlli.)

Ogniqualevolta Anax o un'altra creatura non pedina che controlli muore, crea una pedina creatura Satiro 1/1 rossa con "Questa creatura non può bloccare". Se la forza della creatura era pari o superiore a 4, crea invece due di quelle pedine.

- L'abilità che definisce la forza di Anax funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Se Anax muore contemporaneamente a un'altra creatura non pedina che controlli, la sua abilità si innesca per ciascuna di esse.
- Per determinare se crei due pedine, verifica la forza della creatura che è morta subito prima che morisse.
- Se crei una pedina che è una copia di Anax, la sua ultima abilità si innesca quando muore.
- I simboli di mana generico e incolore ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} ecc.) nel costo di mana dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana nei riquadri di testo dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana ibrido, i simboli di mana ibrido monocoloro e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Se un'abilità attivata o innescata ha un effetto che dipende dalla tua devozione a un colore, devi contare il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l'abilità si risolve. Il permanente con quell'abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- Se metti un'Aura sul permanente di un avversario, quell'Aura è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.

Annegare nel Dolore

{1}{B}{B}

Stregoneria

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

Profetizza 1.

- Annegare nel Dolore influenza solo le creature sul campo di battaglia quando si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia o le carte che diventano creature più avanti nel turno non prenderanno -2/-2.

Araldo della Schiera

{3}{W}{W}

Creatura — Angelo

4/4

Volare, cautela

Miriade (Ogniqualvolta questa creatura attacca, per ogni avversario diverso dal giocatore in difesa, puoi creare una pedina che è una copia di questa creatura TAPpata e che attacca quel giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore. Esilia le pedine alla fine del combattimento.)

- Le pedine create dall'abilità miriade entrano nel campo di battaglia TAPpate anche se hanno cautela.
- Il termine “giocatore in difesa” nelle regole di miriade (o qualsiasi altra abilità di una creatura attaccante) si riferisce al giocatore che la creatura con miriade stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento, al controllore del planeswalker che la creatura stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento o al protettore della battaglia che la creatura stava attaccando nel momento in cui è diventata una creatura attaccante in questo combattimento.
- Se il giocatore in difesa è il tuo unico avversario, non vengono messe pedine sul campo di battaglia.
- Scegli se ogni pedina attacca il giocatore o un planeswalker controllato dal giocatore mentre viene creata la pedina.
- Nonostante le pedine entrino nel campo di battaglia come attaccanti, non sono mai state dichiarate come creature attaccanti. Le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura attacca non si innescheranno, inclusa l'abilità miriade delle pedine. Se è necessario pagare dei costi per far attaccare una creatura, tali costi non si applicano alle pedine.
- Tutte le pedine creatura entrano nel campo di battaglia contemporaneamente.
- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla creatura originale e nulla di più. Non copia se quella creatura è TAPpata o STAPpata, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati o qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- 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 creatura copiata.

- Se miriade crea più di una pedina per ogni giocatore (a causa di un effetto come quello creato dalla Stagione del Raddoppio), puoi decidere separatamente per ogni pedina se quest'ultima attacca il giocatore o un planeswalker controllato da quel giocatore.

Arco Trafiggicuo

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata attacca, l'Arco Trafiggicuo infligge 1 danno a una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

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

- L'Arco Trafiggicuo (non la creatura equipaggiata) è la fonte dell'abilità innescata e la fonte del danno. Questo significa che una creatura con protezione dal verde può essere bersagliata anche se l'Arco Trafiggicuo è equipaggiato a una creatura verde, ma una creatura con protezione dagli artefatti non può esserlo.
- Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa. Se una creatura sta attaccando una battaglia, il protettore di quella battaglia è il giocatore in difesa.

Armaiolo Rinomato

{1} {U}

Creatura — Artefice Umano

1/3

{T}: Aggiungi {C} {C}. Spendi questo mana solo per lanciare magie artefatto o attivare abilità di artefatti.

{U}, {T}: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta chiamata Arco Trafiggicuo o Fiala di Fuoco

Draconico, rivelala e aggiungila alla tua mano, poi rimescola.

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Non puoi spendere mana aggiunto da questa abilità per pagare i costi delle abilità innescate di artefatti, ad esempio la prima abilità del Martello dei Nani.
- Il mana generato dalla prima abilità dell'Armaiolo Rinomato non può essere speso per attivare abilità di fonti artefatto che non sono sul campo di battaglia.

Arraffatore di Tesori

{2} {R}

Creatura — Farabutto Goblin

3/2

Ogniqualvolta un avversario TAPpa un artefatto per attingere mana, prendi il controllo di quell'artefatto fino alla fine del tuo prossimo turno.

- Un artefatto viene “TAPPato per attingere mana” quando un giocatore attiva un’abilità di mana di un artefatto che include {T} (il simbolo del TAP). In particolare, se TAPPi un artefatto per pagare una magia con la parola chiave improvvisare non lo stai TAPPando per attingere mana.
- Se l’artefatto lascia il campo di battaglia, l’Arraffatore di Tesori non lo arraffa dalla zona in cui si è spostato.
- L’artefatto resta TAPPato quando ne prendi il controllo.
- Se un avversario TAPPa un artefatto per attingere mana durante il tuo turno, ne prendi il controllo e lo mantieni fino alla fine del tuo prossimo turno.
- Se controlli più Arraffatori di Tesori, i loro effetti terminano tutti contemporaneamente. Non manterrai un artefatto più a lungo.
- Se più giocatori controllano ciascuno uno o più Arraffatori di Tesori, un artefatto TAPPato per attingere mana si imbarcherà in un viaggio decisamente complesso. Ad esempio, se il giocatore A TAPPa un artefatto per attingere mana durante il proprio turno e i giocatori B e C sono i prossimi in ordine di turno che controllano Arraffatori di Tesori, l’abilità di C si risolve prima di quella di B, così C prende il controllo dell’artefatto. Dopodiché, B prende il controllo dell’artefatto. B lo mantiene durante il proprio turno, poi C riprende il controllo dell’artefatto una volta terminato l’effetto di B; infine, A lo recupera dopo il termine dell’effetto di C. Tuttavia, se B o C TAPPano l’artefatto per attingere mana, uno di loro lo ruberà all’altro. Potresti dover prestare molta attenzione a quali effetti sono ancora validi, quali sono terminati e a chi appartengono i vari artefatti.
- In una partita multiplayer, se un giocatore lascia la partita, tutte le carte di cui quel giocatore è proprietario lasciano a loro volta la partita. Se quel giocatore controlla dei tesori arraffati, l’effetto che gli fornisce il controllo di quegli artefatti termina.

Artista della Fornace Tempesta

{3} {R}

Creatura — Sciamano Nano

2/2

L’Artista della Fornace Tempesta prende +1/+0 per ogni artefatto che controlli.

Artemagica — Ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina Tesoro.

- Ogni abilità artemagica ha un effetto specifico, anche se la condizione di innesco è la stessa per tutte e cioè “ogniqualvolta lanci o copi una magia istantaneo o stregoneria”.
- Ad esempio, se controlli l’Artista della Fornace Tempesta e lanci una magia istantaneo o stregoneria, l’abilità artemagica dell’Artista della Fornace Tempesta si innescherà e creerà una pedina Tesoro.
- Se un effetto crea una copia di una magia istantaneo o stregoneria, l’abilità artemagica si innescherà anche in questo caso.
- Se un effetto crea più copie di una magia istantaneo o stregoneria, le abilità artemagica si innescheranno una volta per ogni copia creata dall’effetto.
- Alcuni effetti ti richiedono di copiare una carta istantaneo o stregoneria in una zona diversa dalla pila. Queste copie non faranno innescare l’abilità artemagica. Tuttavia, la maggior parte di tali effetti ti permette anche di lanciare la copia e il lancio della copia farà innescare le abilità artemagica.

Aryel, Cavaliere di Windgrace
{2}{W}{B}
Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano
4/4

Cautela
{2}{W}, {T}: Crea una pedina creatura Cavaliere 2/2
bianca con cautela.
{B}, {T}, TAPpa X Cavalieri STAPpati che controlli:
Distruggi una creatura bersaglio con forza pari o
inferiore a X.

- TAPpare Aryel per attivare una delle sue abilità mentre sta attaccando non la rimuove dal combattimento.
- Puoi TAPpare qualsiasi Cavaliere STAPpato che controlli, anche uno che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno, per pagare il costo dell'ultima abilità di Aryel. Tuttavia, devi aver controllato Aryel ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno per poter usare una delle sue abilità attivate.
- Una volta che hai dichiarato l'attivazione dell'ultima abilità di Aryel, nessun giocatore può compiere altre azioni finché l'abilità non è stata pagata. In particolare, i giocatori non possono cercare di rendere il valore di X non valido rimuovendo o TAPpando i tuoi Cavalieri.
- Se la forza della creatura bersaglio è maggiore di X mentre l'ultima abilità di Aryel tenta di risolversi, quest'ultima non si risolve. Non puoi TAPpare Cavalieri aggiuntivi una volta che l'abilità è stata attivata.

Ascensione del Capo Sanguinario
{B}

Incantesimo
All'inizio di ogni sottofase finale, se un avversario ha perso 2 o più punti vita in questo turno, puoi mettere un segnalino ricerca sull'Ascensione del Capo Sanguinario. *(Il danno provoca la perdita di punti vita.)*
Ogniquale volta una carta viene messa nel cimitero di un avversario da qualsiasi zona, se l'Ascensione del Capo Sanguinario ha tre o più segnalini ricerca, puoi far perdere 2 punti vita a quel giocatore. Se lo fai, guadagni 2 punti vita.

- La prima abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario ha una clausola del "se" interposto. Non si innescherà a meno che un avversario non abbia già perso 2 o più punti vita all'inizio della sottofase finale.
- La prima abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario verifica quanti punti vita sono stati persi da ciascun avversario nel corso dell'intero turno, anche se l'Ascensione del Capo Sanguinario non è stata sul campo di battaglia fin dall'inizio del turno.
- Affinché si inneschi la prima abilità, un singolo avversario deve aver perso 2 punti vita. Non si innescherà se due avversari perdono 1 punto vita ciascuno. Questa abilità si innescherà al massimo una volta per turno, indipendentemente da quanti avversari hanno perso 2 o più punti vita.
- La prima abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario verifica solo se sono stati persi punti vita. Non si preoccupa se sono stati anche guadagnati punti vita. Per esempio, se un avversario ha perso 4 punti vita e ha guadagnato 6 punti vita nel corso del turno, quel giocatore avrà più punti vita di quanti ne avesse all'inizio del turno, ma la prima abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario si innescherà comunque.

- La seconda abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario non si comporta come un'abilità innescata "lascia il campo di battaglia", poiché la carta messa nel cimitero di un avversario può esserci finita da qualsiasi zona. Se un'Ascensione del Capo Sanguinario con tre segnalini ricerca e un permanente posseduto da un avversario vengono distrutti contemporaneamente, per esempio, il gioco non considererà retroattivamente questi eventi e la seconda abilità dell'Ascensione del Capo Sanguinario non si innescherà.

Ascesa Furiosa

{2} {R}

Incantesimo

All'inizio della tua sottofase finale, se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta finché non esili un'altra carta con l'Ascesa Furiosa.

- Se non controlli una creatura con forza pari o superiore a 4 all'inizio della tua sottofase finale, l'abilità dell'Ascesa Furiosa non si innescherà. Se non ne controlli una mentre l'abilità si risolve, quest'ultima non avrà alcun effetto. Tuttavia, non deve necessariamente trattarsi della stessa creatura in entrambi i momenti.
- L'abilità dell'Ascesa Furiosa ti fa esiliare solo una carta, a prescindere da quante creature con forza pari o superiore a 4 controlli oltre la prima.
- L'effetto dell'Ascesa Furiosa non cambia il momento in cui puoi giocare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, non puoi giocarla a meno che tu non abbia ancora la possibilità di giocare terre.
- Giocare una carta esiliata fa sì che essa lasci l'esilio. Non puoi giocarla più volte.
- Se l'Ascesa Furiosa lascia il campo di battaglia prima che tu abbia giocato la carta esiliata più di recente, puoi giocare quella carta fintanto che rimane esiliata.

Aspirante Sanguinario

{1} {R}

Creatura — Berserker Satiro

1/1

Ogniquale volta sacrifichi un permanente, metti un segnalino +1/+1 sull'Aspirante Sanguinario.

{1} {R}, {T}, Sacrifica una creatura o un incantesimo:

L'Aspirante Sanguinario infligge 1 danno a una creatura bersaglio. Quella creatura non può bloccare in questo turno.

- La prima abilità dell'Aspirante Sanguinario è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un permanente quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per sacrificare permanenti, come la sua seconda abilità.
- Se sacrifichi un permanente per lanciare una magia o attivare un'abilità, la prima abilità dell'Aspirante Sanguinario si risolverà prima di quella magia o abilità.
- Puoi sacrificare l'Aspirante Sanguinario per pagare il costo della sua stessa ultima abilità.
- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui l'ultima abilità dell'Aspirante Sanguinario tenta di risolversi, l'abilità non si risolverà. La creatura può bloccare come di consueto. Se il

bersaglio è legale ma non gli viene inflitto danno, probabilmente per via di un effetto di prevenzione, non può bloccare in questo turno.

Assistente Pazzo

{1}{U}

Creatura — Mago Umano

1/1

{T}, Macina una carta: Aggiungi {C}. *(Per macinare una carta, metti nel tuo cimitero la prima carta del tuo grimorio.)*

- Se attivi l'abilità dell'Assistente Pazzo mentre lanci una magia, non puoi scegliere di ritirare l'abilità dopo aver visto la carta che è stata messa nel tuo cimitero.
-

Atto Spietato

{1}{B}

Istantaneo

Scegli uno —

- Distruggi una creatura bersaglio senza segnalini.
 - Rimuovi fino a tre segnalini da una creatura bersaglio.
 - Se scegli il secondo modo dell'Atto Spietato, scegli tu quali segnalini rimuovere dalla creatura, indipendentemente da chi la controlla. Puoi scegliere segnalini di diversi tipi.
 - Se scegli il primo modo e la creatura ottiene un segnalino in risposta, non puoi invece rimuovere segnalini da essa; la magia semplicemente non si risolve. Analogamente, se scegli il secondo modo e la creatura perde i suoi segnalini in risposta, non puoi distruggerla invece.
-

Augure Cadaverico

{3}{B}

Creatura — Mago Zombie

4/2

Quando l'Augure Cadaverico muore, peschi X carte e perdi X punti vita, dove X è il numero di carte creatura nel cimitero di un giocatore bersaglio.

- Scegli il giocatore bersaglio mentre l'abilità viene messa in pila, ma determini il valore di X mentre quell'abilità si risolve. Se bersagli te stesso e l'Augure Cadaverico è ancora nel cimitero, la sua abilità lo considera tra le creature nel cimitero.
-

Avacyn, Angelo della Speranza

{5}{W}{W}{W}

Creatura Legendaria — Angelo

8/8

Volare, cautela, indistruttibile

Gli altri permanenti che controlli hanno indistruttibile.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura che controlli potrebbe diventare letale se Avacyn lasciasse il campo di battaglia durante quel turno.
- Un planeswalker con indistruttibile perde comunque segnalini fedeltà se gli viene inflitto danno. Viene messo nel cimitero del suo proprietario se la sua fedeltà viene ridotta a 0.
- Una battaglia con indistruttibile perde comunque segnalini difesa se le viene inflitto danno. Se è un Assedio, verrà comunque esiliato quando l'ultimo segnalino difesa viene rimosso da esso e il suo controllore può comunque lanciarlo trasformato senza pagare il suo costo di mana.

Avatar del Massacro

{6}{R}{R}

Creatura — Avatar

8/8

Tutte le creature hanno doppio attacco e attaccano in ogni combattimento, se possono farlo.

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura è TAPpata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far attaccare una creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Azusa, Smarrita ma Cercatrice

{2}{G}

Creatura Leggendaria — Monaco Umano

1/2

Puoi giocare due terre addizionali in ognuno dei tuoi turni.

- L'abilità di Azusa è cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello del Lamadonte Fuori Controllo.

Baird, Reggente di Argivia

{2}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

2/4

Cautela

Le creature non possono attaccare te o i planeswalker che controlli a meno che il loro controllore non paghi {1} per ognuna di quelle creature.

- Se controlli Baird, i tuoi avversari possono scegliere di non pagare per attaccare con una creatura che attacca "se può farlo". Se non c'è nessun altro giocatore, planeswalker o battaglia da attaccare, quella creatura semplicemente non attacca.
- In una partita Two-Headed Giant, le creature possono attaccare il tuo compagno di squadra e i planeswalker che controlla senza pagare mana.

Balan, Cavaliera Girovaga
{2}{W}{W}
Creatura Legendaria — Cavaliere Felino
3/3
Attacco improvviso
Balan, Cavaliera Girovaga ha doppio attacco fintanto che due o più Equipaggiamenti sono assegnati ad essa.
{1}{W}: Assegna tutti gli Equipaggiamenti che controlli a Balan.

- L'abilità attivata di Balan non ha restrizioni temporali. Puoi attivarla in ogni momento in cui hai la priorità.
- Se Balan infligge danno da attacco improvviso e poi guadagna doppio attacco (per esempio, perché acquisisce un Equipaggiamento grazie alla sua abilità attivata dopo aver inflitto danno da attacco improvviso), infliggerà anche danno da combattimento regolare.

Baluardo del Ricordo
{2}{B}
Incantesimo
Quando il Baluardo del Ricordo entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Soldato Umano 1/1 bianca.
Ogniquale volta una creatura che controlli muore, ogni avversario perde 1 punto vita e tu guadagni 1 punto vita.

- Se una o più creature che controlli muoiono nello stesso momento in cui il Baluardo del Ricordo lascia il campo di battaglia, la sua ultima abilità si innesca per ognuna di quelle creature.
- Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alle creature che controlli viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l'ultima abilità sia messa in pila.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità del Baluardo del Ricordo fa perdere 2 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 1 punto vita.

Banchetto della Successione
{4}{B}{B}
Stregoneria
Tutte le creature prendono -4/-4 fino alla fine del turno.
Tu diventi il monarca.

- Puoi lanciare il Banchetto della Successione per diventare il monarca mentre non ci sono creature sul campo di battaglia.
 - Il Banchetto della Successione influenza solo le creature sul campo di battaglia quando si risolve. Le creature che entrano nel campo di battaglia più avanti nel turno non prenderanno -4/-4.
-

Behemoth dagli Zoccoli Craterici

{5} {G} {G} {G}

Creatura — Bestia

5/5

Rapidità

Quando il Behemoth dagli Zoccoli Craterici entra nel campo di battaglia, le creature che controlli hanno travolgere e prendono +X/+X fino alla fine del turno, dove X è il numero di creature che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata del Behemoth dagli Zoccoli Craterici, potendo quindi includere anche il Behemoth dagli Zoccoli Craterici stesso. Non cambierà più avanti nel turno se cambia il numero di creature che controlli.
 - L'abilità innescata del Behemoth dagli Zoccoli Craterici influenza solo le creature che controlli nel momento in cui si risolve. Non influenzerà le creature che entrano sotto il tuo controllo più avanti nel turno.
-

Behemoth Regale

{4} {G} {G}

Creatura — Dinosaurio

5/5

Travolgere

Quando il Behemoth Regale entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

Ogniquale volta TAPpi una terra per attingere mana mentre sei il monarca, aggiungi un mana addizionale di un qualsiasi colore.

- L'ultima abilità del Behemoth Regale è un'abilità di mana innescata. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
-

Belzenlok, Signore dei Demoni

{4} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Antico Demone

6/6

Volare, travolgere

Quando Belzenlok, Signore dei Demoni entra nel campo di battaglia, esilia carte dalla cima del tuo grimorio finché non esili una carta non terra, poi aggiungi quella carta alla tua mano. Se il valore di mana della carta è pari o superiore a 4, ripeti questo procedimento. Belzenlok, Signore dei Demoni ti infligge 1 danno per ogni carta aggiunta alla tua mano in questo modo.

- Dopo che l'abilità innescata si è risolta, continuerà fino a quando esilierai una carta non terra con valore di mana pari o inferiore a 3, o fino a quando sarà impossibile esiliare una carta non terra mentre esegui il procedimento. Non puoi scegliere di smettere di ricevere la benevolenza di Belzenlok, Signore dei Demoni in anticipo.
- Le carte terra esiliate in questo modo rimarranno esiliate.

- L'abilità di Belzenlok, Signore dei Demoni fa sì che ti infligga un unico ammontare di danni in una sola volta; non infligge 1 danno più volte.
 - Se il costo di mana della carta non terra comprende $\{X\}$, X viene considerato 0.
 - Se la carta non terra non ha un costo di mana, il suo valore di mana è 0.
 - Il valore di mana di una carta split, come le carte con conseguenze del blocco Amonkhet, è pari al valore di mana combinato delle sue due metà.
-

Braids, Evocatrice Provetta

$\{2\}\{U\}\{U\}$

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, quel giocatore può mettere sul campo di battaglia una carta artefatto, creatura o terra dalla propria mano.

- L'effetto di Braids non conta come giocare una terra se ne metti una sul campo di battaglia con essa. Puoi comunque giocare una terra per il turno durante la tua fase principale.
 - Se il permanente che hai messo sul campo di battaglia ha un'abilità che si innesca all'inizio del tuo mantenimento, quell'abilità non si innescherà durante quello stesso mantenimento.
-

Brinelin, il Kraken Lunare

$\{6\}\{U\}\{U\}$

Creatura Leggendaria — Kraken

6/8

Quando Brinelin, il Kraken Lunare entra nel campo di battaglia e ogniqualvolta lanci una magia con valore di mana pari o superiore a 6, puoi far tornare un permanente non terra bersaglio in mano al suo proprietario.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

- Per le magie con $\{X\}$ nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
 - Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
-

Burrasca Eteera

$\{3\}\{U\}\{U\}$

Stregoneria

Fai tornare sei permanenti non terra bersaglio in mano ai rispettivi proprietari.

- Devi scegliere sei bersagli legali diversi per poter lanciare la Burrasca Eteera. Se alcuni di questi bersagli, ma non tutti, diventano illegali prima che la Burrasca Eteera si risolva, i bersagli legali rimanenti torneranno in mano ai rispettivi proprietari.

Cadere in Disgrazia

{2}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Quando Cadere in Disgrazia entra nel campo di battaglia,

TAPpa la creatura incantata e diventi il monarca.

La creatura incantata non STAPpa durante lo STAP del

suo controllore a meno che quel giocatore non sia il

monarca.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Cadere in Disgrazia tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non entrerà nel campo di battaglia, quindi la sua abilità entra-in-campo non si innescherà.

Campione della Fiamma

{1}{R}

Creatura — Guerriero Umano

1/1

Travolgere

Il Campione della Fiamma prende +2/+2 per ogni Aura

ed Equipaggiamento ad esso assegnati.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto al Campione della Fiamma potrebbe diventare letale se un'Aura o un Equipaggiamento assegnati a esso lasciassero il campo di battaglia o venissero assegnati a un'altra creatura durante quel turno.

Canaglia dei Turbinanti

{2}{U}{U}

Creatura — Artefice Farabutto Umano

2/2

Quando la Canaglia dei Turbinanti entra nel campo di

battaglia, crea due pedine creatura artefatto Tottero 1/1

incolori con volare.

TAPpa due artefatti STAPpati che controlli: Una creatura

bersaglio non può essere bloccata in questo turno.

- Puoi TAPPare due artefatti STAPpati qualsiasi che controlli, comprese le creature artefatto che non siano state sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del tuo turno più recente.
- Attivare la seconda abilità della Canaglia dei Turbinanti dopo che una creatura è stata bloccata non la farà diventare non bloccata.

Canto delle Driadi

{2}{G}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Il permanente incantato è una terra Foresta incolore.

- Il permanente incantato perde ogni tipo di carta, sottotipo e colore che possedeva precedentemente. Mantiene qualsiasi supertipo che possedeva e il suo nome non cambia. Ha “{T}: Aggiungi {G}” e perde tutte le altre abilità del suo testo delle regole. Avrà ancora eventuali abilità guadagnate da altri effetti.
- Se il permanente era un’Aura o un Equipaggiamento, viene tolto da qualsiasi cosa a cui era eventualmente assegnato.

Capitana Ripley Vance

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Pirata Umano

3/2

Ogniqualvolta lanci la tua terza magia in ogni turno, metti un segnalino +1/+1 sulla Capitana Ripley Vance, poi infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- La Capitana Ripley Vance non ha bisogno di essere sul campo di battaglia per assistere al lancio delle prime due magie. Fintanto che è già sul campo di battaglia quando lanci la terza magia di un turno, la sua abilità si innesca.
- Che tu ci creda o no, Ripley considera le magie che sono state lanciate anche se non si sono risolte. Ciò significa che considera anche le magie che sono state neutralizzate.
- Copiare una magia non è la stessa cosa che lanciare una magia.

Capitano della Guardia di Zanne

{2} {G}

Creatura — Guerriero Umano

2/3

Perdurare {G} (*{G}, {T}: Metti un segnalino +1/+1 su questa creatura. Perdura solo come una stregoneria.*)

Ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli ha travolgere.

- Il costo per attivare l’abilità perdurare di una creatura include il simbolo del TAP ({T}). L’abilità perdurare di una creatura può essere attivata solo se quella creatura è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall’inizio del tuo turno.
- Numerose creature con perdurare forniscono inoltre un’abilità alle creature con segnalini +1/+1 che controlli, incluse se stesse. Questi segnalini possono derivare da un’abilità perdurare, ma verrà considerato qualsiasi segnalino +1/+1 sulla creatura.

Carceriere del Palazzo

{2} {W} {W}

Creatura — Soldato Umano

2/2

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

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

- Se non sei il monarca mentre la seconda abilità del Carceriere del Palazzo si risolve, la creatura verrà esiliata finché non viene nominato un nuovo monarca e quel giocatore è uno dei tuoi avversari. La creatura non ritornerà subito solo perché un avversario è il monarca.
- Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Gli Equipaggiamenti assegnati alla creatura esiliata diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. I segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
- Se una pedina creatura viene esiliata, smette di esistere. Non ritornerà sul campo di battaglia.
- Se il Carceriere del Palazzo lascia il campo di battaglia, non farà tornare la creatura esiliata. La partita continuerà in attesa della prossima volta in cui un avversario diventa il monarca.
- L'avversario che controllava la carta esiliata non deve necessariamente essere lo stesso avversario che diventa il monarca affinché quella carta ritorni sul campo di battaglia. Qualunque avversario diventi il monarca farà ritornare la carta.

Cariatide di Ilysia

{1}{G}

Creatura — Pianta

1/1

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Se controlli una creatura con forza pari o superiore a 4, aggiungi invece due mana di un qualsiasi colore.

- L'abilità attivata della Cariatide di Ilysia è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Cecchino

{2}{R}

Creatura — Sciamano Goblin

2/2

Ogniquale volta lanci una magia istantaneo o stregoneria, il Cecchino infligge 2 danni a ogni avversario.

- L'abilità innescata del Cecchino si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità del Cecchino fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria.

Cercamagie

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

1/1

Quando la Cercamagie entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta istantaneo o stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 2, rivelarla e aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

- Se il costo di mana di una carta nel tuo grimorio comprende {X}, X viene considerato 0.

Certezza o Finzione

{3} {U}

Istantaneo

Rivela le prime cinque carte del tuo grimorio. Un avversario separa quelle carte in due pile. Aggiungi alla tua mano una pila e metti l'altra nel tuo cimitero.

- Le pile possono essere vuote.

Chainer, Signore di Dementia

{3} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Servitore Umano

3/3

Tutti gli Incubi prendono +1/+1.

{B} {B} {B}, Paga 3 punti vita: Metti sul campo di battaglia sotto il tuo controllo una carta creatura

bersaglio da un cimitero. Quella creatura è nera ed è un

Incubo in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura.

Quando Chainer, Signore di Dementia lascia il campo di battaglia, esilia tutti gli Incubi.

- La creatura messa sul campo di battaglia dall'abilità attivata di Chainer è solo nera, non nera in aggiunta ai suoi altri colori. È, invece, un Incubo in aggiunta ai suoi altri tipi di creatura. Mentre entra nel campo di battaglia, è già un Incubo nero (e forse qualche altro tipo di creatura); non entra per poi diventare un Incubo nero.

Ciclope Elettromante

{4} {R}

Creatura — Mago Ciclope

4/2

Quando il Ciclope Elettromante entra nel campo di battaglia, infligge X danni a una creatura bersaglio controllata da un avversario, dove X è il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- Il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero viene contato solo mentre l'abilità del Ciclope Elettromante si risolve.
 - Una carta split che è sia un istantaneo che una stregoneria viene considerata solo una volta per l'abilità del Ciclope Elettromante.
-

Confluenza Ardente

{2} {R} {R}

Stregoneria

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

- La Confluenza Ardente infligge 1 danno a ogni creatura.
 - La Confluenza Ardente infligge 2 danni a ogni avversario.
 - Distruggi un artefatto bersaglio.
- Se il primo o il secondo modo vengono scelti più volte, ciascuno di questi modi rappresenta un evento distinto che infligge danno. Ad esempio, se il tuo avversario lancia la Confluenza Ardente scegliendo il secondo modo tre volte e tu controlli la Guardiania Serafina (una creatura con l'abilità "Se una fonte controllata da un avversario ti sta per infliggere danni, previeni 1 di quei danni"), ti verranno inflitti in totale 3 danni.
-

Confluenza Mistica

{3} {U} {U}

Istantaneo

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

- Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}.
 - Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario.
 - Pesca una carta.
- Se scegli il primo e/o il secondo modo, ma tutti i bersagli diventano illegali prima che la Confluenza Mistica si risolva, la magia non si risolve. Se hai anche scelto l'ultimo modo una o due volte, non pescherai carte. Se almeno un bersaglio è ancora legale, la magia si risolverà, ma non avrà alcun effetto sui bersagli illegali.
-

Confluenza Verdeggiante

{4} {G} {G}

Stregoneria

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

- Metti due segnalini +1/+1 su una creatura bersaglio.
 - Riprendi in mano una carta permanente bersaglio dal tuo cimitero.
 - Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia TAPPata, poi rimescola.
- Una carta permanente è una carta artefatto, battaglia, creatura, incantesimo, terra o planeswalker.
-

Confluenza Virtuosa

{3}{W}{W}

Stregoneria

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

- Crea una pedina creatura Cavaliere 2/2 bianca con cautela.
 - Esilia un incantesimo bersaglio.
 - Guadagni 5 punti vita.
- Se il terzo modo viene scelto più volte, ciascuno di questi modi rappresenta un effetto di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se il terzo modo viene scelto tre volte e tu controlli Eliod dalla Corona Solare (una creatura con l'abilità "Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino +1/+1 su una creatura o un incantesimo bersaglio che controlli"), l'abilità di Eliod si innescherà tre volte, per un totale di tre segnalini +1/+1.

Controfigura

{4}{U}

Creatura — Polimorfo

0/0

Puoi far entrare la Controfigura nel campo di battaglia come una copia di qualsiasi carta creatura in un cimitero.

- Considera la Controfigura come se fosse la carta scelta che entra nel campo di battaglia. Funzionerà ogni abilità "Mentre [questa carta] entra nel campo di battaglia", "[Questa carta] entra nel campo di battaglia con" e "Quando [questa carta] entra nel campo di battaglia" della carta scelta.
- Non devi necessariamente scegliere una carta da copiare. Se non lo fai, la Controfigura entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e probabilmente viene messa subito nel tuo cimitero, a meno che qualcosa non aumenti la sua costituzione per tenerla in vita.

Corazza d'Assalto

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+2, ha rapidità, non può attaccare te o i planeswalker che controlli e non può essere sacrificata.

All'inizio del mantenimento di ogni avversario, puoi far prendere il controllo della creatura equipaggiata a quel giocatore fino alla fine del turno. Se lo fai, STAPPala.

Equipaggiare {3}

- La creatura equipaggiata non può essere sacrificata per nessun motivo. Se un effetto ti impone di sacrificarla, non puoi farlo e rimarrà sul campo di battaglia. Inoltre, non puoi sacrificarla per pagare costi che ti richiedono di sacrificare una creatura.
 - Se un effetto ti impone di sacrificare una creatura e tu controlli altre creature oltre a quella equipaggiata con la Corazza d'Assalto, devi sacrificare una di esse. Non puoi provare a sacrificare la creatura equipaggiata, fallire e quindi ignorare l'effetto.
-

Corruzione

{3} {U} {U}

Stregoneria

Passa in rassegna il grimorio di un avversario bersaglio per una carta creatura e mettila sul campo di battaglia sotto il tuo controllo. Poi quel giocatore rimescola.

- Sei tu che metti la creatura sul campo di battaglia, quindi la controlli insieme a qualsiasi sua abilità “entra nel campo di battaglia”.
- Poiché “passare in rassegna” ti richiede di trovare una carta con determinate caratteristiche, non devi necessariamente trovare la carta se non vuoi.

Costruzione Efficiente

{3} {U}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

- L’abilità innescata della Costruzione Efficiente si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. L’abilità si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Cucitore Geralf

{3} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/4

{2} {U}, {T}: Ogni giocatore macina tre carte. Esilia fino a due carte creatura messe nei cimiteri in questo modo.

Crea una pedina creatura Zombie X/X blu, dove X è la forza totale delle carte esiliate in questo modo.

- “Esiliate in questo modo” si riferisce all’istruzione di esilio che è parte dell’effetto dell’abilità. Se le carte che ogni giocatore sta per mettere nel proprio cimitero vengono esiliate a causa di un effetto di sostituzione, quelle carte non saranno presenti nei cimiteri per essere esiliate dalla parte successiva dell’abilità. In questo caso, il valore di X sarà 0. Metterai sul campo di battaglia una pedina 0/0, poi quella pedina morirà e di conseguenza smetterà di esistere (a meno che qualcos’altro non faccia aumentare la sua costituzione a un valore superiore a 0).

Daretti, Esperto di Rottami

{3} {R}

Planeswalker Leggendaria — Daretti

3

+2: Scarta fino a due carte, poi pesca altrettante carte.

-2: Sacrifica un artefatto. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta artefatto bersaglio dal tuo cimitero.

-10: Ottieni un emblema con “Ogniqualevolta un artefatto viene messo nel tuo cimitero dal campo di battaglia, rimetti quella carta sul campo di battaglia all’inizio della prossima sottofase finale”.

Daretti, Esperto di Rottami può essere il tuo comandante.

- Puoi scegliere di scartare zero carte mentre si risolve la prima abilità. In quel caso, non pescherai alcuna carta.
- Scegli quale artefatto sacrificare mentre la seconda abilità si risolve. Devi sacrificare un artefatto se ne controlli almeno uno in quel momento. Per esempio, se controlli due artefatti quando attivi la seconda abilità, ma l'artefatto che intendevi sacrificare viene distrutto in risposta, devi sacrificare l'altro artefatto mentre l'abilità si risolve.
- L'abilità dell'emblema di Daretti farà tornare la carta artefatto solo se essa è ancora nel tuo cimitero quando l'abilità innescata ritardata si risolve all'inizio della prossima sottofase finale. Se la carta artefatto ha lasciato il tuo cimitero prima di quel momento (anche se è stata già rimessa nel tuo cimitero), l'abilità non la farà tornare sul campo di battaglia.

Despota dell'Orizzonte

{5} {R} {R}

Creatura — Drago

5/5

Volare

Quando il Despota dell'Orizzonte entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

All'inizio del tuo mantenimento, se sei il monarca, crea una pedina creatura Drago 5/5 rossa con volare.

- L'ultima abilità del Despota dell'Orizzonte verifica se sei il monarca all'inizio del tuo mantenimento. Se non lo sei, l'abilità non si innescherà. Non puoi compiere alcuna azione che ti renderebbe il monarca durante il tuo mantenimento in tempo per far innescare quell'abilità. L'abilità verificherà anche se sei il monarca mentre tenta di risolversi. Se in quel momento non sei il monarca, l'abilità non avrà alcun effetto.

Diluvio Tossico

{2} {B}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, paga

X punti vita.

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

- Se lanci il Diluvio Tossico senza pagare il suo costo di mana, sceglierai comunque un valore per X e pagherai X punti vita. Questo perché non ha {X} nel costo di mana.
- Tutte le creature sul campo di battaglia quando il Diluvio Tossico si risolve vengono influenzate. Le creature che entrano nel campo di battaglia o le carte che diventano creature più avanti nel turno non sono influenzate.

Dissanguare

{X} {B} {B}

Stregoneria

Ogni avversario perde X punti vita. Guadagni tanti punti vita quanti sono i punti vita persi in questo modo.

- I giocatori possono perdere più punti vita di quanti non ne abbiano. Per esempio, diciamo che stai giocando una partita multiplayer in cui uno dei tuoi avversari ha 3 punti vita e l'altro tuo avversario ha 10 punti vita.

Se lanci Dissanguare con X pari a 4, i tuoi avversari finiranno con l'averne, rispettivamente, -1 punto vita e 6 punti vita. Guagnerai 8 punti vita.

Dono Abbondante

{2} {W}

Istantaneo

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

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

Drago Accaparratore

{3} {R} {R}

Creatura — Drago

4/4

Volare

Quando il Drago Accaparratore entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta artefatto, esiliarla, poi rimescolare.

Quando il Drago Accaparratore muore, puoi mettere la carta esiliata in mano al suo proprietario.

- La carta artefatto che trovi viene esiliata a faccia in su. Tutti i giocatori possono vedere cos'è.
 - Le due abilità del Drago Accaparratore sono collegate. La seconda abilità si riferisce solo alla carta esiliata dalla prima abilità di quel Drago Accaparratore. In altre parole, ogni Drago ha il proprio tesoro.
 - Se il Drago Accaparratore muore prima che la sua prima abilità si sia risolta, la sua seconda abilità si innescherà ma non avrà alcun effetto. Poi si risolverà la sua prima abilità. Se scegli di esiliare una carta artefatto dal tuo grimorio, verrà esiliata per un tempo indeterminato.
-

Drago del Falò

{5} {R} {R}

Creatura — Drago

6/6

Volare

Ogniqualevolta il Drago del Falò infligge danno da combattimento a un giocatore, infligge altrettanti danni a ogni creatura controllata da quel giocatore.

- Il danno inflitto dall'abilità innescata del Drago del Falò non è danno da combattimento.
-

Drakuseth, Fauce di Fiamme
{4}{R}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Drago
7/7

Volare
Scegli fino a due bersagli. Ogniqualvolta Drakuseth,
Fauce di Fiamme attacca, infligge 3 danni a ciascuno di
essi e 4 danni a un qualsiasi altro bersaglio.

- Non puoi scegliere lo stesso bersaglio più volte per far sì che gli vengano inflitti 6, 7 o 10 danni.
- Se Drakuseth attacca un planeswalker e la sua fedeltà viene ridotta a 0 dal danno causato dall'abilità di Drakuseth, Drakuseth continua ad attaccare. Può essere bloccato e non infliggerà danno da combattimento se non viene bloccato. Lo stesso vale se Drakuseth attacca una battaglia e la sua difesa viene ridotta a 0 dal danno causato dall'abilità di Drakuseth.

Druida dello Splendipolline
{1}{G}
Creatura — Druido Elfo
1/1

Quando la Druida dello Splendipolline entra nel campo
di battaglia, scegli uno —

- Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.
- Prolifera. (*Scegli un qualsiasi numero di permanenti e/o giocatori, poi metti su ognuno un altro segnalino di ogni tipo già presente.*)

- Puoi scegliere la Druida dello Splendipolline come bersaglio per la sua abilità.

Eliod dalla Corona Solare
{2}{W}
Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio
5/5

Indistruttibile
Fintanto che la tua devozione al bianco è inferiore a
cinque, Eliod non è una creatura.
Ogniqualvolta guadagni punti vita, metti un segnalino
+1/+1 su una creatura o un incantesimo bersaglio che
controlli.
{1}{W}: Un'altra creatura bersaglio ha legame vitale
fino alla fine del turno.

- L'abilità innescata di Eliod si innesca una sola volta per ogni effetto di guadagno di punti vita, sia che si tratti di 1 punto vita con la Lama Notturna di Nadier, sia che si tratti di 3 punti vita con Zacama, Calamità Primordiale. Se guadagni un ammontare di punti vita "per ogni" unità di qualcosa o "pari al numero" di qualcosa, guadagni quei punti vita come un unico evento e l'abilità di Eliod si innesca solo una volta.
- Se a una creatura viene inflitto danno letale nello stesso istante in cui tu guadagni punti vita, non può ricevere un segnalino dall'abilità di Eliod in tempo per salvarsi.
- Ogni creatura con legame vitale che infligge danno da combattimento costituisce un evento di guadagno di punti vita distinto. Ad esempio, se due creature con legame vitale che controlla infliggono danno da

combattimento contemporaneamente, l'abilità di Eliod si innescherà due volte. Tuttavia, se una singola creatura con legame vitale che controlli infligge danno da combattimento a più creature, giocatori, planeswalker e/o battaglie contemporaneamente (ad esempio, perché ha travolgere o perché è stata bloccata da più di una creatura), l'abilità si innescherà una sola volta.

- Eliod può essere il bersaglio della sua stessa abilità innescata.
- Un incantesimo non creatura con un segnalino +1/+1 non sarà influenzato da quel segnalino finché non diventa una creatura; a quel punto, prenderà +1/+1 per quel segnalino.
- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.
- In una partita Two-Headed Giant, i punti vita guadagnati dal tuo compagno di squadra non faranno innescare l'abilità, anche se hanno fatto aumentare i punti vita della tua squadra.
- I simboli di mana generico e incolore ({C}, {0}, {1}, {2}, {X} ecc.) nel costo di mana dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana nei riquadri di testo dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana ibrido, i simboli di mana ibrido monocolori e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Se un'abilità attivata o innescata ha un effetto che dipende dalla tua devozione a un colore, devi contare il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l'abilità si risolve. Il permanente con quell'abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- Se metti un'Aura sul permanente di un avversario, quell'Aura è ancora sotto il tuo controllo e i simboli di mana nel suo costo di mana contribuiscono alla tua devozione.
- L'abilità di modifica del tipo che rende un Dio una non creatura funziona solo sul campo di battaglia. È sempre una carta creatura nelle altre zone, indipendentemente dalla tua devozione al suo colore. È sempre una magia creatura mentre è in pila.
- Mentre un Dio entra nel campo di battaglia, la tua devozione al suo colore determinerà se eventuali effetti di sostituzione che influenzano le creature che entrano nel campo di battaglia vengono applicati a quel Dio. Poiché gli effetti di sostituzione vengono considerati prima che il Dio si trovi sul campo di battaglia, i simboli di mana nel suo costo di mana non contribuiranno a determinare la devozione.
- Quando un Dio entra nel campo di battaglia, la tua devozione al suo colore (inclusi i simboli di mana nel costo di mana del Dio stesso) determinerà se una creatura è entrata nel campo di battaglia o meno, per le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia.
- Se un Dio smette di essere una creatura, perde il tipo creatura e il tipo di creatura Dio. Continua a essere un incantesimo leggendario.
- Le abilità degli Dei funzionano fintanto che sono sul campo di battaglia, indipendentemente dal fatto che siano creature o meno.
- Se un Dio sta attaccando o bloccando e smette di essere una creatura, verrà rimosso dal combattimento. Non rientrerà in combattimento se torna a essere una creatura più avanti durante il combattimento.
- I segnalini che vengono messi su un Dio vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto.
- Se un effetto fa sì che un Dio perda tutte le abilità, la sua abilità che gli fa smettere di essere una creatura verrà comunque applicata, se rilevante.

Emergere dai Flutti

{5} {U}

Stregoneria

Crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera TAPPata per ogni carta istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero.

- Emergere dai Flutti è ancora in pila mentre conti il numero di carte istantaneo e stregoneria nel tuo cimitero. Non conterà se stessa.

Empatico Spietato

{2} {G}

Creatura — Elfo

1/1

Quando l'Empatico Spietato entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari o superiore a 6, rivelarla, aggiungerla alla tua mano, poi rimescolare.

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

Endrek Sahr, Mastro Allevatore

{4} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Ogniquale volta lanci una magia creatura, crea X pedine creatura Thrull 1/1 nere, dove X è il valore di mana di quella magia.

Quando controlli sette o più Thrull, sacrifica Endrek Sahr, Mastro Allevatore.

- La seconda abilità è un'abilità innescata dallo stato. Una volta che si innesca, non si innescherà di nuovo fintanto che l'abilità è in pila. Se l'abilità viene neutralizzata e la condizione di innesco è ancora valida, si innescherà di nuovo immediatamente.
- Quando si risolve la seconda abilità, Endrek Sahr sarà sacrificato indipendentemente da quanti Thrull controlli in quel momento, anche se sono meno di sette.
- Le magie a faccia in giù sono magie creatura, ma hanno valore di mana pari a 0.

Entourage di Trest

{4} {G}

Creatura — Soldato Elfo

4/4

Quando l'Entourage di Trest entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

L'Entourage di Trest può bloccare una creatura addizionale in ogni combattimento fintanto che sei il monarca.

- L'Entourage di Trest verifica se sei il monarca solo mentre vengono dichiarate le creature bloccanti. Se blocca due creature attaccanti, un altro giocatore che diventa il monarca non cambierà né annullerà quel blocco.
- Se una creatura blocca due creature, il suo danno da combattimento viene assegnato a quelle creature e viceversa usando le stesse regole come se una creatura fosse bloccata da due creature.

Errante del Maelstrom

{5} {G} {U} {R}

Creatura Leggendaria — Elementale

7/5

Le creature che controlli hanno rapidità.

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

- L'Errante del Maelstrom fornisce rapidità a se stesso.
- Ogni istanza di cascata si innesca e si risolve separatamente. La magia che lanci a causa della prima abilità cascata andrà in pila sopra la seconda abilità cascata. Quella magia si risolverà prima che tu inizi a esiliare carte per la seconda abilità cascata.
- Indipendentemente da quale magia lanci con l'innesco della prima cascata (o con qualsiasi cascata innescata dal lancio di quella magia), l'innesco della seconda cascata cercherà una magia con valore di mana inferiore al valore di mana dell'Errante del Maelstrom, che è 8.
- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo.
- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- A causa di una modifica del 2021 alle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte bifronte modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana più alto rispetto alla carta esiliata.
- Il valore di mana di una carta split è determinato dal valore di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà ma non entrambe.

Esalazione Sublime

{6} {W}

Stregoneria

Impavido (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario.*)

Distruggi tutte le creature.

- Fare in modo che un avversario perda la partita dopo che hai dichiarato il lancio di una magia con impavido e determinato il suo costo totale non ti obbligherà a pagare più mana.
- Gli effetti che riducono il costo che paghi per lanciare una magia non ne influenzano il valore di mana.

Escludere

{2} {U}

Istantaneo

Neutralizza una magia creatura bersaglio.

Pesca una carta.

- Escludere può bersagliare una magia creatura che non può essere neutralizzata. Quando Escludere si risolve, quella magia non verrà neutralizzata, ma pescherai comunque una carta.
- Se la magia bersaglio è un bersaglio illegale mentre Escludere tenta di risolversi, Escludere non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Non pescherai alcuna carta.

Esplosione Vandalica

{R}

Stregoneria

Distruggi un artefatto bersaglio che non controlli.

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

- Se non paghi il costo di sovraccarico di una magia, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
- Da notare che se la magia con sovraccarico infligge danno, la protezione dal colore di quella magia riuscirà comunque a prevenire quel danno.
- Sovraccarico non cambia il momento in cui puoi lanciare la magia.
- Lanciare una magia con sovraccarico non cambia il costo di mana di quella magia. Semplicemente paghi il costo di sovraccarico invece del costo normale.
- Gli effetti che ti fanno pagare una magia di più o di meno ti faranno anche pagare il suo costo di sovraccarico altrettanto di più o di meno.

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

Falciartiglio

{5}

Artefatto — Equipaggiamento

Arma vivente (*Quando questo Equipaggiamento entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Microbo Phyrexiano 0/0 nera, poi assegnalo ad essa.*)

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

Ogniqualvolta la creatura equipaggiata infligge danno da combattimento a un giocatore, quel giocatore perde metà dei suoi punti vita, arrotondati per eccesso.

Equipaggiare {3}

- L’abilità innescata del Falciartiglio si innesca e si risolve dopo che il danno da combattimento è stato inflitto. Ad esempio, se la pedina Microbo infligge 1 danno da combattimento a un giocatore con 10 punti vita, il danno da combattimento ridurrà i punti vita di quel giocatore a 9. A quel punto, l’abilità del Falciartiglio farà perdere 5 punti vita al giocatore, lasciandolo a 4.
- Come gli altri Equipaggiamenti, ogni Equipaggiamento con arma vivente ha un costo di equipaggiare. Puoi pagarlo per assegnare un Equipaggiamento a un’altra creatura che controlli. Una volta che la pedina Microbo non è più equipaggiata, verrà messa nel tuo cimitero e quindi smetterà di esistere, a meno che un altro effetto non renda la sua costituzione superiore a 0.
- La pedina Microbo entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 e l’Equipaggiamento le viene assegnato prima che le azioni di stato ne causino la morte. Le abilità che si innescano mentre la pedina entra nel campo di battaglia vedranno che una creatura 0/0 è entrata nel campo di battaglia.
- Se la pedina Microbo viene distrutta, l’Equipaggiamento rimane sul campo di battaglia come qualsiasi altro Equipaggiamento.
- Se l’innescò dell’arma vivente crea due Microbi (grazie a un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), l’Equipaggiamento viene assegnato a uno dei due. L’altro verrà messo nel tuo cimitero e quindi smetterà di esistere, a meno che un altro effetto non renda la sua costituzione superiore a 0.

Falciata Deviante

{2} {R}

Istantaneo

Se controlli un comandante, puoi lanciare questa magia senza pagare il suo costo di mana.

Puoi scegliere nuovi bersagli per una magia o un’abilità bersaglio.

- Se scegli nuovi bersagli per la magia o abilità bersaglio, i nuovi bersagli devono essere legali.

- Se la magia o abilità bersaglio ha un numero variabile di bersagli, non puoi cambiare quanti bersagli ha.
- Se la magia o abilità bersaglio infligge danno diviso al momento in cui è stata messa in pila, 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 o le abilità che distribuiscono segnalini.

Fantasma di Ramirez Di Pietro

{2}{U}

Creatura Leggendaria — Pirata Spirito

2/3

Il Fantasma di Ramirez Di Pietro non può essere bloccato da creature con costituzione pari o superiore a 3.

Ogniqualevolta il Fantasma di Ramirez Di Pietro infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli fino a una carta bersaglio in un cimitero che è stata scartata o che vi è stata messa da un grimorio in questo turno. Aggiungi quella carta alla mano del suo proprietario.

Partner (*Puoi avere due comandanti se entrambi hanno partner.*)

- Dopo che una creatura con costituzione pari o inferiore a 2 ha bloccato questa creatura, cambiare la costituzione della creatura bloccante non renderà questa creatura non bloccata.
- La seconda abilità non può bersagliare carte che sono state scartate nei turni precedenti o messe nel cimitero da un grimorio nei turni precedenti.

Fiammata Devastante

{X}{R}{R}

Istantaneo

La Fiammata Devastante infligge X danni a una creatura bersaglio.

Arte magica — Se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria, la Fiammata Devastante infligge anche X danni al controllore di quella creatura.

- La Fiammata Devastante bersaglia solo la creatura. Non bersaglia alcun giocatore, anche se l'abilità arte magica si applica.
- Se la creatura diventa un bersaglio illegale prima che la Fiammata Devastante tenti di risolversi, la Fiammata Devastante non si risolverà e non avverrà alcuno dei suoi effetti. Nessun danno verrà inflitto alla creatura o al suo controllore.
- Per determinare se l'abilità arte magica si applica, verifica se nel tuo cimitero ci sono due o più carte istantaneo e/o stregoneria mentre la magia si risolve. La magia stessa non verrà considerata perché è ancora in pila mentre compi questa verifica.

Finale di Devastazione

{X}{G}{G}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio e/o il tuo cimitero per una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X e mettila sul campo di battaglia. Se passi in rassegna il tuo grimorio in questo modo, rimescola. Se X è pari o superiore a 10, le creature che controlli prendono +X/+X e hanno rapidità fino alla fine del turno.

- Se una carta creatura nel tuo grimorio o cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
 - Se X è pari o superiore a 10, la carta creatura che hai appena messo sul campo di battaglia prenderà +X/+X e avrà rapidità.
 - Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui riveli quale carta creatura metterai sul campo di battaglia e il momento in cui prende +X/+X e ha rapidità, se X è pari o superiore a 10. Eventuali abilità che si innescano mentre essa entra nel campo di battaglia verranno messe in pila dopo che le tue creature avranno preso +X/+X e guadagnato rapidità.
 - Se non trovi una carta creatura con valore di mana pari o inferiore a X, le creature che controlli prendono comunque +X/+X e hanno rapidità se X è pari o superiore a 10.
-

Flagello del Trono

{4}{R}{R}

Creatura — Drago

5/5

Volare

Spodestare (*Ogniqualevolta questa creatura attacca il giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore, metti un segnalino +1/+1 su di essa.*)

Ogniqualevolta il Flagello del Trono attacca per la prima volta in ogni turno, se sta attaccando il giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore, STAPpa tutte le creature attaccanti. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

- L'abilità del Flagello del Trono ha una clausola del "se" interposto. Affinché l'abilità abbia effetto, il Flagello del Trono deve attaccare il giocatore con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore sia quando viene dichiarato come attaccante, sia quando inizia a risolversi. Se in uno di quei momenti il giocatore non è quello con più punti vita o con più punti vita a pari merito con un altro giocatore, l'abilità non avrà alcun effetto. In particolare, il funzionamento di spodestare è diverso (spodestare verifica solo una volta se l'abilità si innesca).
- Spodestare non si innesca se la creatura attacca un planeswalker, neppure se il suo controllore è il giocatore con più punti vita. Lo stesso vale se la creatura attacca una battaglia, anche se il suo protettore è il giocatore con più punti vita.
- Dopo che spodestare si è innescata, le variazioni dei punti vita dei giocatori prima che l'abilità si risolva sono irrilevanti. Metterai un segnalino +1/+1 sulla creatura anche se il giocatore in difesa non è quello con più punti vita mentre l'abilità si risolve.
- Il segnalino +1/+1 viene messo sulla creatura prima della dichiarazione delle creature bloccanti.

- In una partita Two-Headed Giant, spodestare si innescherà se la creatura attacca uno dei due giocatori della squadra con più punti vita o con più punti vita a pari merito.

Flagello di Bosco Selvaggio

{X}{G}

Creatura — Idra

0/0

Il Flagello di Bosco Selvaggio entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Ogniquale volta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 su un'altra creatura non Idra che controlli, metti un segnalino +1/+1 sul Flagello di Bosco Selvaggio.

- Le abilità che si innescano quando vengono messi dei segnalini su una creatura si innescheranno sia quando una creatura entra nel campo di battaglia con dei segnalini, sia quando un giocatore mette dei segnalini su una creatura.
- Il Flagello di Bosco Selvaggio ottiene un solo segnalino +1/+1, a prescindere dal numero di segnalini messi sulla creatura non Idra.
- Se hai due creature non Idra con l'abilità del Flagello di Bosco Selvaggio (per esempio, perché hai applicato su di esse l'abilità mutazione di Ikor: Terra dei Behemoth), mettere un segnalino +1/+1 su qualsiasi creatura non Idra che controlli farà sì che le due abilità si inneschino a vicenda a tempo indeterminato. Se nessun giocatore agisce per interrompere il loop, la partita termina con un pareggio.

Fremite Spettrale

{2}{U}

Istantaneo

Esilia due artefatti, creature e/o terre bersaglio che controlli, poi rimetti quelle carte sul campo di battaglia sotto il tuo controllo.

- I due bersagli possono avere tipi di carta differenti. Per esempio, puoi bersagliare un artefatto e una creatura con il Fremite Spettrale.

Frenesia Predatoria

{3}{G}{G}

Stregoneria

Le creature che controlli prendono +3/+3 fino alla fine del turno. Ogni creatura controllata dai tuoi avversari blocca in questo turno, se può farlo.

- Solo le creature che controlli quando la Frenesia Predatoria si risolve prenderanno +3/+3. Le creature che entrano nel campo di battaglia o di cui prendi il controllo più tardi nel turno non ottengono il bonus.
- Ogni creatura controllata dai tuoi avversari blocca se può farlo, anche se quella creatura non era sul campo di battaglia o non era controllata da un avversario quando la Frenesia Predatoria si è risolta.
- La Frenesia Predatoria non costringe alcuna creatura ad attaccare.

- Ogni creatura controllata da un avversario blocca solo se può farlo all'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti. Se in quel momento la creatura è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di bloccare oppure non ci sono creature che attaccano quel giocatore, un planeswalker controllato da quel giocatore o una battaglia protetta da quel giocatore, allora non blocca. Se è necessario pagare un costo per far bloccare la creatura, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non blocca neanche in questo caso.
- Il tuo avversario sceglie comunque quale creatura attaccante viene bloccata da ognuna delle creature che controlla.

Fulmine Vivente

{3}{R}

Creatura — Sciamano Elementale

3/2

Quando il Fulmine Vivente muore, riprendi in mano una carta istantaneo o stregoneria bersaglio dal tuo cimitero.

- Se il Fulmine Vivente muore a causa di una magia istantaneo o stregoneria che possiedi, la sua abilità può bersagliare quella carta istantaneo o stregoneria nel tuo cimitero.

Furia della Battaglia Temur

{1}{R}

Istantaneo

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

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

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

Gargadonte

{5}{R}{R}

Creatura — Bestia

7/5

Travolgere

Sospendere 4—{1}{R} *(Invece di lanciare questa carta dalla tua mano, puoi pagare {1}{R} ed esiliarla con quattro segnalini tempo su di essa. All'inizio del tuo mantenimento, rimuovi un segnalino tempo. Quando l'ultimo viene rimosso, lancia la carta senza pagare il suo costo di mana. Ha rapidità.)*

- Sospendere è una parola chiave che rappresenta tre abilità. La prima è un'abilità statica che ti permette di esiliare la carta dalla tua mano con il numero indicato di segnalini tempo (il numero che precede il trattino) pagando il suo costo di sospendere (specificato dopo il trattino). La seconda è un'abilità innescata che rimuove un segnalino tempo dalla carta sospesa all'inizio di ogni tuo mantenimento. La terza è un'abilità innescata che ti fa lanciare la carta quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo. Se lanci una magia creatura in questo modo, guadagna rapidità finché non perdi il controllo di quella creatura o, in alcuni rari casi, della magia creatura mentre è in pila.
- Puoi esiliare una carta nella tua mano usando sospendere quando potresti lanciare quella carta. Considera il suo tipo di carta, qualsiasi effetto che modifichi quando potresti lanciarla (ad esempio lampo) e tutti gli altri effetti che ti impediscono di lanciarla (ad esempio l'abilità del Mago Intrigante) per determinare se e quando puoi farlo. Che tu possa completare o meno tutti i passi per lanciare la carta è irrilevante. Ad esempio, puoi esiliare una carta con sospendere che non ha un costo di mana o che richiede un bersaglio anche se non sono disponibili bersagli legali in quel momento.
- Le carte esiliate con sospendere vengono esiliate a faccia in su.
- Esiliare una carta con sospendere non equivale a lanciare quella carta. Questa azione non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se la magia richiede bersagli, questi vengono scelti quando la magia viene lanciata, non quando viene esiliata.
- Se un effetto si riferisce a una "carta sospesa", si intende una carta che (1) ha sospendere, (2) è in esilio e (3) ha uno o più segnalini tempo su di essa.
- Se viene neutralizzata la prima abilità innescata di sospendere (quella che rimuove i segnalini tempo), non viene rimosso alcun segnalino tempo. L'abilità si innescherà di nuovo all'inizio del prossimo mantenimento del proprietario della carta.
- Quando viene rimosso l'ultimo segnalino tempo, si innescherà la seconda abilità innescata di sospendere (quella che ti fa lanciare la carta). Non importa il motivo per cui l'ultimo segnalino tempo sia stato rimosso o quale effetto l'abbia rimosso.
- Se viene neutralizzata la seconda abilità innescata, la carta non potrà essere lanciata. Rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Mentre si risolve la seconda abilità innescata, devi lanciare la carta, se puoi farlo. Devi farlo anche se richiede bersagli e gli unici bersagli legali sono proprio quelli che non vorresti bersagliare. I vincoli temporali basati sul tipo di carta vengono ignorati.
- Se non puoi lanciare la carta, magari perché non ci sono bersagli legali disponibili, rimane in esilio senza segnalini tempo su di essa e non è più sospesa.
- Se lanci una carta "senza pagare il suo costo di mana", come con sospendere, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli se vuoi lanciarla.
- Non sei mai costretto ad attivare abilità di mana per pagare i costi, perciò se c'è un costo di mana addizionale obbligatorio (come quello di Thalia, Protettrice di Thraben), puoi decidere di non attivare le abilità di mana per pagarlo e dunque rinunciare a lanciare la carta sospesa, lasciandola in esilio.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Il valore di mana di una magia lanciata senza pagare il suo costo di mana viene determinato dal suo costo di mana, anche se quel costo non è stato pagato.

- Una creatura lanciata usando sospendere entrerà nel campo di battaglia con rapidità. Avrà rapidità finché un altro giocatore non ne prende il controllo. In alcuni rari casi, un altro giocatore potrebbe prendere il controllo della magia creatura stessa. Se dovesse succedere, la creatura non entrerà nel campo di battaglia con rapidità.

Ghalta, Fame Primordiale

{10}{G}{G}

Creatura Legendaria — Antico Dinosaurio

12/12

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la forza totale delle creature che controlli.

Travolgere

- Per determinare il costo totale di Ghalta, inizia con il costo di mana (o un costo alternativo, se l'effetto di un'altra carta ti consente invece di pagarne uno), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana di Ghalta resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarlo.
- Il costo totale per lanciare Ghalta viene vincolato prima che tu paghi quel costo. Ad esempio, se controlli tre creature 2/2, tra cui una che puoi sacrificare per aggiungere {C} alla tua riserva di mana, il costo totale di Ghalta è {4}{G}{G}. Puoi quindi sacrificare la creatura nel momento in cui attivi le abilità di mana, appena prima di pagare il costo.
- Se la forza di una creatura è in qualche modo inferiore a 0, viene sottratta dalla forza totale delle tue altre creature. Se la forza totale delle tue creature è pari o inferiore a 0, il costo di Ghalta rimane {10}{G}{G}.
- La prima abilità di Ghalta non può ridurre il suo costo al di sotto di {G}{G}.

Gigante dei Fagioli

{6}{G}

Creatura — Gigante

/

La forza e la costituzione del Gigante dei Fagioli sono pari al numero di terre che controlli.

//ADV//

Passi Fertili

{2}{G}

Stregoneria — Avventura

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta terra base, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola. *(Poi esilia questa carta. Puoi lanciare la creatura in seguito dall'esilio.)*

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione del Gigante dei Fagioli funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Una carta avventuriero è una carta creatura in qualsiasi zona tranne la pila, nonché mentre è in pila se non è stata lanciata come Avventura. In tal caso, ignora le sue caratteristiche alternative. Ad esempio, mentre è nel tuo cimitero, il Gigante dei Fagioli è una carta creatura verde con valore di mana 7. Non può essere bersaglio dell'abilità innescata del Raddomante dei Relitti.
- Quando lanci una magia come Avventura, usa le caratteristiche alternative e ignora tutte le caratteristiche normali della carta. Il colore della magia, il suo costo di mana, il suo valore di mana e simili sono

determinati solo da quelle caratteristiche alternative. Se la magia lascia la pila, torna immediatamente a usare le sue caratteristiche normali.

- Se lanci una carta avventuriero come Avventura, usa solo le sue caratteristiche alternative per determinare se è legale lanciare quella magia. Ad esempio, se controlli Karador, Capitano Fantasma e il Gigante dei Fagioli è nel tuo cimitero, non puoi lanciarlo come i Passi Fertili.
- Se una magia viene lanciata come Avventura, il suo controllore la esilia invece di metterla nel cimitero del suo proprietario mentre si risolve. Fintanto che rimane esiliata, quel giocatore può lanciarla come magia creatura. Se una magia Avventura lascia la pila in qualsiasi modo diverso dalla risoluzione (probabilmente se viene neutralizzata o non riesce a risolversi perché i suoi bersagli sono diventati tutti illegali), quella carta non verrà esiliata e il controllore della magia non potrà lanciarla come creatura in seguito.
- Se una carta avventuriero finisce in esilio per qualsiasi altro motivo tranne che esiliando se stessa mentre si risolve, non ti darà il permesso di lanciarla come magia creatura.
- Devi comunque seguire eventuali restrizioni e vincoli temporali per la magia creatura che lanci dall'esilio. Normalmente, potrai lanciarla solo nella tua fase principale mentre la pila è vuota.
- Se un effetto copia una magia Avventura, quella copia viene esiliata mentre si risolve. Smette di esistere come azione di stato; non è possibile lanciare la copia come creatura.
- Se un oggetto diventa una copia di un oggetto che ha un'Avventura, anche la copia ha un'Avventura. Se cambia zona, smetterà di esistere (se è una pedina) o smetterà di essere una copia (se è un permanente non pedina), quindi non potrai lanciarlo come Avventura.
- Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi scegliere il nome alternativo dell'Avventura. Considera solo le caratteristiche alternative per determinare se è un nome appropriato da scegliere.
- Lanciare una carta come Avventura non significa lanciarla per un costo alternativo. Gli effetti che ti consentono di lanciare una magia per un costo alternativo o senza pagare il suo costo di mana possono consentirti di applicarli all'Avventura.

Gigante Lotleth

{6} {B}

Creatura — Gigante Zombie

6/5

Crescita sotterranea — Quando il Gigante Lotleth entra nel campo di battaglia, infligge 1 danno a un avversario bersaglio per ogni carta creatura nel tuo cimitero.

- Le carte creatura con altri tipi, ad esempio le carte creatura artefatto, vengono considerate dalle abilità crescita sotterranea.
 - Poiché le pedine non sono carte, non vengono mai considerate dalle abilità crescita sotterranea.
-

Gisela, Lama della Notte Dorata

{4} {R} {W} {W}

Creatura Leggendaria — Angelo

5/5

Volare, attacco improvviso

Se una fonte sta per infliggere danno a un avversario o a un permanente controllato da un avversario, quella fonte infligge invece il doppio di quel danno a quel giocatore o permanente.

Se una fonte sta per infliggere danno a te o a un permanente che controlli, previeni la metà di quel danno, arrotondata per eccesso.

- Gisela raddoppia il danno inflitto agli avversari e ai permanenti controllati dagli avversari da qualsiasi fonte, incluse le fonti controllate da quegli avversari.
- Se più effetti di sostituzione modificassero l'assegnazione del danno, il giocatore a cui viene inflitto danno (o il controllore del permanente a cui viene inflitto danno) sceglie in che ordine applicare gli effetti.
- Se il danno inflitto da una fonte che controlli viene diviso o assegnato tra più permanenti controllati da un avversario o tra un avversario e uno o più permanenti che controlla simultaneamente, dividi l'ammontare originale e raddoppia i risultati. Per esempio, se attacchi con una creatura 5/5 con travolgere e il tuo avversario blocca con una creatura 2/2, puoi assegnare 2 danni alla creatura bloccante e 3 danni al giocatore in difesa. Poi queste quantità vengono raddoppiate a 4 e 6 danni rispettivamente. Non puoi raddoppiare prima i danni a 10 e poi assegnare 2 danni alla creatura e 8 al giocatore.

Giudice Forgiacorazze

{3} {G}

Creatura — Artefice Elfo

3/3

Quando la Giudice Forgiacorazze entra nel campo di battaglia, pesca una carta per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

- Il numero di creature con segnalini +1/+1 che controlli viene calcolato solo mentre si risolve l'abilità innescata della Giudice Forgiacorazze. I giocatori possono rispondere all'abilità innescata cercando di modificare quel numero.
- L'abilità della Giudice Forgiacorazze considera il numero di creature, non il numero di segnalini. Una creatura con più di un segnalino +1/+1 non ti farà pescare più di una carta.

Giullare del Caos

{4} {R}

Creatura — Diavolo

5/5

Ogniquale volta sacrifichi un permanente, il Giullare del Caos infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- L'abilità del Giullare del Caos è un'abilità innescata, non un'abilità attivata. Non ti permette di sacrificare un permanente quando vuoi; dovrai invece trovare altri modi per sacrificare permanenti.
- Se sacrifichi un permanente per lanciare una magia o attivare un'abilità, l'abilità del Giullare del Caos si risolverà prima di quella magia o abilità.

- L'abilità del Giullare del Caos si innesca quando lo sacrifichi. Se sacrifichi altri permanenti contemporaneamente, si innesca anche per loro.
- Un permanente leggendario che viene messo in un cimitero a causa della “regola delle leggende” non si considera sacrificato.

Goblin Scagliapunte

{2} {R}

Creatura — Sciamano Goblin

1/2

{R}, {T}: Il Goblin Scagliapunte infligge danno pari alla sua forza a un qualsiasi bersaglio.

- La forza del Goblin Scagliapunte viene determinata mentre si risolve la sua abilità. Se il Goblin Scagliapunte ha lasciato il campo di battaglia, usa la forza che aveva nel momento in cui l'ha lasciato.

Godo, Condottiero Bandito

{5} {R}

Creatura Leggendaria — Barbaro Umano

3/3

Quando Godo, Condottiero Bandito entra nel campo di battaglia, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Equipaggiamento, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare.

Ogniquale volta Godo attacca per la prima volta in ogni turno, STAPpa Godo e tutti i Samurai che controlli.

Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

- Non ottieni una fase principale addizionale con l'abilità di Godo, Condottiero Bandito. La fase di combattimento addizionale avviene immediatamente dopo la prima fase di combattimento.

Golem del Geode

{5}

Creatura Artefatto — Golem

5/3

Travolgere

Ogniquale volta il Golem del Geode infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi lanciare il tuo comandante dalla zona di comando senza pagare il suo costo di mana. *(Paghi comunque eventuali costi addizionali.)*

- Se vuoi lanciare il tuo comandante senza pagare il suo costo di mana, devi farlo mentre l'abilità innescata del Golem del Geode si sta risolvendo. Non puoi lanciarlo gratuitamente più tardi nel turno. Può essere lanciato in un momento in cui normalmente non potresti lanciare una magia creatura, ma le altre restrizioni (come “Lancia questa carta solo dal tuo cimitero”) devono essere rispettate.

- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di lanciarla per un costo alternativo come, ad esempio, un costo di conferire. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, come la tassa del comandante, devi pagarli per lanciarla.
- Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- L’abilità innescata del Golem del Geode si innesca anche se il tuo comandante non è nella zona di comando nel momento in cui il Golem del Geode infligge danno da combattimento a un giocatore. Se il tuo comandante riesce a farvi ritorno prima che l’abilità innescata si risolva, puoi lanciarlo.
- L’abilità innescata del Golem del Geode si innesca anche se gli viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui infligge danno da combattimento a un giocatore.

Gonti, Signore del Lusso

{2} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Eteride

2/3

Tocco letale

Quando Gonti, Signore del Lusso entra nel campo di battaglia, guarda le prime quattro carte del grimorio di un avversario bersaglio, esiliane una a faccia in giù, poi metti le altre in fondo a quel grimorio in ordine casuale.

Puoi lanciare quella carta fintanto che rimane esiliata e puoi spendere mana di qualsiasi tipo per lanciarla.

- Puoi guardare e lanciare quella carta (e spendere mana come se fosse mana di qualsiasi tipo per farlo) anche se Gonti lascia il campo di battaglia. Se un altro giocatore prende il controllo di Gonti, quel giocatore non può guardare o lanciare la carta, mentre tu puoi ancora farlo.
- Un effetto che ti richiede di “lanciare” una carta non ti permette di giocare terre.
- Paghi i costi della carta esiliata se la lanci. Puoi pagare costi alternativi come emergere invece del costo di mana della carta.
- Gonti non cambia il momento in cui puoi lanciare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta creatura senza lampo, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
- Lanciare la carta fa sì che essa lasci l’esilio. Non puoi lanciarla più volte.
- Se lasci la partita, la carta rimane esiliata a faccia in giù a tempo indeterminato. Nessun giocatore può guardarla.
- I sei tipi di mana sono bianco, blu, nero, rosso, verde e incolore. Il mana neve non è un tipo di mana. Gonti, Signore del Lusso non ti permette di pagare un costo di neve usando mana prodotto da una fonte non neve.

Gorex, il Tombaguscio

{6} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Tartaruga Zombie

4/4

Come costo addizionale per lanciare questa magia, puoi esiliare un qualsiasi numero di carte creatura dal tuo cimitero. Questa magia costa {2} in meno per essere lanciata per ogni carta esiliata in questo modo.

Tocco letale

Ogniqualevolta Gorex, il Tombaguscio attacca o muore, scegli una carta a caso esiliata con Gorex e metti quella carta in mano al suo proprietario.

- La prima abilità di Gorex non può ridurre il suo costo al di sotto di {B} {B}. Puoi esiliare un qualsiasi numero di carte creatura dal tuo cimitero, anche se non ridurranno ulteriormente il costo di Gorex.
- Includi eventuali costi addizionali per lanciare Gorex prima di applicare la sua stessa riduzione di costo. Ad esempio, se Gorex è il tuo comandante e si applica un costo addizionale di {6} dalla “tassa del comandante”, puoi lanciare Gorex esiliando quattro carte creatura dal tuo cimitero e pagando {4} {B} {B}.

Grande Abolitore

{W} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Durante il tuo turno, i tuoi avversari non possono lanciare magie o attivare abilità di artefatti, creature o incantesimi.

- Il Grande Abolitore non impedisce ai tuoi avversari di attivare abilità di carte artefatto, creatura o incantesimo in zone diverse dal campo di battaglia (come le abilità di ciclo, ad esempio).
- Il Grande Abolitore non influenza abilità innescate né abilità statiche.

Il Grande Monolito

{7} {G} {G}

Artefatto Leggendaro

Questa magia costa {X} in meno per essere lanciata, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

{T}: Aggiungi {G} {G}. Guadagni 2 punti vita.

Ogniqualevolta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino

+1/+1 su di essa e pesca una carta.

- Il primo passo del lancio di una magia consiste nel metterla in pila. Se questo fa cambiare la forza maggiore tra le creature che controlli, quella nuova forza verrà usata per determinare la riduzione di costo.
- Una volta che hai determinato il costo per lanciare Il Grande Monolito, puoi attivare abilità di mana per pagare quel costo. Se la forza maggiore tra le creature che controlli cambia mentre attivi abilità di mana, il costo per lanciare Il Grande Monolito rimane quello che avevi determinato in precedenza.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

- L'abilità di riduzione di costo riduce solo il mana generico nel costo di Il Grande Monolito. Il mana colorato dovrà comunque essere pagato.
- Una volta che l'ultima abilità di Il Grande Monolito si è innescata, pescherai una carta anche se non puoi mettere un segnalino +1/+1 sulla creatura per qualche motivo (probabilmente perché ha lasciato il campo di battaglia).
- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di cambiare l'ammontare di cui viene ridotto il costo di Il Grande Monolito.

Grenzo, Istigatore della Devastazione

{R}{R}

Creatura Leggendaria — Farabutto Goblin

2/2

Ogniquale volta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli uno —

- Sprona una creatura bersaglio controllata da quel giocatore.
 - Esilia la prima carta del grimorio di quel giocatore.
- Fino alla fine del turno, puoi lanciare quella carta e puoi spendere mana come se fosse mana di qualsiasi colore per lanciare quella magia.

- La carta esiliata dal secondo modo viene esiliata a faccia in su.
- Se esili una carta terra in questo modo, non puoi giocarla.
- Quando lanci la carta esiliata, segui le normali regole per lanciare quella carta. Devi pagare i suoi costi e seguire tutte le regole sulla tempistica applicabili. Ad esempio, se esili una carta creatura in questo modo, devi attendere la tua fase principale per lanciarla.
- Se non lanci la carta, rimarrà in esilio.
- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata sponata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha sponata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o un giocatore che l'ha sponata.
- Essere sponata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata sponata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura sponata non la fa smettere di essere sponata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere sponata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata sponata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha sponata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di sponare. Se una creatura che controlli

è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

Guardia Scaglia d'Élite

{4}{W}

Creatura — Soldato Umano

2/3

Quando la Guardia Scaglia d'Élite entra nel campo di battaglia, sostieni 2. (*Scegli una creatura con la costituzione minore tra le creature che controlli e metti due segnalini +1/+1 su di essa.*)

Ogniqualevolta una creatura con un segnalino +1/+1 che controlli attacca, TAPpa una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

- Sostenere non bersaglia alcuna creatura, anche se alcune magie e abilità che sostengono possono avere altri effetti che bersagliano creature. Ad esempio, potresti mettere segnalini su una creatura con protezione dal bianco con l'abilità sostenere della Guardia Scaglia d'Élite.
 - Determini su quale creatura mettere segnalini mentre la magia o abilità che ti richiede di sostenere si risolve.
-

Guerrafondaia di Frontiera

{3}{R}

Creatura — Guerriero Umano

4/4

Ogniqualevolta una o più creature attaccano uno dei tuoi avversari o un planeswalker controllato da un avversario, quelle creature hanno minacciare fino alla fine del turno.

- Le creature controllate dai tuoi avversari che attaccano uno dei tuoi avversari faranno innescare l'abilità della Guerrafondaia di Frontiera.
-

Hamza, Guardiano di Arashin

{4}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elefante

5/5

Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

Le magie creatura che lanci costano {1} in meno per essere lanciate per ogni creatura con un segnalino +1/+1 che controlli.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella di Hamza, Guardiano di Arashin). Il costo totale viene vincolato prima che venga pagato qualsiasi costo. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.

- Una volta che hai dichiarato il lancio di una magia creatura, nessun giocatore può compiere azioni finché la magia non è stata pagata. In particolare, gli avversari non possono tentare di modificare il numero di creature con segnalini +1/+1 che controlli.
 - La prima abilità di Hamza influenza solo i costi di mana generico. Non può ridurre il costo totale per lanciare la magia al di sotto di {G}{W}.
-

Idolo dell'Oblio

{2}

Artefatto

{T}: Pesca una carta. Attiva solo se hai creato una pedina in questo turno.

{8}, {T}, Sacrifica l'Idolo dell'Oblio: Crea una pedina creatura Eldrazi 10/10 incolore.

- Puoi attivare la prima abilità dell'Idolo dell'Oblio anche se la pedina che hai creato è stata creata prima che l'Idolo dell'Oblio entrasse nel campo di battaglia o se la pedina ha lasciato il campo di battaglia.
-

Idra della Linfa Vitale

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

Creatura — Idra

0/0

Travolgere

L'Idra della Linfa Vitale entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Quando l'Idra della Linfa Vitale muore, guadagni punti vita e peschi un numero di carte pari alla sua forza.

- Usa la forza dell'Idra della Linfa Vitale quando muore (incluso eventuali segnalini +1/+1) per determinare quanti punti vita guadagni e quante carte peschi.
-

Incornare

{1}{G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli infligge danno pari alla sua forza a una creatura bersaglio che non controlli.

Se la creatura che controlli ha travolgere, il danno in eccesso viene invece inflitto al controllore di quella creatura.

- Se una delle due creature è un bersaglio illegale mentre Incornare tenta di risolversi, la creatura che controlli non infliggerà danno ad alcuna creatura o giocatore.
- Il danno in eccesso causato da una magia o abilità funziona in modo simile al danno da combattimento inflitto da una creatura con travolgere. Considera prima l'ammontare di danni che viene inflitto alla creatura e poi determina cosa è "letale". Si tratta della costituzione della creatura meno l'ammontare di danni già presente su di essa, ma viene ignorato qualsiasi effetto di sostituzione o di prevenzione che modifica tale danno. Inoltre, ignora se la creatura ha un'abilità come indistruttibile che ne impedisce la distruzione a causa di questo danno.
- Se la creatura bersaglio che controlli ha tocco letale, solo 1 suo danno è letale.

- Dopo che hai determinato l'ammontare del danno in eccesso, la creatura che controlli infligge danno contemporaneamente alla creatura e al suo controllore. Tale danno può essere modificato da effetti di sostituzione o prevenzione.

Infestazione Brulicante

{2}{G}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, puoi macinare due carte. *(Puoi mettere nel tuo cimitero le prime due carte del tuo grimorio.)*

Ogniquale volta una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero da qualsiasi zona durante il tuo turno, crea una pedina creatura Insetto 1/1 verde. Questa abilità si innesca solo una volta per turno.

- L'Infestazione Brulicante deve essere sul campo di battaglia affinché la sua abilità si inneschi. Se viene distrutta contemporaneamente a una o più creature che possiedi, la sua abilità non si innescherà.

Inga Occhi Runic

{3}{U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Quando Inga Occhi Runic entra nel campo di battaglia, profetizza 3.

Quando Inga Occhi Runic muore, pesca tre carte se tre o più creature sono morte in questo turno.

- Il numero di creature che sono morte in quel turno viene verificato mentre l'ultima abilità si risolve. Inga Occhi Runic verrà considerata, così come le creature che muoiono contemporaneamente a Inga Occhi Runic e le creature che muoiono mentre quell'abilità è in pila ma non si è ancora risolta.
- L'ultima abilità conterà tutte le creature che sono morte, a prescindere da chi le controllava.

Ingegneria Inversa

{3}{U}{U}

Stregoneria

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

Pesca tre carte.

- Improvvisare non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Improvvisare si applica dopo che è stato calcolato il costo totale.
- Improvvisare non può pagare per i simboli di mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} nel costo totale di una magia.

- Improvvisare non può essere usata per pagare nient'altro che il costo di lancio della magia. Ad esempio, non può essere usata durante la risoluzione di un'abilità che dica "Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}".
- Se un artefatto che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con improvvisare farà in modo che l'artefatto sia TAPPato quando paghi i costi della magia. Non potrai TAPParlo di nuovo per utilizzare improvvisare. Allo stesso modo, se sacrifichi un artefatto per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con improvvisare, quell'artefatto non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPParlo per utilizzare improvvisare.
- TAPPare un artefatto non farà sì che le sue abilità smettano di avere effetto, a meno che non sia l'abilità stessa a specificarlo.
- Gli Equipaggiamenti assegnati a una creatura non vengono TAPPati quando quella creatura viene TAPPata; allo stesso modo, TAPPare l'Equipaggiamento non fa diventare TAPPata anche la creatura.
- Quando usi improvvisare per lanciare una magia con {X} nel costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X. Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPPare artefatti che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci la Direttiva di Saheeli e hai scelto 3 come valore di X, il costo totale è {3}{R}{R}{R}. Se TAPPi due artefatti, dovrai pagare {1}{R}{R}{R}.

Ingeritore di Phyrexia

{6}{U}

Creatura — Bestia Phyrexiano

3/3

Imprimere — Quando l'Ingeritore di Phyrexia entra nel campo di battaglia, puoi esiliare una creatura non pedina bersaglio.

L'Ingeritore di Phyrexia prende +X/+Y, dove X è la forza della carta creatura esiliata e Y è la sua costituzione.

- L'Ingeritore di Phyrexia otterrà i bonus in base alla forza e alla costituzione della carta in esilio. I segnalini, le Aure e gli Equipaggiamenti che aveva prima di essere esiliata non influiranno su quei numeri.
- Le abilità che definiscono la forza e la costituzione di una creatura si applicano mentre quella carta è in esilio, ma le abilità che aggiungono o sottraggono un valore da forza e costituzione non si applicano. Per esempio, l'abilità del Servitore di Filigrana si applica per determinare la forza e la costituzione dell'Ingeritore di Phyrexia, ma l'abilità del Supremo Comandante Angelico non si applica. La forza e la costituzione dell'Ingeritore di Phyrexia vengono aggiornate se la forza e/o la costituzione della carta esiliata cambiano.
- Se la carta in esilio non è una carta creatura (magari perché era una terra che è stata una creatura temporaneamente mentre era sul campo di battaglia), l'Ingeritore di Phyrexia non ottiene alcun bonus.

Insurrezione

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

Stregoneria

STAPpa tutte le creature e prendine il controllo fino alla fine del turno. Hanno rapidità fino alla fine del turno.

- STAPpi tutte le creature, controlla tutte le creature e fornisci rapidità a tutte le creature.

Intervento Eroico

{1} {G}

Istantaneo

I permanenti che controlli hanno anti-malocchio e indistruttibile fino alla fine del turno.

- L'insieme di permanenti influenzati dall'Intervento Eroico viene determinato mentre la magia si risolve. I permanenti che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non avranno anti-malocchio e indistruttibile.
- Un planeswalker con indistruttibile perde comunque segnalini fedeltà se gli viene inflitto danno e verrà comunque messo nel cimitero del suo proprietario se la sua fedeltà viene ridotta a 0.
- Una battaglia con indistruttibile perde comunque segnalini difesa se le viene inflitto danno. Se è un Assedio, verrà comunque esiliato quando l'ultimo segnalino difesa viene rimosso da esso e il suo controllore può comunque lanciarlo trasformato senza pagare il suo costo di mana.

Isareth, la Risvegliatrice

{1} {B} {B}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

3/3

Tocco letale

Ogniqualevolta Isareth, la Risvegliatrice attacca, puoi pagare {X}. Quando lo fai, rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio con valore di mana pari a X dal tuo cimitero con un segnalino carogna. Se quella creatura sta per lasciare il campo di battaglia, esiliala invece di metterla in qualsiasi altra zona.

- L'abilità innescata di Isareth viene messa in pila senza un bersaglio. Mentre quell'abilità si risolve, puoi pagare {X}. Quando lo fai, si innesca una seconda abilità e tu scegli una carta creatura bersaglio da rimettere sul campo di battaglia. Questo processo è diverso dalle abilità con la formulazione "Se lo fai..." poiché i giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che il mana è stato pagato e la carta creatura bersaglio è stata scelta, ma prima che quella carta venga rimessa sul campo di battaglia.
 - Siccome tutte le creature attaccanti vengono scelte contemporaneamente, una creatura rimessa sul campo di battaglia in questo modo non può attaccare durante lo stesso combattimento in cui viene rimessa, nemmeno se ha rapidità.
 - Se una carta nel tuo cimitero ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
 - Se in qualche modo rimuovi un segnalino carogna da una creatura che Isareth ha rimesso sul campo di battaglia, l'effetto di sostituzione che la esilierà continua ad applicarsi. Il segnalino serve solo a ricordarti quali creature verranno esiliate se stanno per lasciare il campo di battaglia.
 - Se Isareth lascia il campo di battaglia, l'effetto di sostituzione continua ad applicarsi. Se una delle creature che Isareth ha rimesso sul campo di battaglia sta per lasciarlo, invece verrà esiliata.
 - Poiché morire significa essere messo in un cimitero dal campo di battaglia, una creatura esiliata invece non "muore". Le abilità che si innescherebbero quando muore non si innescheranno.
-

Ispettore della Fonderia

{3}

Creatura Artefatto — Costrutto

3/2

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

- Se una magia artefatto ha {X} nel costo di mana, scegli il valore di X per prima cosa, quindi riduci il costo di {1}. Per esempio, un artefatto che costa {X} con X pari a 4 costa {3} per essere lanciato se controlli l'Ispettore della Fonderia.
 - Una volta che un giocatore ha dichiarato una magia artefatto, nessun giocatore può compiere azioni per cercare di rimuovere l'Ispettore della Fonderia dal campo di battaglia prima che il costo di quella magia venga vincolato.
-

Ispettrice di Thraben

{W}

Creatura — Soldato Umano

1/2

Quando l'Ispettrice di Thraben entra nel campo di battaglia, indaga. (*Crea una pedina Indizio. È un artefatto con "{2}, Sacrifica questo artefatto: Pesca una carta".*)

- La pedina si chiama pedina Indizio e ha il sottotipo di artefatto Indizio. Indizio non è un tipo di creatura.
 - Le pedine sono normali artefatti. Per esempio, possono essere sacrificati per lanciare l'Epurazione Angelica o essere bersagliati da Snidare.
 - Se sacrifici un Indizio a causa del costo o dell'effetto di un'altra carta, come l'Epurazione Angelica o il Diario di Tamiyo, non puoi contemporaneamente pagare {2} e sacrificarlo per pescare una carta.
-

Jolrael, Eremita di Mwonvuli

{1}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Umano

1/2

Ogniquale volta peschi la tua seconda carta in ogni turno, crea una pedina creatura Felino 2/2 verde.

{4}{G}{G}: Fino alla fine del turno, le creature che controlli hanno forza e costituzione base X/X, dove X è il numero di carte nella tua mano.

- L'abilità innescata può innescarsi solo una volta per turno. È irrilevante se Jolrael fosse sul campo di battaglia o meno quando la prima carta è stata pescata: se non è sul campo di battaglia quando viene pescata la seconda carta, l'abilità non può innescarsi in quel turno.
- L'ultima abilità di Jolrael sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e/o la costituzione delle creature influenzate. Se altri effetti che impostano un valore specifico per queste caratteristiche iniziano ad applicarsi dopo che l'abilità di Jolrael si è risolta, sostituiranno quella parte dell'effetto.

- Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura influenzata senza impostarle a un valore specifico si applicheranno indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che modificano la forza e/o la costituzione della creatura.
 - Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'ultima abilità di Jolrael. Dopo che ciò è avvenuto, il valore di X non cambierà più avanti nel turno, neanche se cambia il numero di carte nella tua mano.
-

Judith, la Diva del Flagello

{1} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

2/2

Le altre creature che controlli prendono +1/+0.

Ogniqualvolta una creatura non pedina che controlli muore, Judith, la Diva del Flagello infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- L'ultima abilità di Judith si innesca quando Judith muore se non è una pedina.
 - Se Judith muore contemporaneamente a una o più altre creature non pedina che controlli, l'abilità di Judith si innesca per ciascuna di esse.
 - Se i tuoi punti vita sono ridotti a 0 o meno nello stesso istante in cui alle creature non pedina che controlli viene inflitto danno letale, perdi la partita prima che l'abilità innescata di Judith sia messa in pila.
-

Kaho, Storica di Minamo

{2} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Umano

2/2

Quando Kaho, Storica di Minamo entra nel campo di battaglia, passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte istantaneo ed esiliato, poi rimescola.

{X}, {T}: Puoi lanciare una magia con valore di mana pari a X scelta tra le carte esiliate con Kaho senza pagare il suo costo di mana.

- Se un effetto mette una carta esiliata da Kaho fuori dalla zona di esilio, allora non puoi usare l'abilità di Kaho per lanciare quella carta.
 - Se un altro giocatore prende il controllo di Kaho, quel giocatore può lanciare una qualsiasi delle carte esiliate con l'abilità di Kaho.
 - L'abilità attivata di Kaho si riferisce solo alle carte esiliate dalla sua abilità innescata. Se un altro effetto ha esiliato le carte, non potrai usare Kaho per lanciare quelle carte.
-

Karador, Capitano Fantasma
{5}{W}{B}{G}
Creatura Leggendaria — Spirito Centauro
3/4

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

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

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti (come la tassa del comandante) e infine applica le riduzioni (come quella di Karador). Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Devi seguire i normali vincoli e restrizioni temporali della magia che lanci dal tuo cimitero.
- Devi pagare i costi per lanciare quella magia. Se ha un costo alternativo, puoi lanciarla invece per quel costo.
- Dopo che hai iniziato a lanciare la magia, perdere il controllo di Karador non influenza la magia. Puoi finire di lanciarla come di consueto.
- Se più effetti ti permettono di giocare una carta dal tuo cimitero, devi dichiarare quale effetto stai utilizzando quando inizi a giocare la carta.
- Se lanci una magia creatura dal tuo cimitero e poi prendi il controllo di una nuova carta Karador nello stesso turno, puoi lanciare un'altra magia creatura dal tuo cimitero in quel turno.
- Se una carta creatura viene messa nel tuo cimitero durante la tua fase principale e la pila è vuota, hai la possibilità di lanciarla prima che qualsiasi giocatore possa tentare di rimuovere quella carta dal tuo cimitero.

Kazuul, Tiranno dei Dirupi
{3}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Guerriero Ogre
5/4

Ogniqualvolta una creatura controllata da un avversario attacca, se sei il giocatore in difesa, crea una pedina creatura Ogre 3/3 rossa a meno che il controllore di quella creatura non paghi {3}.

- Sei il giocatore in difesa se una creatura sta attaccando te, un planeswalker che controlli o una battaglia che proteggi.
- Se sei il giocatore in difesa, l'abilità di Kazuul si innesca una volta per ogni creatura che attacca, non solo una volta per combattimento. Il giocatore attaccante sceglie se pagare {3} o lasciarti ottenere una pedina Ogre ogni volta che si risolve una di quelle abilità.
- Mentre si risolve l'abilità, non puoi mettere sul campo di battaglia la pedina Ogre senza dare in modo esplicito al giocatore attaccante l'opzione di pagare {3}, anche se il giocatore attaccante ha dimenticato questa abilità.
- L'abilità si innesca e si risolve durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Se hai messo sul campo di battaglia una pedina Ogre come risultato, puoi bloccare con essa durante quella fase di combattimento.

- Se una creatura attaccante ha un'abilità "Ogniqualvolta questa creatura attacca", prima viene messa sulla pila quella abilità, dopo viene messa sulla pila l'abilità di Kazuul. Anche se l'abilità di Kazuul si risolve per prima, e potenzialmente crea una pedina Ogre, qualsiasi bersaglio dell'altra abilità a questo punto è già stato scelto e quindi non può essere la nuova pedina Ogre.
- In una partita multiplayer, l'abilità verifica se sei il giocatore in difesa per ogni singola creatura attaccante. Per esempio, se una creatura ti attacca e due creature attaccano un altro giocatore, l'abilità di Kazuul si innesca solo una volta.

Kemba, Kha Reggente

{1}{W}{W}

Creatura Leggendaria — Chierico Felino

2/4

All'inizio del tuo mantenimento, crea una pedina creatura Felino 2/2 bianca per ogni Equipaggiamento assegnato a Kemba, Kha Reggente.

- Il numero di Equipaggiamenti assegnati a Kemba viene determinato mentre si risolve l'abilità. Se Kemba non è più sul campo di battaglia a quel punto, si controlla il numero di Equipaggiamenti assegnati ad essa prima che lasciasse il campo di battaglia.

Kozilek, la Grande Distorsione

{8}{C}{C}

Creatura Leggendaria — Eldrazi

12/12

Quando lanci questa magia, se hai meno di sette carte in mano, pesca carte pari alla differenza.

Minacciare

Scarta una carta con valore di mana pari a X: Neutralizza una magia bersaglio con valore di mana pari a X.

- L'abilità innescata di Kozilek verifica se hai meno di sette carte in mano quando lo lanci. Kozilek è in pila in quel momento, non nella tua mano. Se non hai meno di sette carte, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se in quel momento hai sette o più carte in mano, l'abilità non avrà alcun effetto.
- Per attivare l'ultima abilità, deve esistere un bersaglio legale: una magia in pila. Quel bersaglio determina il valore di X e il valore di mana della carta che scarti. Non puoi attivare l'abilità se non hai in mano una carta con valore di mana pari a quello di una magia in pila.
- Il valore di mana di una magia non cambia se è stata lanciata per un costo alternativo (come un costo di apparire). Ad esempio, il valore di mana di un Ruggito Malefico (una magia con costo di mana {5}{R}) lanciato per il suo costo di risveglio di {1}{R}{R} è pari a 6.
- Se c'è una {X} nel costo di mana della carta che scarti, X è pari a 0. Qualsiasi {X} nel costo di mana della magia bersaglio avrà il valore che è stato deciso per essa al momento del lancio della magia.

Kraj Sperimentale
{2}{G}{G}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Mutante Melma
4/6

Il Kraj Sperimentale ha tutte le abilità attivate di ogni altra creatura con un segnalino +1/+1.
{T}: Metti un segnalino +1/+1 su una creatura bersaglio.

- A differenza di carte come l'Elementale di Mercurio, i costi delle abilità attivate ottenute dal Kraj Sperimentale devono essere pagati con i colori di mana corretti.
 - Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune parole chiave sono abilità attivate e hanno i due punti nel loro testo di richiamo.
-

Krenko, Capocosca
{2}{R}{R}
Creatura Leggendaria — Guerriero Goblin
3/3
{T}: Crea X pedine creatura Goblin 1/1 rosse, dove X è il numero di Goblin che controlli.

- L'abilità considera ogni Goblin che controlli, compreso lo stesso Krenko, non solo le pedine che crea.
-

Ladruncolo Impulsivo
{R}
Creatura — Pirata Goblin
1/1

Quando il Ladruncolo Impulsivo muore, crea una pedina Tesoro. (*È un artefatto con “{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.*)
Bis {3}{R} ({3}{R}), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell'avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all'inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.*)

- Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell'abilità. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
- Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
- Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
- Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
- Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPATA), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

- Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
- Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l'abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.

Lama Ancestrale

{1}{W}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando la Lama Ancestrale entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Soldato 1/1 bianca, poi assegna la Lama Ancestrale.

La creatura equipaggiata prende +1/+1.

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

- La pedina Soldato che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 1/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 1/1 all'ingresso in campo. Le abilità statiche che influenzano la forza e la costituzione del Soldato potrebbero cambiare la situazione, ma la Lama Ancestrale verrà assegnata al Soldato prima che la partita verifichi se ha costituzione pari o inferiore a 0. Ad esempio, se la Malattia nei Ranghi ("Le pedine creatura prendono -1/-1") è sul campo di battaglia, il Soldato entrerà come una creatura 0/0, ma poi la Lama Ancestrale la renderà 1/1 e la pedina sopravvivrà.
- Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui crei la pedina Soldato e il momento in cui la Lama Ancestrale viene assegnata ad essa.
- Se l'abilità innescata crea due Soldati (per via di un effetto come quello della Stagione del Raddoppio), la Lama Ancestrale viene assegnata a uno dei due.

Lamadonte Fuori Controllo

{2}{G}

Creatura — Dinosaurio

5/5

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

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

Il Lamadonte Fuori Controllo non può attaccare o bloccare a meno che tu non abbia la benedizione della città.

- La seconda abilità del Lamadonte Fuori Controllo è cumulativa se ne controlli più di uno. È anche cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, come quello di Addentrarsi nell'Ignoto.
- Una volta che hai la benedizione della città, la mantieni per il resto della partita, anche se perdi il controllo di alcuni o tutti i tuoi permanenti. La benedizione della città non è di per sé un permanente e non può essere rimossa da alcun effetto.

- Un permanente è qualsiasi oggetto sul campo di battaglia, incluse le pedine e le terre. Le stregonerie, gli istantanei e gli emblemi non sono permanenti
- Se lanci una magia con ascesa, non ottieni la benedizione della città finché non si risolve. I giocatori potrebbero rispondere a quella magia tentando di cambiare il fatto che tu ottenga la benedizione della città.
- Se controlli dieci permanenti ma non controlli un permanente né una magia che si sta risolvendo con ascesa, non otterrai la benedizione della città.
- Se il tuo decimo permanente entra nel campo di battaglia e subito dopo un permanente lascia il campo di battaglia (probabilmente a causa della “regola delle leggende” o perché è una creatura con costituzione 0), ottieni la benedizione della città prima che il permanente lasci il campo di battaglia.
- Ascesa su un permanente non è un’abilità innescata e non usa la pila. I giocatori possono rispondere a una magia che ti conferisce il tuo decimo permanente, ma non possono rispondere all’ottenimento della benedizione della città una volta che controlli quel decimo permanente. Ciò significa che, se il tuo decimo permanente è una terra che giochi, i giocatori non possono rispondere prima che tu ottenga la benedizione della città.

Lanterna Cromatica

{3}

Artefatto

Le terre che controlli hanno “{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore”.

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

- Le terre che controlli non perderanno alcuna delle abilità che possiedono. Allo stesso modo, non guadagneranno né perderanno alcun tipo di terra.

Larva delle Carogne

{3} {B}

Creatura — Insetto

0/5

La Larva delle Carogne prende $+X/+0$, dove X è la forza maggiore tra le carte creatura nel tuo cimitero.

Quando la Larva delle Carogne entra nel campo di battaglia, macina quattro carte. (*Metti nel tuo cimitero le prime quattro carte del tuo grimorio.*)

- La prima abilità della Larva delle Carogne si applica solo mentre è sul campo di battaglia. In tutte le altre zone, la sua forza è 0.
- Eventuali segnalini sulle creature che muoiono o effetti che le influenzano fino alla fine del turno non si applicheranno a tali carte quando sono nel cimitero del loro proprietario.

Leggere le Ossa

{2} {B}

Stregoneria

Profetizza 2, poi pesca due carte. Perdi 2 punti vita.

- La perdita di punti vita è parte dell'effetto della magia. Non è un costo aggiuntivo. Se Leggere le Ossa non si risolve, non perderai punti vita.
- Quando profetizzi, puoi rimettere tutte le carte che guardi in cima al tuo grimorio, puoi mettere tutte quelle carte in fondo al tuo grimorio o puoi mettere alcune di quelle carte in cima e il resto in fondo.
- Scegli in quale ordine mettere quelle carte nel tuo grimorio dopo aver profetizzato indipendentemente da dove le metti.
- Compi le azioni indicate sulla carta in sequenza. Per alcune magie e abilità, significa che profetizzerai come ultima cosa. Per altre, significa che prima profetizzerai e poi compirai altre azioni.

Lich Livoroso

{3}{B}

Creatura — Mago Zombie

4/1

Quando il Lich Livoroso muore, scegli uno o più. Ogni modo deve bersagliare un giocatore diverso.

- Un avversario bersaglio sacrifica una creatura.
 - Un avversario bersaglio scarta due carte.
 - Un avversario bersaglio perde 5 punti vita.
- Per l'abilità innescata del Lich Livoroso non puoi scegliere un numero di modi superiore a quello dei tuoi avversari, ma devi scegliere almeno un bersaglio se possibile.
 - Non devi necessariamente scegliere un modo per ogni avversario. Ad esempio, potresti far perdere 5 punti vita a un avversario e risparmiare tutti gli altri avversari. Non aspettarti però che ripaghino la tua generosità!

Lorthos, lo Spostamaree

{5}{U}{U}{U}

Creatura Legendaria — Piovra

8/8

Ogniqualevolta Lorthos, lo Spostamaree attacca, puoi pagare {8}. Se lo fai, TAPpa fino a otto permanenti bersaglio. Quei permanenti non STAPpano durante il prossimo STAP dei rispettivi controllori.

- Puoi bersagliare otto (o meno) permanenti qualsiasi. Puoi bersagliarli anche se sono già TAPpati o se non sono controllati dal giocatore in difesa.
- Se un permanente bersaglio è STAPPato all'inizio del prossimo STAP del suo controllore, questa abilità non avrà alcun effetto su di esso. Non potrà essere applicata in seguito quando il permanente bersaglio viene TAPPato.
- Se un permanente influenzato cambia controllore prima del prossimo STAP del suo controllore precedente, questa abilità gli impedirà di STAPPare durante il prossimo STAP del suo nuovo controllore.

Macabro Buongustaio

{4} {B} {B}

Creatura — Demone

5/5

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

Volare, travolgere

Quando il Macabro Buongustaio entra nel campo di battaglia, ogni avversario sacrifica una creatura.

- Mentre l'abilità innescata del Macabro Buongustaio si risolve, prima il prossimo avversario in ordine di turno (oppure, se è il turno di un avversario, quell'avversario) sceglie una creatura che controlla, poi ogni altro avversario in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.

Maestra di Spada Celestiale

{5} {W}

Creatura — Angelo

3/6

Volare, doppio attacco

Quando la Maestra di Spada Celestiale entra nel campo di battaglia, puoi assegnarle un qualsiasi numero di Aure ed Equipaggiamenti che controlli.

Le altre creature che controlli prendono +1/+1 per ogni

Aura ed Equipaggiamento assegnati alla Maestra di Spada Celestiale.

- Le Aura o gli Equipaggiamenti si spostano nel momento in cui si risolve l'abilità innescata della Maestra di Spada Celestiale. Se la Maestra di Spada Celestiale non è più sul campo di battaglia, le Aure e gli Equipaggiamenti che volevi assegnarle non si spostano.
- Non puoi cercare di assegnare un'Aura o un Equipaggiamento alla Maestra di Spada Celestiale se quell'Aura o quell'Equipaggiamento non possono essere legalmente assegnati ad essa.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura che controlli potrebbe diventare letale se la Maestra di Spada Celestiale lascia il campo di battaglia durante quel turno o se un'Aura o un Equipaggiamento vengono rimossi da essa.

Maga dei Portali

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Lampo

Quando la Maga dei Portali entra nel campo di battaglia durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, puoi cambiare il giocatore o il permanente che una creatura attaccante bersaglio sta attaccando. (*Non può attaccare il suo controllore o i suoi permanenti.*)

- Puoi lanciare la Maga dei Portali fuori da una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Se la Maga dei Portali entra nel campo di battaglia fuori da una sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti, la sua abilità semplicemente non si innesca.

- Cambiare il giocatore o il permanente che una creatura sta attaccando ignora tutti i requisiti, le restrizioni e i costi associati all'attacco.
- Cambiare il giocatore o il permanente che una creatura sta attaccando non fa innescare le abilità "ogniqualevolta questa creatura attacca".
- Se cambi il giocatore o il permanente che una creatura attaccante sta attaccando, si considera che quella creatura abbia comunque attaccato il giocatore o il permanente dichiarato, anche se ora la creatura sta attaccando il nuovo giocatore o permanente.
- Se un'abilità bersaglia qualcosa che è controllato dal "giocatore in difesa" di una creatura attaccante e il giocatore in difesa di quella creatura cambia prima che l'abilità si sia risolta, l'abilità non si risolverà poiché il suo bersaglio è diventato illegale.

Mago Solcabrezza

{2} {U}

Creatura — Mago Umano

2/2

Volare

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo, stregoneria o

Mago, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

- Peschi una carta e ne scarti una mentre l'ultima abilità del Mago Solcabrezza si risolve. Nessun giocatore può compiere alcuna azione e nulla può accadere tra questi due eventi.
- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare, ma dopo che sono stati scelti i bersagli per quella magia (se ha dei bersagli). L'abilità si risolve anche se quella magia viene neutralizzata.
- Una magia Mago è una magia con il tipo di creatura Mago. Le magie legate ai Maghi (come l'Amuleto della Reliquia) non sono magie Mago.

Magus della Ruota

{2} {R}

Creatura — Mago Umano

3/3

{1} {R}, {T}, Sacrifica il Magus della Ruota: Ogni giocatore scarta la propria mano, poi pesca sette carte.

- Se ogni giocatore ha meno di sette carte nel proprio grimorio mentre si risolve l'abilità del Magus della Ruota, la partita termina con un pareggio.

Mangara, il Diplomatico

{3} {W}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/4

Legame vitale

Ogniqualvolta un avversario attacca con creature, se due o più di quelle creature stanno attaccando te e/o i planeswalker che controlli, pesca una carta.

Ogniqualvolta un avversario lancia la sua seconda magia in ogni turno, pesca una carta.

- Se alcune delle creature attaccanti lasciano il campo di battaglia mentre l'abilità innescata di Mangara è in pila, usa il giocatore o il planeswalker che stavano attaccando prima che lasciassero il campo di battaglia per determinare se peschi una carta. D'altra parte, se sono state rimosse dal combattimento senza lasciare il campo di battaglia, usa l'informazione attuale per determinare che non stanno più attaccando te o un planeswalker che controlli.
- Se il tuo avversario attacca te con una creatura e attacca un tuo planeswalker con un'altra creatura, peschi una carta.
- Peschi solo una carta, a prescindere da quante creature oltre alla seconda stanno attaccando te e i tuoi planeswalker.
- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
- I giocatori possono lanciare magie e attivare abilità dopo che l'abilità innescata si è risolta, ma prima che la magia che l'ha fatta innescare faccia altrettanto.

Mantello Infestato

{3}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha cautela, travolgere e rapidità.

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

- Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e ha rapidità, ma in seguito la perde prima di attaccare, non potrà attaccare in quel turno. Questo significa che non puoi usare un Mantello Infestato per permettere a due nuove creature di attaccare nello stesso turno.

Martello dei Nani

{2} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando il Martello dei Nani entra nel campo di battaglia, puoi pagare {2}. Se lo fai, crea una pedina creatura Berserker Nano 2/1 rossa, poi assegna il Martello dei Nani.

La creatura equipaggiata prende +3/+0 e ha travolgere.

Equipaggiare {3}

- Decidi se pagare o meno {2} mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Se lo fai, crei subito la pedina creatura Berserker Nano e le assegni il Martello dei Nani. I giocatori non possono rispondere alla tua decisione di pagare o meno e non possono compiere alcuna azione durante questo processo.
- La pedina creatura Berserker Nano entra nel campo di battaglia come una creatura 2/1. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia considereranno la pedina come una creatura 2/1 all'ingresso in campo.

Martello di Nazahn

{4}

Artefatto Leggendaro — Equipaggiamento

Ogniqualvolta il Martello di Nazahn o un altro

Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi assegnare quell'Equipaggiamento a una creatura bersaglio che controlli.

La creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha indistruttibile.

Equipaggiare {4}

- Se il Martello di Nazahn entra nel campo di battaglia nello stesso momento di altri Equipaggiamenti che controlli, la sua abilità si innescherà per ognuno di quegli Equipaggiamenti.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla creatura equipaggiata può diventare letale se assegni il Martello di Nazahn a una creatura diversa durante quel turno.

Mazza dei Valorosi

{2} {W}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +1/+1 per ogni segnalino carica sulla Mazza dei Valorosi e ha cautela.

Ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, metti un segnalino carica sulla Mazza dei Valorosi.

Equipaggiare {3}

- La creatura equipaggiata ha cautela anche se la Mazza dei Valorosi non ha segnalini carica.

Mazza della Meteora

{4} {R} {R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +4/+0 e ha travolgere.

Equipaggiare {4}

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

- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo.
- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- A causa di una modifica del 2021 alle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte bifronte modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana più alto rispetto alla carta esiliata.
- Il valore di mana di una carta split è determinato dal valore di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà ma non entrambe.

Meccatitano Torrenziale

{4} {U} {U}

Creatura Artefatto — Costrutto

5/6

Lampo

Quando il Meccatitano Torrenziale entra nel campo di battaglia, puoi lanciare una carta istantaneo bersaglio dal tuo cimitero senza pagare il suo costo di mana. Se quella magia sta per essere messa nel tuo cimitero, invece esiliala.

- Se lanci la carta, lo fai come parte della risoluzione dell'abilità innescata del Meccatitano Torrenziale. Non puoi attendere di lanciarla più tardi nel turno. Le restrizioni temporali, come “Lancia [questa carta] solo durante il combattimento”, si applicano comunque.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per un costo alternativo come, ad esempio, un costo di emergere. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello del Sabotaggio Incendiario, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.

Melek, Archetipo Izzet

{4}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Bizzarria

2/4

Gioca con la prima carta del tuo grimorio rivelata.

Puoi lanciare magie istantaneo e stregoneria dalla cima del tuo grimorio.

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria dal tuo grimorio, copiala. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

- Melek non influenza le regole sulla tempistica che stabiliscono quando puoi lanciare la carta. Se è una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota.
 - Pagherai comunque tutti i costi di quella magia, compresi i costi addizionali. Puoi anche pagare i costi alternativi, come i costi di sovraccarico. Anche se non puoi pagare costi addizionali per la copia che viene creata, gli effetti basati su eventuali costi addizionali pagati per la magia originale vengono copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati anche per la copia. Per esempio, se un giocatore sacrifica una creatura 3/3 per lanciare Scagliare e tu lo copi, anche la copia di Scagliare infliggerà 3 danni al suo bersaglio.
 - L'ultima abilità di Melek copia qualsiasi magia istantaneo o stregoneria che lanci dal tuo grimorio, non solo una con dei bersagli.
 - Quando l'ultima abilità si risolve, crea una copia della magia. Tu controlli la copia. Quella copia viene creata in pila, quindi non viene "lanciata". Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. Poi la copia si risolverà come una normale magia, dopo che i giocatori avranno la possibilità di lanciare magie e attivare abilità.
 - La copia avrà gli stessi bersagli della magia che sta copiando, a meno che tu non ne scelga altri. Puoi cambiare un qualsiasi numero di bersagli, anche tutti o nessuno di essi. Se non puoi scegliere un nuovo bersaglio legale al posto di un bersaglio, quest'ultimo non potrà essere cambiato (anche se il bersaglio attuale è illegale).
 - Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), la copia avrà lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.
 - Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come nel caso del Debito con gli Immortali), la copia ha lo stesso valore di X.
 - Le carte istantaneo e stregoneria con miracolo permettono a un giocatore di lanciare una carta immediatamente nel momento in cui la pesca. Se lanci una magia in questo modo, la stai lanciando dalla tua mano, non dal grimorio. L'abilità di Melek non si innesca.
 - La prima carta del tuo grimorio non è in mano, quindi non puoi sospenderla, ciclarla, scartarla, né attivare alcuna delle sue abilità attivate.
 - Se la prima carta del tuo grimorio cambia mentre stai lanciando una magia, giocando una terra o attivando un'abilità, la nuova prima carta non viene rivelata finché non hai terminato di compiere quell'azione.
 - Quando giochi con la prima carta del tuo grimorio rivelata, se un effetto ti dice di pescare più carte, rivela ogni carta prima di pescarla.
-

Menti Raggianti

{U}

Stregoneria

Unire le forze — A partire da te, ogni giocatore può pagare un qualsiasi ammontare di mana. Ogni giocatore pesca X carte, dove X è pari all'ammontare totale di mana pagato in questo modo.

- La parte di pescare carte dell'effetto non è facoltativa. Un giocatore non può decidere di pescare meno di X carte.

Meren del Clan Nel Toth

{2} {B} {G}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

3/4

Ogniquale volta un'altra creatura che controlli muore, ottieni un segnalino esperienza.

All'inizio della tua sottofase finale, scegli una carta creatura bersaglio nel tuo cimitero. Se il valore di mana di quella carta è pari o inferiore al numero di segnalini esperienza che hai, rimettila sul campo di battaglia.

Altrimenti, aggiungila alla tua mano.

- Se Meren del Clan Nel Toth lascia il campo di battaglia nello stesso momento in cui altre creature che controlli muoiono, la sua prima abilità si innescherà per ognuna di quelle creature.
- Non puoi scegliere di aggiungere la carta creatura alla tua mano se il suo valore di mana è pari o inferiore al numero di segnalini esperienza che possiedi mentre l'ultima abilità si risolve.
- Se una carta creatura nel tuo cimitero ha { X } nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'ultima abilità considera i segnalini esperienza ottenuti dalla prima abilità, da un'altra abilità, da proliferare e così via.

Mikaeus, il Sacrilego

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

Creatura Leggendaria — Chierico Zombie

5/5

Intimidire

Ogniquale volta un Umano ti infligge danno, distruggilo.

Le altre creature non Umano che controlli prendono +1/+1 e hanno immortale. *(Quando una creatura con immortale muore, se non aveva segnalini +1/+1, rimettila sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario con un segnalino +1/+1.)*

- Qualsiasi danno che ti viene inflitto da un Umano farà innescare l'abilità di Mikaeus, inclusi il danno non da combattimento che ti viene inflitto da un Umano e il danno che ti viene inflitto da un Umano che controlli.

- Se un Umano ti infligge danno nello stesso momento in cui a Mikaeus viene inflitto danno letale, l'abilità innescata di Mikaeus si innesca. Quell'Umano verrà distrutto anche se Mikaeus ha lasciato il campo di battaglia.
- Se una creatura non Umano senza un segnalino +1/+1 che controlli muore contemporaneamente a Mikaeus, l'abilità immortale di quella creatura fornita da Mikaeus si innesca e la fa ritornare sul campo di battaglia
- Il bonus +1/+1 che Mikaeus fornisce alle altre creature non Umano che controlli non è un segnalino. Non impedirà a immortale di innescarsi.

Mirri, Duellante della Cavalcavento

{1}{G}{W}

Creatura Leggendaria — Guerriero Felino

3/2

Attacco improvviso

Ogniqualevolta Mirri, Duellante della Cavalcavento attacca, ogni avversario non può bloccare con più di una creatura in questo combattimento.

Fintanto che Mirri, Duellante della Cavalcavento è TAPPata, non più di una creatura può attaccarti in ogni combattimento.

- Mentre Mirri è TAPPata, non vi sono restrizioni sul numero di creature che possono attaccare i planeswalker che controlli o le battaglie che proteggi.
- Se Mirri viene TAPPata dopo che le creature hanno attaccato, le creature non verranno rimosse dal combattimento.

Mistico Mormorante

{3}{U}

Creatura — Mago Umano

1/5

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria, crea una pedina creatura Illusione Uccello 1/1 blu con volare.

- L'abilità innescata del Mistico Mormorante si risolve prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.

Mizzix degli Izmagnus

{2}{U}{R}

Creatura Leggendaria — Mago Goblin

2/2

Ogniqualevolta lanci una magia istantaneo o stregoneria con valore di mana superiore al numero di segnalini esperienza che hai, ottieni un segnalino esperienza.

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

- Finisci di lanciare una magia, incluso il pagamento dei suoi costi, prima che si inneschi la prima abilità di Mizzix. L'abilità che ti fornisce il segnalino esperienza si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare.
- L'ultima abilità di Mizzix non cambia il costo di mana o il valore di mana di alcuna magia. Cambia solo il costo totale che paghi.
- L'ultima abilità di Mizzix non può ridurre l'ammontare di mana colorato che paghi per una magia. Riduce solo la componente generica di quel costo.
- Se ci sono costi addizionali per lanciare una magia o se il costo per lanciare una magia viene aumentato da un effetto (ad esempio, quello creato dall'abilità di Thalia, Protettrice di Thraben), applica quegli aumenti prima di applicare le riduzioni di costo.
- La riduzione di costo si può applicare a costi alternativi come i costi di flashback.
- Se una magia istantanea o stregoneria che lanci ha $\{X\}$ nel costo di mana, scegli il valore di X prima di calcolare il costo totale della magia. Ad esempio, se il costo di mana di quella magia è $\{X\}\{R\}$ e hai un segnalino esperienza, puoi scegliere 5 come valore di X e pagare $\{4\}\{R\}$ per lanciare la magia.
- Tutti i segnalini esperienza sono identici, a prescindere da come sono stati ottenuti. Ad esempio, l'ultima abilità considera i segnalini esperienza ottenuti dalla prima abilità, da un'altra abilità, da proliferare e così via.

Morophon, l'Illimitato

{7}

Creatura Leggendaria — Polimorfo

6/6

Cangiante (*Questa carta ha tutti i tipi di creatura.*)

Mentre Morophon, l'Illimitato entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Le magie del tipo scelto che lanci costano

$\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$ in meno per essere lanciate. Questo effetto riduce solo l'ammontare di mana colorato che paghi.

Le altre creature che controlli del tipo scelto prendono +1/+1.

- Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Tramutante o Guerriero. Non è possibile scegliere tipi di carta come artefatto, né supertipi come leggendario o neve.
- L'effetto di Morophon riduce il costo totale di massimo un mana per ogni colore. Ad esempio, se una magia del tipo scelto costa $\{4\}\{R\}\{W\}\{W\}$, costerà $\{4\}\{W\}$ dopo aver applicato l'effetto di Morophon.
- Se una magia ha simboli di mana ibrido nel suo costo di mana, scegli quale metà pagare prima di determinare il costo totale. Ad esempio, se una magia del tipo scelto costa $\{2\}\{(w/u)\}\{(w/u)\}$, puoi scegliere $\{2\}\{W\}\{U\}$ come costo e poi ridurlo a $\{2\}$.
- Gli effetti di riduzione di costo si applicano dopo gli altri modificatori di costo, perciò Morophon può ridurre costi addizionali o alternativi di magie del tipo scelto.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle altre creature del tipo scelto che controlli potrebbe diventare letale se Morophon lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Mowu, Compagno Fedele
{3}{G}
Creatura Leggendaria — Canide
3/3
Cautela, travolgere
Se uno o più segnalini +1/+1 stanno per essere messi su Mowu, Compagno Fedele, mettine invece uno in più.

- Poiché l'effetto di sostituzione di Mowu influenza solo Mowu, si applicherà se Mowu in qualche modo entra nel campo di battaglia con uno o più segnalini +1/+1 e fornirà a Mowu un segnalino +1/+1 addizionale.

Munizioni Improvvise
{1}{R}
Incantesimo
{1}, Sacrifica un artefatto o una creatura: Le Munizioni Improvvise infliggono 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- Se un artefatto o una creatura hanno un'abilità che ti permette di sacrificare quel permanente per attingere mana, non puoi sacrificarlo per generare mana e anche per pagare il costo di sacrificio per l'abilità attivata delle Munizioni Improvvise.

Mutamento della Realtà
{1}{U}
Istantaneo
Esilia una creatura bersaglio. Il suo controllore manifesta la prima carta del suo grimorio. *(Quel giocatore mette la prima carta del suo grimorio sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, può essere girata a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

- Il permanente a faccia in giù è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore e ha un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli o cambiare una o più di queste caratteristiche.
- In qualsiasi momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su una creatura manifestata rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di copia o effetto di cambio del tipo che le sia stato applicato) e pagando il suo costo di mana. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se una creatura manifestata avesse metamorfosi nel caso fosse a faccia in su, puoi anche girarla a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi.
- Diversamente da una creatura a faccia in giù che è stata lanciata usando l'abilità metamorfosi, una creatura manifestata può ancora essere girata a faccia in su dopo che ha perso le sue abilità, se è una carta creatura.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità entra-in-campo.
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.

- Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPpato o STAPpato.
- Puoi guardare un permanente a faccia in giù che controlli in qualsiasi momento. Non puoi guardare i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti permetta o non ti dica di farlo.
- Se un permanente a faccia in giù che controlli lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.
- Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili l'uno dall'altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrate nel campo di battaglia deve restare chiaro. Alcuni metodi comuni per indicarlo includono l'uso di segnalini o dadi o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia. Devi anche annotare il modo in cui ognuno di essi è stato messo a faccia in giù (manifestato, lanciato a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi eccetera).
- Se qualcosa tenta di farlo, rivela quella carta per mostrare a tutti i giocatori che si tratta di una carta istantaneo o stregoneria. Il permanente resta sul campo di battaglia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente si gira a faccia in su non si innescheranno perché, anche se hai rivelato la carta, questa non è mai stata girata a faccia in su.
- Se una carta bifronte viene manifestata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù. Mentre è a faccia in giù, una carta bifronte che si trasforma non può trasformarsi o convertirsi. Se il lato frontale di una carta bifronte a faccia in giù è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di mana. Se lo fai, il suo lato frontale sarà a faccia in su.

Mutazione di Darksteel

{1}{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata è una creatura artefatto Insetto con forza e costituzione base 0/1, ha indistruttibile e perde tutte le altre abilità, i tipi di carta e i tipi di creatura.

- La Mutazione di Darksteel sovrascrive la forza e la costituzione stampate della creatura incantata, oltre a qualsiasi abilità che definisce le caratteristiche che ne stabilisce la forza e/o la costituzione.
- La Mutazione di Darksteel sovrascrive tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la forza o la costituzione della creatura incantata. Tutti gli effetti di questo tipo che iniziano a essere applicati dopo che la Mutazione di Darksteel è entrata nel campo di battaglia funzioneranno normalmente.
- Tuttavia, la Mutazione di Darksteel non sovrascrive gli effetti che cambiano la forza o la costituzione della creatura incantata senza impostarle a un valore specifico (come quelli creati dalla Crescita Gigante o dall'Inno Glorioso). Non sovrascriverà neanche l'effetto dei segnalini.
- La creatura incantata sarà solo un artefatto e una creatura, non avrà alcun altro tipo di carta. Sarà solo un Insetto, non avrà alcun altro tipo di creatura.
- In alcuni rari casi, la creatura potrebbe avere sottotipi diversi dai tipi di creatura prima di essere incantata dalla Mutazione di Darksteel. Se aveva altri sottotipi di artefatto (come Equipaggiamento), li manterrà. Se aveva altri sottotipi oltre ai tipi di artefatto e ai tipi di creatura (come Santuario), non li manterrà.

- La creatura manterrà tutti i supertipi che possedeva precedentemente. In particolare, se la Mutazione di Darksteel incanta una creatura leggendaria, quella creatura continuerà a essere leggendaria. Inoltre, se incanta un comandante, quella creatura continuerà a essere un comandante.
- La Mutazione di Darksteel non influenza i colori della creatura incantata, se ne possiede. Questa continuerà ad avere qualsiasi colore avesse prima che la Mutazione di Darksteel entrasse nel campo di battaglia.
- La Mutazione di Darksteel fa perdere alla creatura incantata tutte le abilità che possiede quando diventa incantata, tranne indistruttibile. Qualsiasi abilità che la creatura guadagna da quel momento in poi funzionerà normalmente.

Myr Cavaliere

{2} {W}

Creatura Artefatto — Cavaliere Myr

2/2

{2} {W}: Adattamento 1. *(Se questa creatura non ha segnalini +1/+1, metti un segnalino +1/+1 su di essa.)*

Ogniqualvolta vengono messi uno o più segnalini +1/+1 sul Myr Cavaliere, ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- Puoi sempre attivare un'abilità che causerà l'adattamento di una creatura. Mentre quell'abilità si risolve, se la creatura ha uno o più segnalini +1/+1 per qualsiasi motivo, semplicemente non ne metterai altri su di essa.
- Se una creatura perde in qualche modo tutti i suoi segnalini +1/+1, può adattarsi di nuovo e ottenerne altri.

Myr Scintillante

{3}

Creatura Artefatto — Myr

2/2

Lampo

Puoi lanciare magie artefatto come se avessero lampo.

- Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono tentare di rimuovere il Myr Scintillante dal campo di battaglia per rendere illegale quel lancio. Rimuovere il Myr Scintillante dopo che hai lanciato una magia non influenzerà quella magia.
- Il Myr Scintillante non ha alcun effetto sulle terre artefatto poiché non vengono lanciate come magie.

Neheb, l'Eterno

{3} {R} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Minotauro Zombie

4/6

Affliggere 3 *(Ogniqualvolta questa creatura viene bloccata, il giocatore in difesa perde 3 punti vita.)*

All'inizio della tua fase principale post-combattimento, aggiungi {R} per ogni punto vita perso dai tuoi avversari in questo turno.

- Il danno inflitto a un giocatore fa perdere altrettanti punti vita a quel giocatore.

- Poiché si innesca all'inizio di una fase, l'ultima abilità di Neheb non è un'abilità di mana. Usa la pila e può essere neutralizzata da effetti che interagiscono con le abilità innescate, come quello dell'Ostruzionista Agile.
- La fase principale post-combattimento esiste anche se nessuna creatura ha attaccato durante un turno. L'ultima abilità di Neheb si innescherà.
- Se un avversario perde punti vita ma Neheb lascia il campo di battaglia prima che inizi la tua fase principale post-combattimento, la sua ultima abilità non si innescherà.
- L'abilità di Neheb verifica solo quanti punti vita hanno perso gli avversari durante il turno, non di quanto sono diminuiti rispetto all'inizio del turno. Ad esempio, se un avversario ha perso 2 punti vita e poi ne ha guadagnati 8 prima della tua fase principale post-combattimento, aggiungerai {R} {R} alla tua riserva di mana.
- Se un avversario perde punti vita e in seguito perde la partita prima della tua fase principale post-combattimento, l'ultima abilità di Neheb considera quella perdita di punti vita.
- Se in qualche modo hai più di due fasi principali in un turno, ogni fase principale dopo la prima è una fase principale post-combattimento e l'ultima abilità di Neheb si innesca all'inizio di ognuna di esse.
- Se più creature bloccano una creatura con affliggere, l'abilità si innesca solo una volta.
- Affliggere fa perdere punti vita al giocatore in difesa; non si tratta di danno o danno da combattimento.
- Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa. Se una creatura sta attaccando una battaglia, il protettore di quella battaglia è il giocatore in difesa.
- Affliggere si risolve prima che venga inflitto il danno da combattimento. Se questa perdita di punti vita riduce i punti vita di un giocatore a 0 o meno, quel giocatore perde la partita immediatamente. Una creatura bloccante con legame vitale non infliggerà danno da combattimento in tempo per salvare quel giocatore.

Nekusar, il Distruttore di Menti

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

Creatura Leggendaria — Mago Zombie

2/4

All'inizio dell'acquisizione di ogni giocatore, quel giocatore pesca una carta addizionale.

Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, Nekusar, il Distruttore di Menti infligge 1 danno a quel giocatore.

- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola “pescare”, non conta come pescare carte e non fa innescare la seconda abilità di Nekusar.

Nibbio Infernale alla Carica

{4} {R} {R}

Creatura — Drago

5/5

Volare, rapidità

Ogniqualvolta il Nibbio Infernale alla Carica attacca, puoi pagare {5} {R} {R}. Se lo fai, STAPpa tutte le creature attaccanti e, dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

- Decidi se pagare o meno $\{5\}\{R\}\{R\}$ mentre l'abilità del Nibbio Infernale alla Carica si risolve.
 - Se paghi $\{5\}\{R\}\{R\}$, la nuova fase di combattimento si svolge immediatamente dopo la fase di combattimento attuale. Non viene creata nessuna fase principale tra di esse.
 - L'abilità del Nibbio Infernale alla Carica può innescarsi più volte durante lo stesso turno, poiché la sua stessa abilità gli fornisce più occasioni per attaccare. Ogni volta che si risolve, puoi creare una fase di combattimento addizionale.
 - Se due Nibbi Infernali alla Carica attaccano contemporaneamente, entrambe le loro abilità si innescheranno. Se paghi $\{5\}\{R\}\{R\}$ per ciascuno, verranno create due fasi di combattimento addizionali. In ogni caso, tutte le creature attaccanti STAPPANO mentre queste abilità si risolvono, non all'inizio delle nuove fasi di combattimento. Ogni creatura che attacca nella seconda fase di combattimento resterà TAPPATA durante la terza fase di combattimento.
-

Nutrire lo Sciame

$\{1\}\{B\}$

Stregoneria

Distruggi una creatura o un incantesimo bersaglio controllati da un avversario. Perdi punti vita pari al valore di mana di quel permanente.

- Se il permanente bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui Nutrire lo Sciame tenta di risolversi, la magia non si risolve. Non perderai punti vita. Se il bersaglio è legale, ma non viene distrutto (probabilmente perché ha indistruttibile), perderai punti vita.
 - L'ammontare di punti vita persi è determinato dal valore di mana che il permanente aveva quando ha lasciato il campo di battaglia.
 - Se un permanente sul campo di battaglia ha $\{X\}$ nel costo di mana, X viene considerato 0.
-

Odric, Grande Stratega

$\{2\}\{W\}\{W\}$

Creatura Leggendaria — Soldato Umano

3/4

Attacco improvviso

Ogniqualevolta Odric, Grande Stratega e almeno altre tre creature attaccano, scegli quali creature bloccano in questo combattimento e come bloccano.

- Puoi decidere che una creatura non blocchi.
 - Tutte le dichiarazioni delle creature bloccanti devono comunque essere legali.
 - Se è necessario pagare un costo per far bloccare una creatura e scegli di farla bloccare, il suo controllore può scegliere se pagare o meno quel costo. Se quel giocatore decide di non pagare il costo, devi proporre di nuovo le creature bloccanti.
-

Officiante delle Obbligazioni

{2}{W}

Creatura — Chierico Umano

2/1

Aldilà 2 (*Quando questa creatura muore, crea due pedine creatura Spirito 1/1 bianche e nere con volare.*)

- Dato che le creature bloccanti vengono scelte tutte contemporaneamente, non puoi bloccare con una creatura con aldilà, aspettare che muoia e poi bloccare con le pedine Spirito che ne derivano.
-

Ogre Padrone dei Tuguri

{3}{B}{B}

Creatura — Farabutto Ogre

3/3

Ogniquale volta un'altra creatura non pedina muore, puoi creare una pedina creatura Ratto 1/1 nera.

I Ratti che controlli hanno tocco letale.

- Tutti i Ratti che controlli hanno tocco letale mentre l'Ogre Padrone dei Tuguri è sul campo di battaglia, non solo quelli creati dall'Ogre Padrone dei Tuguri.
-

Omnath, il Manalocus

{2}{G}

Creatura Legendaria — Elementale

1/1

Non perdi il mana verde non speso al termine di fasi e sottofasi.

Omnath, il Manalocus prende +1/+1 per ogni mana verde non speso che possiedi.

- Puoi tenere il mana verde nella tua riserva di mana a tempo indeterminato mentre Omnath è sul campo di battaglia. Significa che se aggiungi un mana verde alla tua riserva di mana durante una fase o sottofase, puoi spenderlo durante una fase o sottofase successiva o anche in un turno successivo. Gli altri tipi di mana continueranno a essere rimossi dalla tua riserva di mana al termine di ogni fase e sottofase.
 - Se un mana verde che aggiungi alla tua riserva di mana ha certe restrizioni o condizioni associate ad esso (ad esempio, se è stato prodotto dallo Ziggurat Ancestrale), si applicheranno a quel mana indipendentemente da quando lo spendi.
 - Una volta che Omnath lascia il campo di battaglia, hai a disposizione fino alla fine dell'attuale fase o sottofase per spendere qualsiasi mana verde sia nella tua riserva di mana prima che anch'esso venga svuotato come di norma. Non ci sono penalità associate a questo svuotamento se non la perdita del mana.
-

Oracolo di Arenaria

{7}

Creatura Artefatto — Sfinge

4/4

Volare

Quando l'Oracolo di Arenaria entra nel campo di battaglia, scegli un avversario. Se quel giocatore ha più carte in mano di te, peschi un numero di carte pari alla differenza.

- Scegli un avversario mentre l'abilità dell'Oracolo di Arenaria si sta risolvendo. Nessun giocatore può compiere alcuna azione tra il momento in cui scegli e il momento in cui peschi le carte.
- Per pescare un numero di carte pari alla differenza, prima determina quante carte pescherai, poi pesca quel numero di carte, modificato dagli effetti di sostituzione. Ad esempio, se hai due carte in mano e l'avversario scelto ne ha cinque, il Riflesso di Pensiero ti farà pescare sei carte invece di tre.

Oviya Pashiri, Saggia Forgiavita

{G}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

1/2

{2} {G}, {T}: Crea una pedina creatura artefatto

Servomeccanismo 1/1 incolore.

{4} {G}, {T}: Crea una pedina creatura artefatto

Costrutto X/X incolore, dove X è il numero di creature che controlli.

- Il valore di X viene determinato solo mentre si risolve l'ultima abilità di Oviya Pashiri. La forza e la costituzione della pedina non cambiano al variare del numero di creature che controlli.
- La pedina Costrutto che crei non viene considerata per determinare il valore di X dell'abilità che la crea.

Padeem, Console dell'Innovazione

{3} {U}

Creatura Leggendaria — Artefice Vedalken

1/4

Gli artefatti che controlli hanno anti-malocchio.

All'inizio del tuo mantenimento, se controlli l'artefatto con il valore di mana maggiore o con il valore di mana maggiore a pari merito con altri artefatti, pesca una carta.

- L'artefatto che controlli deve avere il valore di mana maggiore solo tra gli artefatti sul campo di battaglia, non fra tutti i permanenti sul campo di battaglia.
- Se un artefatto ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se non controlli un artefatto con il valore di mana maggiore all'inizio del tuo mantenimento, la seconda abilità di Padeem non si innescherà. Non puoi lanciare un istantaneo per distruggere un artefatto di un avversario durante il tuo turno prima che inizi il tuo mantenimento.
- Se non controlli più un artefatto con il valore di mana maggiore mentre si risolve l'abilità innescata di Padeem, non pescherai una carta.

Paesaggio delle Miriadi

Terra

Il Paesaggio delle Miriadi entra nel campo di battaglia

TAPpato.

{T}: Aggiungi {C}.

{2}, {T}, Sacrifica il Paesaggio delle Miriadi: Passa in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a due carte terra base che condividono un tipo di terra, mettile sul campo di battaglia TAPpate, poi rimescola.

- Puoi scegliere di trovare solo una carta terra base con l'ultima abilità del Paesaggio delle Miriadi.

Paladino di Acciaio Puro

{W}{W}

Creatura — Cavaliere Umano

2/2

Ogniqualvolta un Equipaggiamento entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi pescare una carta.

Metallurgia — Gli Equipaggiamenti che controlli hanno equipaggiare {0} fintanto che controlli tre o più artefatti.

- Puoi ancora attivare le altre abilità equipaggiare dell'Equipaggiamento, se lo desideri.
- Una volta attivata l'abilità equipaggiare {0}, fare in modo che il Paladino di Acciaio Puro lasci il campo di battaglia o far sì che il suo controllore controlli meno di tre artefatti non impedirà all'abilità equipaggiare di risolversi.

Palazzo d'Opale

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}, {T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell'identità di colore del tuo comandante. Se spendi questo mana per lanciare il tuo comandante, entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 addizionali pari al numero di volte che è stato lanciato dalla zona di comando in questa partita.

- Se hai due comandanti, l'ultima abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
- Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l'ultima abilità del Palazzo d'Opale non produce mana. Non produce {C}.
- Se non hai un comandante, l'ultima abilità del Palazzo d'Opale non produce mana.
- Il "numero di volte che è stato lanciato dalla zona di comando" include il lancio più recente. Ad esempio, la prima volta che lanci il tuo comandante dalla zona di comando in una partita, se hai speso mana prodotto dall'ultima abilità del Palazzo d'Opale per farlo, entrerà nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1.

- Se l'ultima abilità del Palazzo d'Opale produce due mana (probabilmente a causa del Riflesso di Mana) e li spendi per lanciare un comandante, quel comandante entra con due segnalini addizionali per ogni volta che è stato lanciato dalla zona di comando in questa partita.

Pallaboom

{4}

Artefatto

{T}: Lancia una moneta. Se vinci il lancio, distruggi tutti i permanenti non terra.

- Lanci una moneta mentre l'abilità della Pallaboom si risolve. Nessun giocatore può compiere azioni tra il momento in cui si scopre il risultato del lancio e il momento in cui tutti i permanenti non terra vengono distrutti.
- Se vinci il lancio, la Pallaboom viene distrutta insieme a tutti gli altri permanenti non terra (a meno che non abbia indistruttibile).

Patto Sepolcrale

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

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura che controlli muore, ogni altro giocatore sacrifica una creatura.

- Ogni altro giocatore sacrifica una creatura per ogni creatura che controlli che viene messa in un cimitero.

Pavone Ambito

{3} {U} {U}

Creatura — Uccello

3/4

Volare

Ogniqualevolta il Pavone Ambito attacca, puoi spronare una creatura bersaglio controllata dal giocatore in difesa.

(Fino al tuo prossimo turno, quella creatura attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.)

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

- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

Pellegrina Cenerina

{1}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Elementale

1/1

{1}{R}: Metti un segnalino +1/+1 sulla Pellegrina Cenerina. Se è la terza volta che si risolve questa abilità in questo turno, rimuovi tutti i segnalini +1/+1 dalla Pellegrina Cenerina, che infligge altrettanti danni a ogni creatura e a ogni giocatore.

- “Altreddanti danni” si riferisce al numero di segnalini +1/+1 rimossi dalla Pellegrina Cenerina. Poiché i segnalini vengono rimossi, è probabile che il danno uccida la Pellegrina Cenerina.
- L'abilità attivata della Pellegrina Cenerina conta le risoluzioni, non le attivazioni. Ciascuna di queste abilità ancora in pila non sarà conteggiata nel totale.
- Quando l'abilità si risolve, conta il numero di volte che quella stessa abilità di questa creatura si è già risolta in quel turno. Non importa chi controllava la creatura o le abilità precedenti quando si sono risolte. Una copia di questa abilità (creata dagli Anelli dell'Allegro Focolare, per esempio) sarà conteggiata nel totale. Abilità di altre creature con lo stesso nome non saranno conteggiate nel totale. Non lo saranno neppure le abilità neutralizzate.
- Ottieni il bonus solo la terza volta che si risolve l'abilità. Non otterrai il bonus la quarta volta, la quinta, la sesta e così via.

Percosse Brutali

{3}{R}{R}

Istantaneo

Lancia questa magia solo durante il tuo turno e solo durante il combattimento.

Scegli uno —

- Le creature che controlli hanno doppio attacco fino alla fine del turno.
- STAPpa tutte le creature che controlli. Dopo questa fase, c'è una fase di combattimento addizionale.

Intrecciare {1}{R}

- La fase di combattimento addizionale avviene subito dopo la fase di combattimento in cui le Percosse Brutali sono state lanciate. Tra le due fasi di combattimento non ci sarà una fase principale.

Piedemoccio, il Clandestino

{1}{B}{G}

Creatura Leggendaria — Fungus

2/3

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

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

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

Pietra Fellwar

{2}

Artefatto

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore che una terra controllata da un avversario potrebbe produrre.

- Produce solo un mana anche se la terra può produrne più di uno.
- Questo effetto funziona anche se le terre dell'avversario sono TAPPate. Verifica solo quali tipi di mana possono essere prodotti, non se le abilità che li producono sono utilizzabili in questo momento.
- L'abilità può essere attivata se l'avversario non ha terre che producono mana, ma l'effetto non sarà in grado di generare alcun mana.
- I colori di mana sono bianco, blu, nero, rosso e verde. La Pietra Fellwar non può essere TAPPata per attingere mana incolore, neppure se un avversario controlla una terra in grado di produrre mana incolore.
- La Pietra Fellwar verifica gli effetti di tutte le abilità che producono mana delle terre controllate dai tuoi avversari, ma non verifica i loro costi. Per esempio, il Dirupo Iridescente ha l'abilità "{T}, Rimuovi un segnalino carica dal Dirupo Iridescente: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore". Se un avversario controlla il Dirupo Iridescente e tu controlli la Pietra Fellwar, puoi TAPPare la Pietra Fellwar per un mana di qualsiasi colore. Non ha importanza se il Dirupo Iridescente ha un segnalino carica o meno e neanche se è STAPPato o no.
- Nel determinare quali colori di mana possono essere prodotti dalle terre dei tuoi avversari, considera anche gli eventuali effetti di sostituzione che potrebbero essere applicati alle abilità di mana di quelle terre (come l'effetto della Contaminazione, per esempio). Se ci sono più effetti di sostituzione, considerali nell'ordine che preferisci.
- La Pietra Fellwar non si preoccupa delle restrizioni o condizioni che le terre dei tuoi avversari pongono sul mana che producono, come fanno lo Ziggurat Ancestrale o la Sala del Lord Bandito. Si preoccupa solo dei colori di mana.

Plasmamyr

{1}{W}

Creatura — Artefice Umano

2/1

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, puoi pagare {1}.

Se lo fai, crea una pedina creatura artefatto Myr 1/1 incolore.

- Un'abilità che si innesca quando un giocatore lancia una magia si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - Mentre si risolve l'abilità della Plasmamyr, non puoi pagare più di {1} per ottenere più di un Myr.
-

Potenziale Illimitato

{1}{W}

Istantaneo

Scegli uno —

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

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

Intrecciare {3}{W} (*Scegli entrambi se paghi il costo di intrecciare.*)

- Se lanci questa magia pagando il suo costo di intrecciare, potrai proliferare i segnalini che hai posizionato con il primo modo.
-

Predominio della Stirpe

{5}{B}{B}

Stregoneria

Scegli un tipo di creatura. Distruggi tutte le creature che non sono del tipo scelto.

- Dopo che il Predominio della Stirpe ha cominciato a risolversi, nessun giocatore può compiere azioni finché non ha terminato. In particolare, i giocatori non possono cercare di salvare le proprie creature dopo che hai scelto un tipo di creatura.
 - Devi scegliere un tipo di creatura esistente, come Vampiro o Felino. Non è possibile scegliere tipi di carta (ad esempio, artefatto).
 - Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio "Guerriero Felino". Un Guerriero Felino è sia un Guerriero, sia un Felino. È influenzato da qualunque cosa influenzi uno qualsiasi dei due tipi e non è influenzato da ciò che influenza le creature che non sono Felini o non sono Guerrieri.
-

Profetessa del Crepuscolo

{2}{B}{B}

Creatura — Chierico Vampiro

2/4

Volare

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

All'inizio del tuo mantenimento, se hai la benedizione della città, rivela la prima carta del tuo grimorio e aggiungila alla tua mano. Ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il valore di mana di quella carta.

- Se il costo di mana della carta rivelata comprende {X}, X viene considerato 0.

- Se la carta rivelata non ha un costo di mana (perché è una carta terra, per esempio), il suo valore di mana è 0.
- Il valore di mana di una carta split, come le carte con conseguenze del blocco Amonkhet, si basa sul valore di mana combinato delle sue due metà.
- In una partita Two-Headed Giant, l'ultima abilità della Profetessa del Crepuscolo fa perdere punti vita pari al doppio di X alla squadra avversaria e tu guadagni X punti vita.
- Una volta che hai la benedizione della città, la mantieni per il resto della partita, anche se perdi il controllo di alcuni o tutti i tuoi permanenti. La benedizione della città non è di per sé un permanente e non può essere rimossa da alcun effetto.
- Un permanente è qualsiasi oggetto sul campo di battaglia, incluse le pedine e le terre. Le stregonerie, gli istantanei e gli emblemi non sono permanenti
- Se lanci una magia con ascesa, non ottieni la benedizione della città finché non si risolve. I giocatori potrebbero rispondere a quella magia tentando di cambiare il fatto che tu ottenga la benedizione della città.
- Se controlli dieci permanenti ma non controlli un permanente né una magia che si sta risolvendo con ascesa, non otterrai la benedizione della città.
- Se il tuo decimo permanente entra nel campo di battaglia e subito dopo un permanente lascia il campo di battaglia (probabilmente a causa della “regola delle leggende” o perché è una creatura con costituzione 0), ottieni la benedizione della città prima che il permanente lasci il campo di battaglia.
- Ascesa su un permanente non è un'abilità innescata e non usa la pila. I giocatori possono rispondere a una magia che ti conferisce il tuo decimo permanente, ma non possono rispondere all'ottenimento della benedizione della città una volta che controlli quel decimo permanente. Ciò significa che, se il tuo decimo permanente è una terra che giochi, i giocatori non possono rispondere prima che tu ottenga la benedizione della città.
- Alcune carte hanno abilità innescate con una clausola del “se” interposto che verifica se hai la benedizione della città. Sono formulate come “[condizione di innesco], se hai la benedizione della città, [effetto]”. Devi già avere la benedizione della città perché queste abilità si inneschino, altrimenti non fanno nulla. In altre parole, non c'è modo di far innescare l'abilità se non hai la benedizione della città, neanche se hai intenzione di ottenerla in risposta all'abilità innescata.

Proiettore Spettrale

{3}

Artefatto

{T}: Scegli un giocatore. Quel giocatore aggiunge un mana di un qualsiasi colore a sua scelta.

- Puoi scegliere te stesso.

Pugni di Fiamme

{1}{R}

Istantaneo

Pesca una carta. Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio ha travolgere e prende +1/+0 per ogni carta che hai pescato in questo turno.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui i Pugnì di Fiamme tentano di risolversi, la magia non si risolve. Non pescherai alcuna carta.
- Il bonus che la creatura bersaglio riceve viene vincolato mentre i Pugnì di Fiamme si risolvono, contando la carta pescata durante il loro primo effetto. La creatura non prenderà +1/+0 addizionale se peschi un'altra carta piú avanti nel turno.
- Se una magia o abilità ti consente di aggiungere carte alla tua mano senza usare la parola "pescare", l'effetto dei Pugnì di Fiamme non le considera.

Purforos, Dio della Fucina

{3} {R}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Dio

6/5

Indistruttibile

Fintanto che la tua devozione al rosso è inferiore a cinque, Purforos non è una creatura.

Ogniqualevolta un'altra creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, Purforos infligge 2 danni a ogni avversario.

{2} {R}: Le creature che controlli prendono +1/+0 fino alla fine del turno.

- I simboli numerici di mana ({0}, {1} ecc.) nel costo di mana dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana nei riquadri di testo dei permanenti che controlli non contribuiscono alla tua devozione ad alcun colore.
- I simboli di mana ibrido, i simboli di mana ibrido monocoloro e i simboli di mana di Phyrexia contribuiscono alla tua devozione al rispettivo colore (o colori).
- Se un'abilità attivata o innescata ha un effetto che dipende dalla tua devozione a un colore, devi contare il numero di simboli di mana di quel colore nel costo di mana dei permanenti che controlli mentre l'abilità si risolve. Il permanente con quell'abilità contribuirà alla devozione se è ancora sul campo di battaglia in quel momento.
- L'abilità di modifica del tipo che rende un Dio una non creatura funziona solo sul campo di battaglia. È sempre una carta creatura nelle altre zone, indipendentemente dalla tua devozione al suo colore. È sempre una magia creatura mentre è in pila.
- Mentre un Dio entra nel campo di battaglia, la tua devozione al suo colore determinerà se eventuali effetti di sostituzione che influenzano le creature che entrano nel campo di battaglia vengono applicati a quel Dio. Poiché gli effetti di sostituzione vengono considerati prima che il Dio si trovi sul campo di battaglia, i simboli di mana nel suo costo di mana non contribuiranno a determinare la devozione.
- Quando un Dio entra nel campo di battaglia, la tua devozione al suo colore (inclusi i simboli di mana nel costo di mana del Dio stesso) determinerà se una creatura è entrata nel campo di battaglia o meno, per le abilità che si innescano ogniqualvolta una creatura entra nel campo di battaglia.
- Se un Dio smette di essere una creatura, perde il tipo creatura e il tipo di creatura Dio. Continua a essere un incantesimo leggendario.
- Le abilità degli Dei funzionano fintanto che sono sul campo di battaglia, indipendentemente dal fatto che siano creature o meno.

- Se un Dio sta attaccando o bloccando e smette di essere una creatura, verrà rimosso dal combattimento. Non rientrerà in combattimento se torna a essere una creatura più avanti durante il combattimento.
- I segnalini che vengono messi su un Dio vi rimangono mentre non è una creatura, anche se non hanno alcun effetto.
- Se un effetto fa sì che un Dio perda tutte le abilità, la sua abilità che gli fa smettere di essere una creatura verrà comunque applicata, se rilevante.

Quel che Luccica
 {1}{W}
 Incantesimo — Aura
 Incanta creatura
 La creatura incantata prende +1/+1 per ogni artefatto e/o
 incantesimo che controlli.

- Poiché Quel che Luccica è un incantesimo, la creatura incantata in genere prende almeno +1/+1.
- Un permanente che è sia un artefatto sia un incantesimo viene considerato una sola volta.
- Le Aure che metti sul campo di battaglia assegnate a permanenti che non controlli sono sotto il tuo controllo.

Raccoglitore di Elemosine
 {3}{W}
 Creatura — Chierico Felino
 3/4
 Lampo
 Se un avversario sta per pescare due o più carte, tu e quel
 giocatore pescate invece ognuno una carta.

- L'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine si applica alle istruzioni che richiedono di pescare più di una carta prima che qualsiasi effetto di sostituzione venga applicato alle singole carte pescate. Ad esempio, se nel tuo cimitero hai una carta con dragare, non puoi dragarla prima che l'effetto della Divinazione venga modificato dall'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine.
- Una volta che un effetto di sostituzione è stato applicato a un evento, non può essere applicato di nuovo agli eventi risultanti. Ad esempio, dopo che l'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine ha modificato l'effetto della Divinazione di un giocatore, il Riflesso di Pensiero può raddoppiare la pescata risultante del giocatore senza che l'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine venga applicato di nuovo.
- Per determinare se a un giocatore viene richiesto di pescare più di una carta in una volta sola o di pescare più volte una sola carta, conta quante volte viene utilizzato il verbo "pescare". L'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine verifica se a un giocatore viene richiesto di pescare più carte (inclusa la formulazione "Pesca una carta per ogni...").
- Se un effetto aggiunge carte alla mano di un giocatore senza usare il verbo "pescare", l'effetto di sostituzione del Raccoglitore di Elemosine non si applica.
- Se due giocatori controllano entrambi un Raccoglitore di Elemosine e un effetto richiede loro di pescare due o più carte ognuno, si applica l'effetto di sostituzione di ogni Raccoglitore di Elemosine ed entrambi i giocatori pescano due carte.

- Se due giocatori controllano entrambi un Raccoglitore di Elemosine e un terzo giocatore deve pescare due o più carte, il terzo giocatore sceglie di quale dei due Raccoglitori di Elemosine si applica l'effetto di sostituzione e di conseguenza quale dei due giocatori deve pescare una carta.

Rafiq dei Molti

{1}{G}{W}{U}

Creatura Leggendaria — Cavaliere Umano

3/3

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

Ogniqualevolta una creatura che controlli attacca da sola, ha doppio attacco fino alla fine del turno.

- Se dichiarati come attaccante una sola creatura, ciascuna abilità esaltato presente sui permanenti che controlli (compresa, eventualmente, la creatura attaccante stessa) si innescherà. I bonus vengono forniti alla creatura attaccante, non al permanente con esaltato. In conclusione, la creatura attaccante prenderà +1/+1 per ciascuna delle tue abilità esaltato.
- Se attacchi con più di una creatura, ma poi tutte le tue creature tranne una vengono rimosse dal combattimento, le tue abilità esaltato non si innescheranno.
- Alcuni effetti mettono sul campo di battaglia creature attaccanti. Poiché quelle creature non sono mai state dichiarate come attaccanti, verranno ignorate dalle abilità esaltato. Quelle creature non faranno innescare alcuna abilità esaltato. Se una o più abilità esaltato si sono già innescate (perché è stata dichiarata come attaccante una sola creatura), quelle abilità si risolveranno come di consueto anche se adesso potrebbe esserci più di un attaccante.
- Le abilità esaltato si risolveranno prima della dichiarazione delle creature bloccanti.
- I bonus di esaltato durano fino alla fine del turno. Se un effetto crea una fase di combattimento aggiuntiva durante il tuo turno, una creatura che ha attaccato da sola durante la prima fase di combattimento manterrà i bonus di esaltato anche in quella nuova fase. Se una creatura attacca da sola durante la seconda fase di combattimento, tutte le tue abilità esaltato si innescheranno nuovamente.
- In una partita Two-Headed Giant, una creatura “attacca da sola” se è l'unica creatura dichiarata come attaccante dalla tua squadra. Se controlli quella creatura attaccante, le tue abilità esaltato si innescheranno, ma non si innescheranno quelle del tuo compagno di squadra.

Rankle, Maestro delle Beffe

{2}{B}{B}

Creatura Leggendaria — Farabutto Spiritello

3/3

Volare, rapidità

Ogniqualevolta Rankle, Maestro delle Beffe infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli un qualsiasi numero —

- Ogni giocatore scarta una carta.
- Ogni giocatore perde 1 punto vita e pesca una carta.
- Ogni giocatore sacrifica una creatura.

- Se proprio vuoi, puoi scegliere zero modi per l'abilità innescata di Rankle, ma valuta attentamente quanto potrebbe costarti non far divertire un tizio che vanta il titolo di “Maestro delle Beffe”.

- Non puoi scegliere un modo più di una volta.
- Puoi scegliere un modo anche se alcuni o tutti i giocatori non ne saranno influenzati.
- Per ogni modo scelto, eseguilò nella sua completezza prima di passare al successivo modo scelto nell'ordine stampato.
- Mentre viene eseguito il primo modo, prima il giocatore di turno sceglie una carta che ha in mano senza rivelarla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso. Quindi, tutte le carte scelte vengono scartate contemporaneamente.
- Mentre viene eseguito il terzo modo, prima il giocatore di turno sceglie una creatura che controlla, poi ogni altro giocatore in ordine di turno fa lo stesso, conoscendo le scelte compiute dai giocatori precedenti. Poi tutte le creature scelte vengono sacrificate contemporaneamente.
- In una partita Two-Headed Giant, il secondo modo di Rankle fa perdere due volte 1 punto vita a ogni squadra.

Regina Marchesa

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

Creatura Leggendaria — Assassino Umano

3/3

Tocco letale, rapidità

Quando la Regina Marchesa entra nel campo di battaglia, diventi il monarca.

All'inizio del tuo mantenimento, se un avversario è il monarca, crea una pedina creatura Assassino 1/1 nera con tocco letale e rapidità.

- L'ultima abilità della Regina Marchesa (possa il suo regno durare in eterno) verifica se un avversario è il monarca all'inizio del tuo mantenimento. Se nessun avversario è il monarca, l'abilità della Regina Marchesa (possa il suo regno durare in eterno) non si innescherà affatto. L'abilità della Regina Marchesa (possa il suo regno durare in eterno) verificherà anche se un avversario è il monarca mentre tenta di risolversi. Se nessun avversario è il monarca in quel momento, l'abilità della Regina Marchesa (possa il suo regno durare in eterno) non avrà effetto.

Requ岸ire

{5}{U}{U}

Istantaneo

Puoi esiliare due carte blu dalla tua mano invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Prendi il controllo di una magia non creatura bersaglio.

Puoi scegliere nuovi bersagli per essa. *(Se quella magia è un artefatto, un incantesimo o un planeswalker, il permanente entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.)*

- Se prendi il controllo di una magia istantaneo o stregoneria con Requ岸ire, verrà comunque messa nel cimitero del suo proprietario quando si risolve.
- Dopo che Requ岸ire si è risolto, controlla la magia bersaglio. Se il testo della magia usa la seconda persona ("tu"), ora si riferisce a te; "un avversario" si riferisce a uno dei tuoi avversari e così via. Il cambio di controllo avviene prima che vengano scelti nuovi bersagli, perciò restrizioni di bersaglio come "un

avversario bersaglio” o “una creatura bersaglio che controlli” prendono te come riferimento, non il controllore originale della magia. Puoi cambiare quei bersagli in modo che diventino legali in relazione a te; altrimenti, se sono gli unici bersagli possibili, la magia non si risolve poiché ha bersagli illegali. Quando la magia si risolve, qualsiasi bersaglio illegale non viene influenzato da essa e tu prendi tutte le decisioni richieste dall’effetto della magia.

- Puoi cambiare qualsiasi bersaglio tra quelli della magia bersaglio. Se cambi un bersaglio, devi scegliere un bersaglio legale per la magia. Se non puoi, devi lasciare lo stesso bersaglio (anche se quel bersaglio adesso è illegale).
- Se la magia bersaglio ha un’abilità innescata che la copia (ad esempio replicare o tempesta), le copie saranno controllate dal giocatore che ha lanciato quella magia.
- Puoi pagare il costo alternativo invece del costo di mana della carta. Eventuali costi aggiuntivi vengono pagati come di consueto.
- Se non hai in mano due carte del colore corretto, non puoi scegliere di lanciare la magia usando il costo alternativo.
- Non puoi esiliare una carta dalla tua mano come parte del costo di se stessa. Nel momento in cui stai per pagare i costi, quella carta è in pila, non nella tua mano.
- Se usi Requisite per prendere il controllo di una magia per la quale è stato pagato il costo di riscatto, la carta torna in mano al suo proprietario.

Ricerca Frenetica

{2}{U}

Istantaneo

Pesca due carte, poi scarta due carte. STAPpa fino a tre terre.

- Peschi due carte e ne scarti due mentre la Ricerca Frenetica si risolve. Tra queste due azioni non può accadere niente e nessun giocatore può compiere altre azioni.
- Scegli quali terre STAPpare mentre la magia si risolve. Non sono bersagliate e non devono necessariamente essere terre sotto il tuo controllo.

Rifugio

{1}{W}

Istantaneo

Una creatura bersaglio che controlli ha protezione da un colore a tua scelta fino alla fine del turno.

Pesca una carta.

- Protezione da un colore significa che la creatura bersaglio non può essere bloccata da creature di quel colore, non può essere bersaglio di magie di quel colore o di abilità di fonti di quel colore, non può essere incantata da Aure di quel colore o equipaggiata con Equipaggiamenti di quel colore e tutto il danno che le verrebbe inflitto da fonti di quel colore viene prevenuto. Nulla più di questi eventi viene prevenuto o è illegale.
- Un permanente che guadagna protezione può fare in modo che una magia o un’abilità in pila abbia un bersaglio illegale. Mentre una magia o un’abilità tenta di risolversi, se tutti i suoi bersagli sono illegali, quella magia o abilità non si risolve. Non avviene alcuno dei suoi effetti, inclusi quelli non collegati al

bersaglio. Se almeno un bersaglio è comunque legale, la magia o abilità genera quanti più effetti possibile sui bersagli legali rimanenti e i suoi altri effetti avvengono comunque.

- Non puoi scegliere “artefatto” o “incolore” mentre il Rifugio ti chiede di scegliere un colore, poiché quelli non sono colori.
- La legalità dei bersagli di una magia viene verificata solo mentre quella magia inizia a risolversi. Se il Rifugio fornisce protezione dal bianco alla creatura bersaglio, pescherai comunque una carta.

Rishkar, Rinnegato di Peema

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Druido Elfo

2/2

Quando Rishkar, Rinnegato di Peema entra nel campo di battaglia, scegli fino a due creature bersaglio e metti un segnalino +1/+1 su ciascuna.

Ogni creatura con un segnalino che controlli ha “{T}:

Aggiungi {G}”.

- Rishkar può essere uno dei bersagli della sua stessa abilità innescata.
- Non puoi bersagliare la stessa creatura due volte per mettere due segnalini +1/+1 su di essa.
- Ogni creatura che controlli ha l’abilità di mana di Rishkar fintanto che su quella creatura è presente un qualsiasi tipo di segnalino. L’effetto non è limitato alle creature con segnalini +1/+1.

Risvegliare i Morti

{X} {B} {B}

Istantaneo

Lancia questa magia solo durante il combattimento nel turno di un avversario.

Rimetti sul campo di battaglia X carte creatura bersaglio dal tuo cimitero. Sacrifica quelle creature all’inizio della prossima sottofase finale.

- L’abilità innescata ritardata che ti fa sacrificare le creature si innescherà solo una volta. Se non sacrifichi una o più di quelle creature in quel momento (per esempio, perché un altro giocatore ne ha preso il controllo), l’abilità non cercherà di fartele sacrificare in turni futuri.

Ritornare Polvere

{2} {W} {W}

Istantaneo

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

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

Ritorno Terrificante

{2} {B} {B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura

bersaglio dal tuo cimitero.

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

- Scegli il bersaglio per il Ritorno Terrificante prima di pagare uno qualsiasi dei suoi costi, quindi non è possibile lanciarlo usando flashback e rimettere sul campo di battaglia una delle creature che sacrifichi.

Ruggito Malefico

{5} {R}

Creatura — Elementale

6/1

Quando il Ruggito Malefico lascia il campo di battaglia, infligge 6 danni a una creatura bersaglio.

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

- Apparire non cambia il momento nel quale può essere lanciata la creatura. Se puoi lanciare quella magia creatura solo quando potresti lanciare una stregoneria, lo stesso vale per lanciarla con apparire.
- Se una magia creatura lanciata con apparire cambia controllore prima di entrare nel campo di battaglia, verrà comunque sacrificata quando entra nel campo di battaglia. Allo stesso modo, se una creatura lanciata con apparire cambia controllore dopo che è entrata nel campo di battaglia ma prima che la sua abilità sacrificare si risolva, verrà comunque sacrificata. In entrambi i casi, il controllore della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia controllerà la sua abilità lascia-il-campo.
- Quando lanci una magia pagando il suo costo di apparire, il suo costo di mana non cambia. Semplicemente paghi il costo di apparire invece del costo di mana.
- Gli effetti che ti fanno pagare di più o di meno per lanciare una magia ti faranno anche pagare altrettanto di più o di meno quando la lanci per il suo costo di apparire. Questo perché influenzano il costo totale della magia, non il suo costo di mana.
- L'abilità sacrificare di apparire si innesca quando la creatura entra nel campo di battaglia se il controllore della magia ha scelto di pagare il costo di apparire, non se l'ha effettivamente pagato (per esempio, se è stato ridotto o comunque alterato da un'altra abilità).
- Se stai lanciando una magia “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi usare la sua abilità apparire.

Saccheggio degli Infedeli

{R}

Stregoneria

Pesca due carte, poi scarta due carte.

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

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

Sayi, Maestro Totterista

{2}{U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

1/4

Ogniqualevolta lanci una magia artefatto, crea una pedina creatura artefatto Tottero 1/1 incolore con volare.

{1}{U}, Sacrifica due artefatti: Pesca una carta.

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

Lo Scarabeo Divino

{3}{U}{B}

Creatura Leggendaria — Dio

5/5

All'inizio del tuo mantenimento, ogni avversario perde X punti vita e tu profetizzi X, dove X è il numero di Zombie che controlli.

{2}{U}{B}: Esilia una carta creatura bersaglio da un cimitero. Crea una pedina che è una copia della carta, tranne che è uno Zombie 4/4 nero.

Quando Lo Scarabeo Divino muore, fallo tornare in mano al suo proprietario all'inizio della prossima sottofase finale.

- Se questa creatura muore ma lascia il tuo cimitero prima della prossima sottofase finale, rimarrà nella sua nuova zona.
- "Prossima sottofase finale" si riferisce alla prossima sottofase finale che avviene, non alla sottofase finale del prossimo turno. Se questa creatura muore prima della sottofase finale di un turno (ad esempio, durante il combattimento), tornerà in mano al suo proprietario all'inizio della sottofase finale di quel turno.
- Il numero di Zombie che controlli viene calcolato mentre si risolve la prima abilità di Lo Scarabeo Divino. I giocatori possono cercare di cambiare quel numero in risposta all'abilità (ad esempio attivando la sua seconda abilità).
- In una partita Two-Headed Giant, la prima abilità di Lo Scarabeo Divino fa perdere alla squadra avversaria punti vita pari al doppio del numero di Zombie che controlli, ma tu profetizzerai solo un numero pari agli Zombie che controlli.

Schiavo Infetto

{1}{B}

Creatura — Vampiro

2/1

Quando lo Schiavo Infetto muore, crea una pedina creatura Discendente Eldrazi 1/1 incolore. Ha "Sacrifica questa creatura: Aggiungi {C}".

- I Discendenti Eldrazi sono simili alle Progenie Eldrazi del blocco di Zendikar. Ricorda che i Discendenti Eldrazi sono 1/1, non 0/1.
- Eldrazi e Discendente sono due tipi distinti di creatura. Ad esempio, tutto ciò che ha un effetto sugli Eldrazi, avrà un effetto su queste pedine.
- Sacrificare una pedina creatura Discendente Eldrazi per aggiungere {C} alla tua riserva di mana è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.

Schinieri dei Fulmini

{2}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata ha rapidità e velo. (*Non può essere bersaglio di magie o abilità.*)

Equipaggiare {0}

- Non puoi semplicemente togliere un Equipaggiamento da una creatura. Se gli Schinieri dei Fulmini sono assegnati all'unica creatura che controlli, non sarai in grado di assegnarle altri Equipaggiamenti (o bersagliarla con qualsiasi altra cosa) finché non avrai un'altra creatura su cui puoi spostare gli Schinieri dei Fulmini.
- Se una creatura entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo e ha rapidità, ma in seguito la perde prima di attaccare, non potrà attaccare in quel turno. Questo significa che non puoi usare una copia degli Schinieri dei Fulmini per permettere a due nuove creature di attaccare nello stesso turno.

Scorpione Dentellato

{B}

Creatura — Scorpione

1/2

Quando lo Scorpione Dentellato muore, infligge 2 danni a ogni avversario e tu guadagni 2 punti vita.

- In una partita Two-Headed Giant, l'abilità dello Scorpione Dentellato fa perdere 4 punti vita alla squadra avversaria e ti fa guadagnare 2 punti vita.

Scudiero dei Custodi

{4}{W}

Creatura — Chierico Spirito

3/3

Volare

Volontà del concilio — Quando lo Scudiero dei Custodi entra nel campo di battaglia, a partire da te, ogni giocatore vota per una carta artefatto, creatura o incantesimo nel tuo cimitero. Riprendi in mano la carta con più voti o tutte le carte con più voti a pari merito.

- Se lo Scudiero dei Custodi non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, la votazione avrà comunque luogo e riprenderai comunque in mano la carta o le carte con più voti.
- Poiché i voti vengono espressi in ordine di turno, ogni giocatore conoscerà i voti dei giocatori che hanno votato in precedenza.

- Devi votare per una delle opzioni disponibili. Non puoi astenerti.
 - I giocatori votano dopo che si è risolta la magia o abilità. Qualsiasi risposta a quella magia o abilità viene fatta senza che si conosca l'esito della votazione.
 - I giocatori non possono fare nulla dopo che hanno finito di votare ma prima che la magia o abilità che includeva il voto finisca di risolversi.
 - La frase "il voto è un pareggio" si riferisce solo a quando c'è più di una scelta che ha ricevuto il maggior numero di voti. Ad esempio, se un voto di 5 giocatori tra tre diverse scelte termina con 3 voti a favore di una scelta contro 1 voto per un'altra scelta e 1 voto per l'ultima scelta, il voto non è un pareggio.
 - Se una scelta non ha voti, non può avere il maggior numero di voti. Se tutte le scelte hanno zero voti, l'abilità di voto non ha effetto.
-

Seguaci Leali

{2}{W}

Creatura — Consigliere Umano

1/1

Sacrifica i Seguaci Leali: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura leggendaria bersaglio dal tuo cimitero.

Attiva solo durante il tuo turno, prima che vengano dichiarate le creature attaccanti.

- Se un turno ha più fasi di combattimento, l'abilità può essere attivata solo prima dell'inizio della sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti della prima fase di combattimento in quel turno.
-

Selvala, Cuore delle Terre Selvagge

{1}{G}{G}

Creatura Leggendaria — Esploratore Elfo

2/3

Ogniquale volta un'altra creatura entra nel campo di battaglia, il suo controllore può pescare una carta se la forza di quella creatura è superiore a quella di ogni altra creatura.

{G}, {T}: Aggiungi X mana in qualsiasi combinazione di colori, dove X è la forza maggiore tra le creature che controlli.

- La forza della nuova creatura viene confrontata con la forza di ogni altra creatura sul campo di battaglia mentre la prima abilità si risolve. Se un'altra creatura ha una forza pari o superiore a quella della nuova creatura, nessuno può pescare una carta.
 - Se la nuova creatura non è sul campo di battaglia mentre la prima abilità si risolve, usa la sua forza quando ha lasciato il campo di battaglia per determinare se il suo controllore può pescare una carta. Nota che gli effetti che hanno ridotto la sua forza prima che lasciasse il campo di battaglia verranno applicati.
 - L'ultima abilità di Selvala è un'abilità di mana. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere. Se la forza maggiore tra le creature che controlli è pari o inferiore a 0 in quel momento, non verrà aggiunto mana.
-

Seminatore di Discordia

{4} {B} {B}

Creatura — Demone

6/6

Volare

Mentre il Seminatore di Discordia entra nel campo di battaglia, scegli due giocatori.

Ogniqualevolta viene inflitto danno a uno dei giocatori scelti, anche l'altro giocatore scelto perde altrettanti punti vita.

- Devi scegliere due giocatori differenti, uno dei quali puoi essere tu.
- È l'abilità innescata del Seminatore di Discordia a far perdere punti vita al secondo giocatore. Tale perdita non è danno e non viene causata dalla fonte che ha inflitto danno al primo giocatore.
- Se al Seminatore di Discordia viene inflitto danno letale nello stesso momento in cui a uno dei giocatori scelti viene inflitto danno, la sua abilità farà perdere punti vita al secondo giocatore.
- Se al controllore del Seminatore di Discordia viene inflitto danno sufficiente a fargli perdere la partita nello stesso momento in cui viene inflitto danno a uno dei due giocatori scelti, l'abilità innescata del Seminatore di Discordia non si risolverà e l'altro giocatore scelto non perderà punti vita.

Sentiero Ancestrale

Terra

Il Sentiero Ancestrale entra nel campo di battaglia

TAPPato.

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell'identità di colore del tuo comandante. Quando quel mana viene speso per lanciare una magia creatura che condivide un tipo di creatura con il tuo comandante, profetizza 1.

- Se hai due comandanti, l'ultima abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate. Quando spendi quel mana per una magia creatura che condivide un tipo di creatura con uno dei tuoi comandanti, profetizzerai 1.
- I tipi di creatura del tuo comandante vengono verificati immediatamente dopo che hai lanciato una magia creatura spendendo mana dall'ultima abilità del Sentiero Ancestrale. Non vengono determinati prima dell'inizio della partita e potrebbero non essere gli stessi tipi che aveva il tuo comandante quando hai attivato quell'abilità.
- Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l'abilità del Sentiero Ancestrale non produce mana. Non produce {C}.
- Se non hai un comandante, l'abilità del Sentiero Ancestrale non produce mana.
- Se lanci il tuo comandante con il mana del Sentiero Ancestrale e il tuo comandante in qualche modo non ha perso tutti i suoi tipi di creatura mentre era in pila, profetizzerai 1.
- Se il tuo comandante non ha alcun tipo di creatura, non può condividere un tipo di creatura con nessuna magia che lanci.
- Se l'ultima abilità del Sentiero Ancestrale produce due mana (probabilmente a causa del Riflesso di Mana), spendere quei due mana per lanciare magie creatura che condividono un tipo di creatura con il tuo

comandante farà innescare due abilità. Ognuna di quelle abilità ti farà profetizzare 1. Non profetizzerai 2. Questo vale indipendentemente dal fatto che tu spenda il mana per una o due magie creatura.

Sentiero dell'Esilio

{W}

Istantaneo

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

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

Serpe Criptica

{5}{U}{U}

Creatura — Serpe

6/5

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

- L'abilità della Serpe Criptica non ne cambia il costo di mana o il valore di mana. Riduce solo il costo di lancio della magia.
 - Una carta split viene considerata solo una volta per l'abilità della Serpe Criptica, anche se è sia un istantaneo sia una stregoneria.
 - L'abilità della Serpe Criptica non può ridurre il suo costo al di sotto di {U}{U}.
-

Servitore di Filigrana

{2}{U}{U}

Creatura Artefatto — Omuncolo

*/3

Volare

La forza del Servitore di Filigrana è pari al numero di artefatti che controlli.

- L'abilità che definisce la forza del Servitore di Filigrana funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
-

Sferza Immonda

{1}{R}

Artefatto — Equipaggiamento

La creatura equipaggiata prende +2/+0 e ha raggiungere.

Ogniqualevolta viene inflitto danno alla creatura equipaggiata, essa infligge danno pari alla sua forza a un giocatore o a un planeswalker bersaglio.

Equipaggiare {2}{R}

- Per determinare quanti danni vengono inflitti, usa la forza della creatura equipaggiata mentre l'abilità innescata si risolve. Se la creatura equipaggiata in quel momento non è più sul campo di battaglia, usa la sua forza nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
 - Se la creatura equipaggiata non è sul campo di battaglia mentre l'abilità innescata si risolve ma aveva legame vitale quando ha lasciato il campo di battaglia, guadagnerai punti vita.
-

Shikari della Lancia Solare

{1}{W}

Creatura — Soldato Felino

2/2

Fintanto che la Shikari della Lancia Solare è equipaggiata, ha attacco improvviso e legame vitale.

- Se tutti gli Equipaggiamenti assegnati alla Shikari della Lancia Solare per qualche motivo non sono più assegnati dopo che infligge danno da combattimento nella prima sottofase di danno da combattimento, non assegnerà danno da combattimento nella seconda sottofase di danno da combattimento.
-

Sidisi, Tiranna della Nidiata

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

Creatura Legendaria — Sciamano Naga

3/3

Ogniqualevolta Sidisi, Tiranna della Nidiata entra nel campo di battaglia o attacca, macina tre carte.

Ogniqualevolta una o più carte creatura vengono messe nel tuo cimitero dal tuo grimorio, crea una pedina creatura Zombie 2/2 nera.

- L'ultima abilità di Sidisi si innesca in ogni momento in cui vengono messe nel tuo cimitero carte creatura da qualsiasi punto nel tuo grimorio, non solo dalla cima.
 - Qualsiasi istruzione, compresa la prima abilità di Sidisi, che ti dice di mettere più carte da un grimorio in un cimitero sposta tutte le carte contemporaneamente. Ad esempio, se Sidisi entra nel campo di battaglia e tu metti tre carte creatura nel tuo cimitero, l'ultima abilità di Sidisi si innescherà una volta e metterai una pedina Zombie sul campo di battaglia.
-

Sigillo Arcano

{2}

Artefatto

{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell'identità di colore del tuo comandante.

- Se hai due comandanti, l'abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
- Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l'abilità del Sigillo Arcano non produce mana. Non produce {C}.
- Se non hai un comandante, l'abilità del Sigillo Arcano non produce mana.

Il Sole Immortale

{6}

Artefatto Leggendario

I giocatori non possono attivare le abilità di fedeltà dei planeswalker.

All'inizio della tua acquisizione, pesca una carta addizionale.

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

Le creature che controlli prendono +1/+1.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.

Spianasentieri di Ulamog

{11}

Creatura — Eldrazi

9/9

Annientatore 3 (*Ogniquale volta questa creatura attacca, il giocatore in difesa sacrifica tre permanenti.*)

Lo Spianasentieri di Ulamog non può essere bloccato tranne che da tre o più creature.

- Le abilità di annientatore si innescano e si risolvono durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Il giocatore in difesa sceglie e sacrifica il numero richiesto di permanenti prima di dichiarare le creature bloccanti. Qualsiasi creatura sacrificata in questo modo non sarà in grado di bloccare.
- Se una creatura con annientatore sta attaccando un planeswalker e il giocatore in difesa sceglie di sacrificare quel planeswalker, la creatura attaccante continua ad attaccare. Può essere bloccata. Se non viene bloccata, semplicemente non infliggerà danno da combattimento a nessuno.

Spiritelli Artigiani

{3} {U}

Creatura — Artefice Spiritello

2/2

Volare

Ogniquale volta una creatura non pedina entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario, crea una pedina che è una copia di quella creatura tranne che è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Poi esilia tutte le altre pedine create con gli Spiritelli Artigiani.

- Se controlli più Spiritelli Artigiani, l'abilità di ognuno di essi esilia solo le pedine create con l'abilità di quegli Spiritelli Artigiani specifici.
- La pedina copia esattamente ciò che è stato stampato sul permanente originale e nulla di più (a meno che quel permanente non stia copiando qualcos'altro; vedi oltre). Non copia se quel permanente è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- La pedina è un artefatto in aggiunta ai suoi altri tipi. Questo è un valore copiabile della pedina che altri effetti possono copiare.
- Se il permanente copiato ha $\{X\}$ nel costo di mana, X viene considerato 0.
- Se il permanente copiato sta copiando qualcos'altro (ad esempio, se la creatura copiata è un Clone), la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che il permanente ha copiato.
- Se il permanente copiato dalla pedina aveva qualche abilità "quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia", anche la pedina ha quelle abilità e le fa innescare quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[questo permanente] entra nel campo di battaglia con" copiata dalla pedina.
- Una pedina creatura che è una copia del comandante di un giocatore non è un comandante.

Squarciagrinfia, Terrore di Qal Sisma

$\{3\}\{G\}$

Creatura Leggendaria — Orso

4/3

Le magie creatura che lanci con forza pari o superiore a 4 costano $\{2\}$ in meno per essere lanciate.

Ogniqualvolta Squarciagrinfia, Terrore di Qal Sisma attacca, ogni creatura che controlli con forza pari o superiore a 4 prende +1/+1 e ha travolgere fino alla fine del turno.

- Se lanci una magia creatura che entrerà nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini +1/+1, ad esempio il Flagello di Bosco Selvaggio, quei segnalini non vengono considerati per determinare se Squarciagrinfia riduce il costo di quella magia. Analogamente, gli effetti che aumenteranno la forza della creatura dopo che è entrata nel campo di battaglia non si applicheranno.
- Se un'altra creatura ha un'abilità che ne modifica la forza quando attacca, come il Brontodonte Infuriato, puoi far risolvere quell'abilità prima dell'ultima abilità di Squarciagrinfia.
- L'ultima abilità di Squarciagrinfia influenza solo le creature che controlli con la forza appropriata nel momento in cui si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo o di cui prendi il controllo più avanti nel turno non riceveranno nessuno dei due bonus, e una creatura che controlli la cui forza diminuisce più avanti nel turno non perderà nessuno dei due bonus.

Squarcio Ciclonico

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare un permanente non terra bersaglio che non controlli in mano al suo proprietario.

Sovraccarico {6}{U} (*Puoi lanciare questa magia per il suo costo di sovraccarico. Se lo fai, cambiane il testo sostituendo “un permanente non terra bersaglio” con “ogni permanente non terra”.*)

- Se non paghi il costo di sovraccarico dello Squarcio Ciclonico, quella magia avrà un bersaglio singolo. Se paghi il costo di sovraccarico, la magia non avrà alcun bersaglio.
- Visto che una magia con sovraccarico non bersaglia quando il suo costo di sovraccarico è stato pagato, può influenzare i permanenti con anti-malocchio o con protezione dal colore appropriato.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di sovraccarico), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se ti viene imposto di lanciare una magia con sovraccarico “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di pagare invece il suo costo di sovraccarico.

Squee, Nababbo Goblin

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Goblin

1/1

All’inizio del tuo mantenimento, puoi riprendere in mano

Squee, Nababbo Goblin dal tuo cimitero.

- Se Squee non è nel tuo cimitero mentre inizia il tuo mantenimento, la sua abilità non si innesca. Non puoi compiere azioni durante il tuo turno prima che inizi il mantenimento.

Stagione del Raddoppio

{4}{G}

Incantesimo

Se un effetto sta per creare una o più pedine sotto il tuo controllo, invece ne crea il doppio.

Se un effetto sta per mettere su un permanente che controlli uno o più segnalini, invece ne mette il doppio.

- La Stagione del Raddoppio influenza qualsiasi permanente che entra nel campo di battaglia con un certo numero di segnalini.
- I planeswalker entreranno nel campo di battaglia con il doppio del consueto numero di segnalini fedeltà. Tuttavia, se attivi un’abilità il cui costo ti richiede di mettere dei segnalini fedeltà su un planeswalker, il numero di segnalini che metti non viene raddoppiato. Questo perché quei segnalini vengono messi come costo, non come effetto.
- Le battaglie entreranno nel campo di battaglia con il doppio del consueto numero di segnalini difesa.

- Se ci sono due Stagioni del Raddoppio sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini sarà quattro volte il numero originale. Se ce ne sono tre sul campo di battaglia, il numero di pedine o segnalini sarà otto volte il numero originale e così via.

Statuaria Ispiratrice

{3}

Artefatto

Le magie non artefatto che lanci hanno improvvisare. *(I tuoi artefatti possono aiutarti a lanciare quelle magie.*

Ogni artefatto che TAPpi dopo aver attivato le abilità di mana corrisponde al pagamento di {1}.)

- Più istanze di improvvisare sono ridondanti.
- Se lanci una magia non artefatto che richiede di sacrificare un permanente come costo addizionale, puoi TAPpare quel permanente (se è un artefatto) per l'abilità improvvisare della magia prima di sacrificarlo per pagare quel costo.
- Improvvisare non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
- Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Improvvisare si applica dopo che è stato calcolato il costo totale.
- Poiché improvvisare non è un costo alternativo, può essere utilizzata in combinazione con costi alternativi.
- Improvvisare non può pagare per i simboli di mana {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} nel costo totale di una magia.
- Improvvisare non può essere usata per pagare nient'altro che il costo di lancio della magia. Ad esempio, non può essere usata durante la risoluzione di un'abilità che dica "Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {3}".
- Se un artefatto che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con improvvisare farà in modo che l'artefatto sia TAPpato quando paghi i costi della magia. Non potrai TAPparlo di nuovo per utilizzare improvvisare. Allo stesso modo, se sacrifichi un artefatto per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con improvvisare, quell'artefatto non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparlo per utilizzare improvvisare.
- TAPpare un artefatto non farà sì che le sue abilità smettano di avere effetto, a meno che non sia l'abilità stessa a specificarlo.
- Gli Equipaggiamenti assegnati a una creatura non vengono TAPpati quando quella creatura viene TAPPata; allo stesso modo, TAPpare l'Equipaggiamento non fa diventare TAPPata anche la creatura.
- Quando usi improvvisare per lanciare una magia con {X} nel costo di mana, per prima cosa scegli il valore di X. Il valore scelto, più eventuali aumenti o diminuzioni di costo, determina il costo totale della magia. Poi puoi TAPpare artefatti che controlli per contribuire a pagare quel costo. Ad esempio, se lanci il Ronzio dell'Invenzione (una magia con improvvisare e costo di mana {X} {U} {U} {U}) e scegli 3 come valore di X, il costo totale è {3} {U} {U} {U}. Se TAPpi due artefatti, dovrai pagare {1} {U} {U} {U}.

Stormo di Corvi

{3}{U}{U}

Creatura — Uccello

4/4

Volare

Ogniqualevolta un'altra creatura muore, puoi pescare una carta. Se lo fai, scarta una carta.

- Se un'altra creatura muore contemporaneamente allo Stormo di Corvi, l'ultima abilità dello Stormo di Corvi si innesca.
 - Non puoi fare nulla tra il momento in cui peschi una carta e quello in cui scarti una carta, incluso lanciare o ciclare la carta che hai pescato.
-

Strillo di Battaglia

{2}{W}{W}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Uccello 1/1 bianche con volare.

Flashback—TAPpa tre creature bianche STAPpate che controlli. *(Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliarla.)*

- Per pagare il costo di flashback dello Strillo di Battaglia, puoi TAPpare qualsiasi creatura bianca STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
-

Subira, Carovaniera Tulzidi

{2}{R}

Creatura Leggendaria — Sciamano Umano

2/3

Rapidità

{1}: Un'altra creatura bersaglio con forza pari o inferiore a 2 non può essere bloccata in questo turno.

{1}{R}, {T}, Scarta la tua mano: Fino alla fine del turno, ogniqualevolta una creatura che controlli con forza pari o inferiore a 2 infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- Se la forza della creatura bersaglio è maggiore di 2 mentre la prima abilità attivata tenta di risolversi, quest'ultima non si risolve. Tuttavia, se la forza della creatura viene invece fatta aumentare a un valore superiore a 2 dopo che l'abilità si è risolta, la creatura non potrà comunque essere bloccata in quel turno.
 - Dopo che una creatura con forza pari o inferiore a 2 è stata bloccata, la seconda abilità di Subira non renderà questa creatura non bloccata.
 - Puoi attivare l'ultima abilità di Subira anche se la tua mano è vuota. Se lo fai, semplicemente scarti zero carte.
 - Una volta che si è risolta l'ultima abilità di Subira, verifica se l'abilità innescata ritardata deve innescarsi in base alla forza delle creature subito dopo che il danno è stato inflitto, non in base alla loro forza nel momento in cui l'abilità si risolve.
-

Sun Quan, Signore di Wu
{4}{U}{U}
Creatura Leggendaria — Soldato Umano
4/4
Le creature che controlli hanno cavalierato. (*Non possono essere bloccate tranne che da creature con cavalierato.*)

- Nonostante le somiglianze tra cavalierato e volare, cavalierato non interagisce con volare o raggiungere.
 - L'abilità di Sun Quan influenza Sun Quan stesso.
-

Supremo Demone della Disperazione
{6}{B}{B}
Creatura — Demone
6/6
Volare
I tuoi avversari non possono guadagnare punti vita.
All'inizio di ogni sottofase finale, ogni avversario perde punti vita pari ai punti vita che ha perso in questo turno.
(*Il danno provoca la perdita di punti vita.*)

- L'ultima abilità del Supremo Demone della Disperazione conta solo quanti punti vita sono stati persi. Non si preoccupa se un giocatore ha anche guadagnato punti vita.
 - L'ammontare di punti vita che vengono persi viene determinato solo mentre si risolve l'abilità innescata del Supremo Demone della Disperazione. Ad esempio, se ne controlli due e un avversario ha perso 3 punti vita in precedenza nel turno, la prima abilità che si risolve farà perdere 3 punti vita a quel giocatore e la seconda abilità gli farà perdere 6 punti vita.
 - In una partita Two-Headed Giant, il danno e la perdita di punti vita si applicano a ogni giocatore individualmente. Se a ogni giocatore di una squadra vengono inflitti 2 danni, ciascuno di quei giocatori perde 2 punti vita e i punti vita della squadra diminuiscono di 4. Quando l'abilità del Supremo Demone della Disperazione si risolve, ciascuno di quei giocatori perde nuovamente 2 punti vita e i punti vita della squadra diminuiscono nuovamente di 4; non perdono 4 punti vita ciascuno.
-

Surrak, il Convocatore di Caccia
{2}{G}{G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
5/4
Formidabile — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se le creature che controlli hanno una forza totale pari o superiore a 8, una creatura bersaglio che controlli ha rapidità fino alla fine del turno.

- Se controlli una creatura con forza inferiore a 0, usa il valore preciso che corrisponde alla sua forza quando calcoli la forza totale delle creature che controlli. Ad esempio, se controlli tre creature con forza 4, 5 e -2, la forza totale delle creature che controlli è pari a 7.
- Alcune abilità formidabile, come questa, sono abilità innescate con una clausola del “se” interposto. Queste abilità verificano due volte la forza totale delle creature che controlli: la prima volta al momento opportuno per controllare se l'abilità si innesca o meno e poi di nuovo mentre l'abilità tenta di risolversi. Se in quel

momento la forza totale delle creature che controlli non è più pari o superiore a 8, l'abilità non avrà alcun effetto.

Sussurro, Liturgista Sanguigna

{3} {B}

Creatura Leggendaria — Chierico Umano

2/2

{T}, Sacrifica due creature: Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Sussurro può essere una delle creature sacrificate per attivare la sua abilità.
 - Nessuna delle creature sacrificate può essere scelta come bersaglio dell'abilità di Sussurro.
-

Talrand, Evocatore Celeste

{2} {U} {U}

Creatura Leggendaria — Mago Tritone

2/2

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

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

Tassa sulle Terre

{W}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, se un avversario controlla più terre di te, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per trovare fino a tre carte terra base, rivelarle e aggiungerle alla tua mano, poi rimescolare.

- Puoi recuperare qualsiasi terra "Innevata", poiché hanno tutte anche il supertipo base.
 - Questa abilità ha una clausola del "se" interposto. Ciò significa che (1) l'abilità non si innescherà a meno che uno dei tuoi avversari 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 di ciascun avversario quando si risolve.
 - Se passi in rassegna il tuo grimorio, lo rimescoli anche se non aggiungi alcuna carta terra base alla tua mano.
-

Teferi, Arcimago Temporale

{4} {U} {U}

Planeswalker Leggendaro — Teferi

5

+1: Guarda le prime due carte del tuo grimorio. Aggiungi una di quelle carte alla tua mano e metti l'altra in fondo al tuo grimorio.

-1: STAPpa fino a quattro permanenti bersaglio.

-10: Ottieni un emblema con "Puoi attivare le abilità di fedeltà dei planeswalker che controlli durante il turno di qualsiasi giocatore in ogni momento in cui potresti lanciare un istantaneo".

Teferi, Arcimago Temporale può essere il tuo comandante.

- Se controlli l'emblema di Teferi, si continua ad applicare la regola secondo cui puoi attivare un'abilità di fedeltà solo se nessuna abilità di fedeltà di quel permanente è stata attivata in quel turno. In altre parole, potresti attivare un'abilità di fedeltà di un planeswalker una volta nel tuo turno e una volta nel turno di ognuno dei tuoi avversari.

Tentazione della Vendetta

{X} {R}

Stregoneria

Tentazione allettante — Crea X pedine creatura

Elementale 1/1 rosse con rapidità. Ogni avversario può creare X pedine creatura Elementale 1/1 rosse con rapidità. Per ogni avversario che lo fa, crea X pedine creatura Elementale 1/1 rosse con rapidità.

- I tuoi avversari decidono, secondo l'ordine del turno, se accettare o meno l'offerta, iniziando con l'avversario alla tua sinistra. Ogni avversario conoscerà le scelte degli avversari che lo precedono nell'ordine del turno quando farà la propria.
- Dopo che ogni avversario ha deciso, l'effetto avviene simultaneamente per tutti coloro che hanno accettato l'offerta. Poi l'effetto avviene di nuovo per te per un numero di volte pari al numero di avversari che hanno accettato.

Testimone Eterna

{1} {G} {G}

Creatura — Sciamano Umano

2/1

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

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

Tetsuko Umezawa, Fuggitiva

{1}{U}

Creatura Legendaria — Farabutto Umano

1/3

Le creature che controlli con forza o costituzione pari o inferiore a 1 non possono essere bloccate.

- Dopo che una creatura che controlli è stata bloccata, modificarne la forza perché diventi pari o inferiore a 1 non la farà diventare non bloccata. Modificarne la costituzione perché diventi pari a 1 non la farà diventare non bloccata e ridurla a meno di 1 la farà morire.

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Creatura Legendaria — Consigliere Umano

2/4

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

Le pedine creatura che controlli hanno cautela e legame vitale.

- Teysa influenza le abilità innescate “quando questa creatura muore” delle creature stesse, ma anche le altre abilità innescate che si innescano quando una creatura muore. Tali abilità innescate iniziano con le parole “quando” oppure “ogniquale volta”.
- L'effetto di Teysa non copia l'abilità innescata; la fa semplicemente innescare due volte. Eventuali scelte compiute mentre la metti in pila (ad esempio i modi e i bersagli) vengono effettuate separatamente per ogni istanza dell'abilità. Anche eventuali scelte compiute durante la risoluzione (ad esempio se pagare un costo per quell'abilità innescata) vengono effettuate separatamente.
- L'evento di innesco non deve necessariamente riferirsi alle “creature” in modo specifico. In questi casi, l'evento di innesco potrebbe anche riferirsi a un permanente “messo in un cimitero dal campo di battaglia”. Ad esempio, un'abilità che si innesca “ogniquale volta un artefatto viene messo in un cimitero dal campo di battaglia” si innescherà due volte se una creatura artefatto muore mentre Teysa Karlov è sul campo di battaglia.
- Le abilità che si innescano quando una creatura “lascia il campo di battaglia” si innescheranno due volte se quella creatura lo lascia morendo.
- Un'abilità che si innesca a causa di un evento che causa la morte di una creatura non si innesca due volte. Ad esempio, un'abilità che si innesca “ogniquale volta sacrifici una creatura” si innesca solo una volta.
- Per determinare se qualche abilità innescata si innescherà più volte, considera ogni creatura così come esiste sul campo di battaglia, prendendo in considerazione gli effetti continui. Ad esempio, se una terra che è diventata una creatura muore, le abilità che si innescano quando muore si innescano due volte.
- Se una creatura muore nello stesso momento in cui un altro permanente che controlli lascia il campo di battaglia e così facendo fa innescare un'abilità innescata di quel permanente, quell'abilità si innesca una volta in più.
- Se una creatura che muore contemporaneamente a Teysa (inclusa la stessa Teysa quando muore) fa innescare un'abilità innescata di un permanente che controlli, quell'abilità si innesca una volta in più.
- Se in qualche modo controlli due Teysa, una creatura che muore fa sì che le abilità si inneschino tre volte, non quattro. Una terza Teysa fa sì che le abilità si inneschino quattro volte, una quarta cinque volte e così

via. Questo significa anche che, se controlli Teysa e ne lanci una seconda copia, le abilità che si innescano quando muore a causa della “regola delle leggende” si innescano tre volte.

- Un’abilità di un permanente che si innesca quando una carta viene messa in un cimitero “da qualsiasi zona” si innesca due volte solo se Teysa e quel permanente sono ancora sul campo di battaglia subito dopo che la creatura è morta.

Thrinax delle Spore Sanguigne

{2} {G} {G}

Creatura — Lucertola

2/2

Divorare 1 (*Mentre questa creatura entra nel campo di battaglia, puoi sacrificare un qualsiasi numero di creature. Questa creatura entra nel campo di battaglia con un numero di segnalini +1/+1 pari alle creature divorate.*)

Ogni altra creatura che controlli entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1 addizionali, dove X è il numero di segnalini +1/+1 sul Thrinax delle Spore Sanguigne.

- Se il Thrinax delle Spore Sanguigne entra nel campo di battaglia nello stesso momento di altre creature che controlli, quelle creature non otterranno segnalini +1/+1 addizionali dall’ultima abilità del Thrinax delle Spore Sanguigne. Inoltre, quelle creature non possono essere divorate dal Thrinax delle Spore Sanguigne.

Tirapugni di Ottone

{4}

Artefatto — Equipaggiamento

Quando lanci questa magia, copiala. (*La copia diventa una pedina.*)

La creatura equipaggiata ha doppio attacco fintanto che due o più Equipaggiamenti sono assegnati ad essa.

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

- Più istanze di doppio attacco non aumentano il numero di attacchi. Quella creatura infligge comunque danno da combattimento solo due volte.
 - Una copia di una magia permanente entra nel campo di battaglia come pedina. Questo non equivale a un effetto che crea una pedina e qualsiasi effetto che faccia riferimento alla creazione di una pedina non si applica alle copie delle magie permanenti.
-

Titano dell'Inferno
{4} {R} {R}
Creatura — Gigante
6/6

{R}: Il Titano dell'Inferno prende +1/+0 fino alla fine del turno.

Ogniqualevolta il Titano dell'Inferno entra nel campo di battaglia o attacca, infligge 3 danni divisi a tua scelta tra uno, due o tre bersagli.

- Suddividi il danno mentre metti in pila l'abilità innescata del Titano dell'Inferno, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 danno. (In altre parole, mentre metti l'abilità in pila, scegli se farle infliggere 3 danni a un solo bersaglio, 2 danni a un bersaglio e 1 danno a un altro bersaglio oppure 1 danno a ognuno di tre bersagli.)

Torre del Reliquiario
Terra
Non hai un limite massimo di carte nella tua mano.
{T}: Aggiungi {C}.

- Se molteplici effetti modificano il limite di carte nella tua mano, applicali in ordine cronologico. Per esempio, se metti sul campo di battaglia la Parsimonia (un incantesimo che dice che il limite massimo di carte nella tua mano è due) e poi metti sul campo di battaglia la Torre del Reliquiario, non avrai un limite massimo di carte nella tua mano. Tuttavia, se quei permanenti entrano nel campo di battaglia in ordine opposto, il limite massimo di carte nella tua mano sarà due.

Torre di Comando
Terra
{T}: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore nell'identità di colore del tuo comandante.

- Se hai due comandanti, l'abilità aggiunge un mana di qualsiasi colore nelle loro identità di colore combinate.
- Se il tuo comandante è una carta che non ha colori nella sua identità di colore, l'abilità della Torre di Comando non produce mana. Non produce {C}.
- Se non hai un comandante, l'abilità della Torre di Comando non produce mana.

Trasformazioni Divergenti
{6} {R}
Istantaneo
Impavido (*Questa magia costa {1} in meno per essere lanciata per ogni avversario.*)
Esilia due creature bersaglio. Per ognuna di quelle creature, il controllore rivela carte dalla cima del suo grimorio finché non rivela una carta creatura, mette quella carta sul campo di battaglia, poi rimescola le altre nel suo grimorio.

- Non puoi lanciare le Trasformazioni Divergenti senza due creature bersaglio. Se una creatura bersagliata diventa un bersaglio illegale per le Trasformazioni Divergenti dopo che è stata lanciata, il suo controllore non esilierà né sostituirà quella creatura, ma l'altra creatura sarà ancora influenzata.
- Se vengono esiliate in questo modo le creature di due giocatori, inizia dal giocatore attivo. Se quel giocatore controllava una creatura esiliata in questo modo, segue il procedimento sulle Trasformazioni Divergenti per sostituirla. In caso contrario, procedi con il giocatore successivo in ordine di turno. Ripeti il procedimento finché ognuno dei giocatori che controllavano le creature esiliate non ha sostituito quelle creature.
- Se vengono esiliate in questo modo le creature di un solo giocatore, quel giocatore ripete questo procedimento due volte.
- Le due creature che vengono messe sul campo di battaglia vi entrano in sequenza. Le abilità innescate della seconda non vedranno la prima entrare nel campo di battaglia.
- Eventuali abilità che si innescano durante la risoluzione delle Trasformazioni Divergenti dovranno aspettare di essere messe in pila finché le Trasformazioni Divergenti non avranno finito di risolversi. Un'abilità che si innesca quando la prima creatura entra nel campo di battaglia può bersagliare la seconda creatura e viceversa.
- Se il controllore di una creatura esiliata in questo modo non ha più carte creatura nel suo grimorio, quel giocatore rivela le carte nel suo grimorio, poi lo rimescola.
- Fare in modo che un avversario perda la partita dopo che hai dichiarato il lancio di una magia con impavido e determinato il suo costo totale non ti obbligherà a pagare più mana.
- Gli effetti che riducono il costo che paghi per lanciare una magia non ne influenzano il valore di mana.

Trasgredire al Galateo

{2} {R} {R}

Stregoneria

Sprona tutte le creature che non controlli. *(Fino al tuo prossimo turno, quelle creature attaccano in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se possono farlo.)*

- Le creature che entrano nel campo di battaglia dopo la risoluzione di Trasgredire al Galateo non verranno spronate.
- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall'inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l'ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o un giocatore che l'ha spronata.
- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.

- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se in quel turno c'è una fase di combattimento addizionale o se un altro giocatore prende il controllo di quella creatura prima che smetta di essere spronata, deve attaccare ancora, se può farlo.
- Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

Tributo Asfissiante

{3}{W}

Incantesimo

Ogniqualvolta un avversario pesca una carta, quel giocatore può pagare {2}. Se quel giocatore non lo fa, tu crei una pedina Tesoro. *(È un artefatto con "{T}, Sacrifica questo artefatto: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore".)*

- Se un avversario deve pescare più carte, quel giocatore le pesca tutte prima di decidere quante volte pagare per l'abilità innescata del Tributo Asfissiante.

Tromokrate

{5}{U}{U}

Creatura Legendaria — Kraken

8/8

Tromokrate ha anti-malocchio a meno che non sia attaccante o bloccante.

Tromokrate non può essere bloccato a meno che tutte le creature controllate dal giocatore in difesa non lo blocchino. *(Se una delle creature controllate da quel giocatore non blocca questa creatura, non può essere bloccata.)*

- Il giocatore in difesa può bloccare Tromokrate con tutte le creature che controlla. Se non può farlo (per esempio, perché una di quelle creature è TAPPata) o sceglie di non farlo, Tromokrate non può essere bloccato.
- Tromokrate (come tutte le creature attaccanti e bloccanti) rimane una creatura attaccante o bloccante finché la sottofase di fine combattimento non è terminata. In particolare, è ancora una creatura attaccante o bloccante durante la sottofase di danno da combattimento, perciò eventuali abilità controllate da un avversario che si innescano quando una creatura muore a causa del danno da combattimento possono bersagliare Tromokrate.

Tryx, la Tempesta Improvvisa
{3} {U} {U}
Creatura Leggendaria — Gigante Elementale

4/5

Lampo

Volare

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

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando, aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni (come quella dell'abilità di Tryx). Il valore di mana della magia resta immutato, a prescindere dal costo totale pagato per lanciarla.
- Per le magie con {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X per determinare il valore di mana della magia.
- L'ultima abilità di Tryx non si applica allo stesso Tryx mentre è una magia.
- Una magia o un'abilità che neutralizza magie può comunque bersagliare magie che controlli con un valore di mana pari o superiore a 5. Quando quella magia o abilità si risolve, la tua magia non sarà neutralizzata, ma eventuali effetti aggiuntivi della magia o abilità neutralizzante avverranno comunque.
- Se Tryx entra nel campo di battaglia mentre una magia con valore di mana pari o superiore a 5 che hai lanciato è in pila, quella magia non può essere neutralizzata, anche se non ottieni lo sconto di {1}.
- I giocatori non possono tentare di rimuovere Tryx per aumentare il costo di una magia che vuoi lanciare, ma possono rimuoverlo per permettere alle loro magie e abilità di neutralizzare le tue magie.

Tutore Demoniaco

{1} {B}

Stregoneria

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

- Scegli una carta durante la risoluzione.
- Non riveli la carta al tuo avversario.
- Questa carta viene aggiunta direttamente alla tua mano. Non viene pescata.

Tutore Personale

{U}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta stregoneria, rivela, poi rimescola e metti quella carta in cima.

- Poiché “passare in rassegna” ti richiede di trovare una carta con determinate caratteristiche, non devi necessariamente trovare la carta se non vuoi.
-

Tuya Artiglio d'Orso
{1}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Guerriero Umano
2/2

Ogniquale volta Tuya Artiglio d'Orso attacca, prende +X/+X fino alla fine del turno, dove X è la forza maggiore tra le altre creature che controlli.

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve l'abilità di Tuya Artiglio d'Orso. Se non controlli altre creature in quel momento o se la forza maggiore tra le altre creature che controlli è pari o inferiore a 0, X sarà 0.
 - Dopo che l'abilità si è risolta e il bonus viene applicato, quel bonus non cambia, anche se cambia la forza maggiore tra le altre creature che controlli.
-

Ulamog, la Fame Incessante
{10}
Creatura Leggendaria — Eldrazi
10/10

Quando lanci questa magia, esilia due permanenti bersaglio.

Indistruttibile

Ogniquale volta Ulamog, la Fame Incessante attacca, il giocatore in difesa esilia le prime venti carte del suo grimorio.

- La prima abilità di Ulamog si risolve indipendentemente da Ulamog una volta che entrambi sono stati messi in pila. Se Ulamog viene neutralizzato, l'abilità innescata si risolverà comunque. Quell'abilità innescata si risolverà sempre prima di Ulamog.
 - Le carte esiliate dalla prima e dalla terza abilità di Ulamog vengono esiliate a faccia in su.
 - Se il giocatore ha meno di venti carte nel suo grimorio, le esilia tutte. Quel giocatore non perderà la partita fino a quando non dovrà pescare una carta da un grimorio vuoto.
-

Unicorno Fedele
{3}{W}
Creatura — Unicorno
3/4

Cautela

Tenente — All'inizio del combattimento nel tuo turno, se controlli il tuo comandante, previeni tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto alle creature che controlli in questo turno. Le altre creature che controlli hanno cautela fino alla fine del turno.

- Dopo che l'abilità tenente dell'Unicorno Fedele si è risolta mentre controlli il tuo comandante, i suoi effetti continuano per questo turno anche se perdi il controllo del tuo comandante o dell'Unicorno Fedele.
- L'effetto dell'Unicorno Fedele previene tutto il danno da combattimento che verrebbe inflitto alle creature che controlli, anche se quelle creature non erano sul campo di battaglia o non erano creature quando l'effetto si è risolto.

L'Ur-Drago

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

Creatura Leggendaria — Avatar Drago

10/10

Preminenza — Fintanto che L'Ur-Drago è nella zona di comando o sul campo di battaglia, le altre magie Drago che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

Volare

Ogniqualvolta uno o più Draghi che controlli attaccano, pesca altrettante carte, poi puoi mettere sul campo di battaglia una carta permanente dalla tua mano.

- Peschi una carta per ogni Drago che controlli che ha attaccato, anche se alcuni di loro hanno lasciato il campo di battaglia prima che l'abilità innescata di L'Ur-Drago si risolvesse.
- Puoi mettere sul campo di battaglia solo una carta permanente dalla tua mano, indipendentemente dal numero di Draghi con cui hai attaccato o dal numero di giocatori che i Draghi hanno attaccato.
- Se un Drago che controlli entra nel campo di battaglia come attaccante, non fa innescare l'ultima abilità di L'Ur-Drago.
- L'abilità innescata di L'Ur-Drago si risolve dopo che tutte le creature attaccanti sono state scelte. Non puoi attaccare con alcuni Draghi, mettere una carta creatura con rapidità sul campo di battaglia e poi attaccare con essa. Allo stesso modo, tutte le abilità "ogniqualvolta una creatura attacca" della carta permanente che metti sul campo di battaglia non si innescheranno.

Urza, Lord Grand'Artefice

{2}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Artefice Umano

1/4

Quando Urza, Lord Grand'Artefice entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura artefatto Costrutto 0/0 incolore con "Questa creatura prende +1/+1 per ogni artefatto che controlli".

TAPpa un artefatto STAPpato che controlli: Aggiungi {U}.

{5}: Rimescola il tuo grimorio, poi esilia la prima carta.

Fino alla fine del turno, puoi giocare quella carta senza pagare il suo costo di mana.

- La pedina creata dalla prima abilità di Urza considera anche se stessa, quindi sarà almeno 1/1.
- Per pagare il costo dell'abilità di mana, puoi TAPpare qualsiasi artefatto STAPpato che controlli, inclusa una creatura artefatto che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno. TAPpare un Equipaggiamento in questo modo non influenzerà le sue abilità o la creatura equipaggiata.
- Se non giochi la carta esiliata con l'ultima abilità di Urza, rimane in esilio.
- L'ultima abilità di Urza non cambia il momento in cui puoi giocare la carta esiliata. Ad esempio, se esili una carta stregoneria, puoi lanciarla solo nella tua fase principale quando la pila è vuota. Se esili una carta terra, puoi giocarla solo durante la tua fase principale e solo se hai ancora la possibilità di giocare terre.

- Se una magia ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.

Valduk, Custode della Fiamma
 {2} {R}
 Creatura Leggendaria — Sciamano Umano
 3/2

All’inizio del combattimento nel tuo turno, per ogni Aura ed Equipaggiamento assegnati a Valduk, Custode della Fiamma, crea una pedina creatura Elementale 3/1 rossa con travolgere e rapidità. Esilia quelle pedine all’inizio della prossima sottofase finale.

- Valduk considera tutte le Aure e gli Equipaggiamenti a lui assegnati, non solo le Aure e gli Equipaggiamenti che controlli.
- Se Valduk lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è innescata ma prima che si risolva, usa l’ultimo numero di Aure ed Equipaggiamenti a lui assegnati prima che lasciasse il campo di battaglia per determinare quante pedine creare.
- Se Valduk lascia il campo di battaglia dopo che la sua abilità si è risolta, le pedine verranno comunque esiliate all’inizio della prossima sottofase finale.

Verdeloth l’Antico
 {4} {G} {G}
 Creatura Leggendaria — Silvantropo
 4/7
 Potenziamiento {X} (Puoi pagare {X} addizionale mentre lanci questa magia.)
 Le creature Saprolingio e le altre creature Silvantropo prendono +1/+1.
 Quando Verdeloth l’Antico entra nel campo di battaglia, se è stato potenziato, crea X pedine creatura Saprolingio 1/1 verdi.

- Verdeloth non fornirà +1/+1 a se stesso a meno che non diventi in qualche modo un Saprolingio.

Vessare
 {2} {B}
 Stregoneria
 Scegli due carte creatura bersaglio nel tuo cimitero.
 Sacrifica una creatura. Se lo fai, rimetti sul campo di battaglia TAPpate le carte scelte.

- Devi scegliere due bersagli. Non puoi lanciare Vessare bersagliando solo una carta creatura.

- Se una delle carte creatura bersagliate è un bersaglio illegale (ad esempio, perché ha lasciato il tuo cimitero prima che Vessare si sia risolta), sacrificherai comunque una creatura e metterai l'altra carta sul campo di battaglia. Se entrambe sono bersagli illegali, Vessare non si risolve. Non sacrificherai una creatura.
- La creatura che sacrifichi non viene scelta finché Vessare non si è risolta. Non puoi rimettere sul campo di battaglia la creatura che sacrifichi perché sarà ancora sul campo di battaglia nel momento in cui i bersagli vengono scelti.
- Mentre Vessare si risolve, devi sacrificare una creatura se puoi farlo. Non puoi cambiare idea e scegliere di non sacrificare niente.

Vigore Soprannaturale

{B}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio prende +2/+0 e ha “Quando questa creatura muore, rimettila sul campo di battaglia TAPPata sotto il controllo del suo proprietario”.

- L'effetto del Vigore Soprannaturale funziona una sola volta. Se la creatura bersagliata muore e poi viene rimessa sul campo di battaglia, è considerata come una nuova creatura. Se quella nuova creatura muore, non verrà rimessa sul campo di battaglia di nuovo.

Visir delle Sabbie Cadenti

{2}{U}

Creatura — Chierico Umano

1/3

{T}: STAPpa un altro permanente bersaglio.

Ciclo {1}{U} ({1}{U}), *Scarta questa carta: Pesca una carta.*)

Quando cicli il Visir delle Sabbie Cadenti, STAPpa un permanente bersaglio.

- Quando cicli questa carta, prima l'abilità ciclo viene messa in pila, poi l'abilità innescata viene messa in pila sopra di essa. L'abilità innescata si risolverà prima che tu possa pescare una carta grazie all'abilità ciclo.
- L'abilità ciclo e l'abilità innescata sono separate. Se l'abilità innescata non si risolve (ad esempio perché è stata neutralizzata o perché tutti i suoi bersagli sono diventati illegali), l'abilità ciclo si risolverà comunque e pescherai una carta.

Xantcha, Agente Dormiente

{1} {B} {R}

Creatura Leggendaria — Servitore Phyrexiano

5/5

Xantcha, Agente Dormiente entra nel campo di battaglia sotto il controllo di un avversario a tua scelta.

Xantcha attacca in ogni combattimento, se può farlo, e non può attaccare il suo proprietario o i planeswalker controllati dal suo proprietario.

{3}: Il controllore di Xantcha perde 2 punti vita e tu peschi una carta. Qualsiasi giocatore può attivare questa abilità.

- La prima abilità di Xantcha è un effetto di sostituzione che modifica il modo in cui entra nel campo di battaglia; non è un'abilità innescata. I giocatori non possono compiere azioni (ad esempio, attivare la sua ultima abilità) mentre Xantcha è sul campo di battaglia prima che sia controllata da un altro giocatore.
- Se Xantcha non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPPata o è entrata sotto il controllo di quel giocatore in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, il giocatore non è obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
- Il giocatore che pesca una carta quando l'ultima abilità di Xantcha si risolve è quello che ha attivato l'abilità.
- Il controllore di Xantcha può attivare la sua ultima abilità. In questo caso, lo stesso giocatore perde 2 punti vita e pesca una carta.
- Se un giocatore crea una pedina che è una copia di Xantcha, il suo proprietario è il giocatore che crea la pedina, non il giocatore sotto il cui controllo entra nel campo di battaglia.
- In una partita multiplayer, se il proprietario di Xantcha lascia la partita, Xantcha fa altrettanto. Se il controllore di Xantcha lascia la partita, Xantcha viene esiliata. Questa è una variazione al precedente regolamento dovuta al testo aggiornato di Xantcha.

Yahenni, Partigiano Immortale

{2} {B}

Creatura Leggendaria — Vampiro Eteride

2/2

Rapidità

Ogniqualevolta una creatura controllata da un avversario muore, metti un segnalino +1/+1 su Yahenni, Partigiano Immortale.

Sacrifica un'altra creatura: Yahenni ha indistruttibile fino alla fine del turno.

- Se Yahenni è una creatura controllata da un avversario muoiono simultaneamente (ad esempio, perché hanno lottato l'uno contro l'altra o perché erano impegnati nello stesso combattimento), Yahenni non è sul campo di battaglia mentre si risolve la sua abilità innescata. Non può essere salvato dal segnalino +1/+1 che avrebbe dovuto ricevere.
-

Yedora, Giardiniera dei Sepolcri
{4}{G}
Creatura Leggendaria — Druido Silvantropo
5/5

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

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

Yennett, Sovrana Criptica
{2}{W}{U}{B}
Creatura Leggendaria — Sfinge
3/5

Volare, cautela, minacciare
Ogniqualevolta Yennett, Sovrana Criptica attacca, rivela la prima carta del tuo grimorio. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana se il suo valore di mana è dispari. Se non la lanci, pesca una carta.

- Se la carta rivelata non ha un valore di mana dispari o se ce l'ha, ma hai scelto di non lanciarla, peschi una carta. Ricorda che rivelare una carta non le fa cambiare zona. Questo significa che la carta che peschi sarà quella che hai rivelato.
 - Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non potrai scegliere di lanciarla per un costo alternativo come, ad esempio, un costo di apparire. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, come quello della Voce Torturante, devi pagarli per lanciarla.
 - Se una magia ha {X} nel suo costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
 - Se vuoi lanciare la carta rivelata senza pagare il suo costo di mana, devi farlo mentre l'abilità innescata di Yennett si risolve; non puoi lanciarla gratuitamente più avanti nel turno.
 - Poiché tutte le creature attaccanti vengono scelte contemporaneamente, una magia lanciata in questo modo non può influenzare la tua scelta delle creature attaccanti, ma può influenzare la capacità di bloccare delle altre creature.
-

Yisan, il Bardo Errante

{2} {G}

Creatura Leggendaria — Bardo Farabutto Umano

2/3

{2} {G}, {T}, Metti un segnalino versetto su Yisan, il Bardo Errante: Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta creatura con valore di mana pari al numero di segnalini versetto su Yisan, mettila sul campo di battaglia, poi rimescola.

- Se Yisan non è sul campo di battaglia quando la sua abilità si risolve, per determinare quali carte creatura possono essere messe sul campo di battaglia, usa il numero di segnalini versetto che aveva quando ha lasciato il campo di battaglia. Questo numero includerà il segnalino che hai messo su Yisan per attivare l'abilità.

Zacama, Calamità Primordiale

{6} {R} {G} {W}

Creatura Leggendaria — Antico Dinosaurio

9/9

Cautela, raggiungere, travolgere

Quando Zacama, Calamità Primordiale entra nel campo di battaglia, se lo hai lanciato, STAPpa tutte le terre che controlli.

{2} {R}: Zacama infligge 3 danni a una creatura bersaglio.

{2} {G}: Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio.

{2} {W}: Guadagni 3 punti vita.

- L'abilità innescata di Zacama si innesca se lo lanci da qualsiasi zona. Non si innesca se metti Zacama sul campo di battaglia senza lanciarlo.
- L'abilità di danno di Zacama può essere attivata durante il combattimento, ad esempio bersagliando una creatura che lo blocca. Se tutte le creature che bloccano Zacama vengono distrutte, il suo danno da combattimento viene assegnato al giocatore, al planeswalker o alla battaglia che Zacama ha attaccato a causa di travolgere. Se alle creature bloccanti viene inflitto danno non letale, quel danno viene considerato quando si assegna danno con travolgere.

Zada, Macinaedri

{3} {R}

Creatura Leggendaria — Alleato Goblin

3/3

Ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo Zada, Macinaedri, copia quella magia per ogni altra creatura che controlli e che la magia potrebbe bersagliare. Ogni copia bersaglia una creatura diversa fra queste.

- L'abilità di Zada si innesca ogniqualvolta lanci una magia istantaneo o stregoneria che bersaglia solo Zada e nessun altro oggetto o giocatore.

- Se lanci una magia istantaneo o stregoneria con più bersagli, ma scegli solo Zada per ciascuno di essi, l'abilità di Zada si innesca. Ciascuna copia analogamente bersaglierà solo una delle altre tue creature. Non puoi cambiare nessuno dei bersagli della copia per altre creature.
- Qualsiasi creatura da te controllata che non può essere bersagliata dalla magia originale (a causa di velo, abilità di protezione, restrizioni ai bersagli o altri fattori) viene semplicemente ignorata dall'abilità di Zada.
- Tu controlli tutte le copie. Scegli l'ordine in cui le copie vengono messe in pila. La magia originale viene messa in pila sotto quelle copie e si risolverà per ultima.
- Le copie create dall'abilità vengono create direttamente in pila, quindi non sono lanciate. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia (come l'abilità stessa di Zada) non si innescheranno.
- Se la magia copiata è modale (cioè, dice "Scegli uno —" o simile), le copie avranno lo stesso modo. Non puoi scegliere un altro modo.
- Se la magia copiata ha una X il cui valore è stato determinato mentre è stata lanciata (come il Rombo di Tuono), le copie hanno lo stesso valore di X.
- Il controllore di una copia non può scegliere di pagare costi alternativi o addizionali per la copia. Tuttavia, gli effetti basati sui costi addizionali o alternativi pagati per la magia originale saranno copiati come se gli stessi costi fossero stati pagati per la copia.

Zannabrina di Ohran

{3}{G}{G}

Creatura Neve — Serpente

2/6

Le creature attaccanti che controlli hanno tocco letale.

Ogniquale volta una creatura che controlli infligge danno da combattimento a un giocatore, pesca una carta.

- Neve è un supertipo, non un tipo di carta. Non influisce sulle regole, né ha una funzione di per sé, ma altre carte e abilità possono far riferimento a esso.
- Se una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento ai giocatori nello stesso istante in cui viene inflitto danno letale allo Zannabrina di Ohran, la sua abilità si innesca per ognuna di quelle creature.

Zetalpa, Alba Primordiale

{6}{W}{W}

Creatura Legendaria — Antico Dinosaurio

4/8

Volare, doppio attacco, cautela, travolgere, indistruttibile

- Se una creatura attaccante con doppio attacco e travolgere distrugge tutte le creature che la bloccano con danno da combattimento per attacco improvviso, tutto il suo danno da combattimento normale viene assegnato al giocatore, al planeswalker o alla battaglia che quella creatura ha attaccato.

Zilortha, Incarnazione della Forza
{3}{R}{G}
Creatura Legendaria — Dinosaurio
7/3

Travolgere

Il danno letale inflitto alle creature che controlli è determinato dalla loro forza invece che dalla loro costituzione.

- Ogni volta che la partita verifica se il danno è letale o se una creatura dovrebbe essere distrutta perché ha danno letale su di sé, usa la forza delle tue creature anziché la loro costituzione per verificare il danno. Questo include l'assegnazione dei danni da travolgere, i danni dalla Fuoriuscita di Fiamme e così via.
- Una creatura con forza pari a 0 non viene distrutta a meno che non abbia almeno 1 danno su di sé.
- Una creatura con costituzione pari a 0 viene messa nel cimitero del suo proprietario. Questa azione di stato non è una conseguenza del danno, perciò Zilortha non la influenza.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura che controlli potrebbe diventare letale se Zilortha entrasse nel campo di battaglia o lo lasciasse in quel turno.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE COMMANDER DI *COMMANDER MASTERS*:

Abstruse Archaic

{4}

Creatura — Avatar

3/4

Cautela

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

- Le abilità attivate contengono due frasi separate dai due punti. Generalmente la formulazione è “[Costo]: [Effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave (ad esempio equipaggiare) sono abilità attivate e hanno i due punti nel testo di richiamo. Un'abilità di mana attivata è un'abilità che produce mana mentre si risolve, non una che prevede un costo di mana per essere attivata.
- Le abilità innescate usano le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di”. Spesso sono formulate come “[condizione di innesco], [effetto]”. Alcune abilità definite da parola chiave sono abilità innescate e includono le espressioni “quando”, “ogniqualevolta” o “all'inizio di” nel testo di richiamo.
- L'abilità di Abstruse Archaic bersaglia un'abilità che si trova in pila e crea un'altra istanza di quell'abilità in pila. Non fa guadagnare un'abilità ad alcun oggetto.
- La fonte della copia è la stessa dell'abilità originale.
- Se l'abilità è modale (cioè, se dice “Scegli uno —” o simili), il modo viene copiato e non può essere cambiato.
- Se l'abilità divide il danno o distribuisce segnalini tra un numero di bersagli, la divisione e il numero di bersagli non possono essere cambiati. Se scegli nuovi bersagli, devi scegliere lo stesso numero di bersagli.

- Se il costo dell'abilità attivata contiene una scelta, ad esempio, una creatura da sacrificare o un numero di segnalini da rimuovere, la copia usa quella stessa informazione. Non puoi pagare di nuovo il costo, neanche se vuoi farlo.
- Qualsiasi scelta effettuata quando l'abilità si risolve non sarà ancora stata effettuata quando viene copiata. Le scelte di questo tipo verranno effettuate separatamente quando la copia si risolve. Se un'abilità innescata ti chiede di pagare un costo, paghi quel costo separatamente per la copia.
- Se un'abilità è collegata a una seconda abilità, anche le copie di quell'abilità sono collegate a quella seconda abilità. Se la seconda abilità si riferisce a "la carta esiliata", fa riferimento a tutte le carte esiliate dall'abilità e dalla copia. Ad esempio, se viene copiata l'abilità entra-in-campo del Rematore di Mareacava e vengono esiliate due carte, torneranno entrambe in mano al loro proprietario quando il Rematore di Mareacava lascia il campo di battaglia.
- In alcuni casi che interessano le abilità collegate, un'abilità richiede informazioni sulla "carta esiliata". Quando ciò accade, l'abilità riceve più risposte. Se queste risposte vengono usate per determinare il valore di una variabile, viene utilizzata la somma. Se un'abilità tenta di creare una pedina che è una copia della "carta esiliata", crea una pedina per ogni carta esiliata in questo modo che è una copia di quella carta.
- L'abilità di Abstruse Archaic può copiare abilità attivate e innescate di dungeon, emblemi, piani e fenomeni. Non può copiare l'"abilità di viaggiare tra i piani" specifica di Planechase o le abilità innescate associate alle designazioni di monarca o iniziativa, poiché quelle abilità non hanno fonte.

Anikthea, Hand of Erebos

{2} {W} {B} {G}

Creatura Incantesimo Leggendaria — Semidio

4/4

Minacciare

Le altre creature incantesimo che controlli hanno minacciare.

Ogniquale volta Anikthea entra nel campo di battaglia o attacca, esilia fino a una carta incantesimo non Aura bersaglio dal tuo cimitero. Crea una pedina che è una copia di quella carta, tranne che è una creatura Zombie 3/3 nera in aggiunta ai suoi altri tipi.

- A parte le eccezioni indicate, la pedina copia esattamente ciò che è stampato sulla carta originale e nulla di più. Non copia le informazioni dell'oggetto che la carta era prima di essere messa nel cimitero.
- La pedina è una creatura Zombie in aggiunta ai suoi altri tipi ed è nera invece che dei suoi altri colori. I suoi valori di forza e costituzione base sono 3/3. Questi sono valori copiabili delle pedine che altri effetti possono copiare.
- Se la carta copiata ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se una carta copiata dalla pedina aveva abilità "quando [questo permanente] entra nel campo di battaglia", anche la pedina ha quelle abilità, che si innescano quando viene creata. Analogamente, funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo permanente] entra nel campo di battaglia" o "[questo permanente] entra nel campo di battaglia con" copiata dalla pedina.

Battle at the Helvault

{4}{W}{W}

Incantesimo — Saga

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

I, II — Per ogni giocatore, esilia fino a un permanente non Saga, non terra bersaglio controllato da quel giocatore finché Battle at the Helvault non lascia il campo di battaglia.

III — Crea Avacyn, una pedina creatura leggendaria Angelo 8/8 bianca con volare, cautela e indistruttibile.

- Se Battle at the Helvault lascia il campo di battaglia prima che la sua prima o seconda abilità capitolo si risolva, i permanenti bersaglio non verranno esiliati.
- Le Aure assegnate ai permanenti esiliati verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sui permanenti esiliati smetteranno di esistere. Quando le carte tornano sul campo di battaglia, saranno nuovi oggetti senza alcun legame con le carte che sono state esiliate.
- Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.

Cacophony Unleashed

{5}{B}{B}

Incantesimo

Quando Cacophony Unleashed entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciata, distruggi tutte le creature non incantesimo.

Ogniqualvolta Cacophony Unleashed o un altro incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, fino alla fine del turno, Cacophony Unleashed diventa una creatura leggendaria Incubo Dio 6/6 con minacciare e tocco letale. È ancora un incantesimo.

- Un permanente non creatura che diventa una creatura può attaccare e le sue abilità {T} possono essere attivate, solo se il suo controllore ha controllato quel permanente ininterrottamente dall'inizio del suo turno più recente. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura.
- Non puoi lanciare un'Aura con "incanta creatura" bersagliando Cacophony Unleashed a meno che non sia già una creatura prima di lanciare quell'Aura. Quando Cacophony Unleashed smette di essere una creatura, le Aure di questo tipo verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari.

Calamity of the Titans

{4}{C}{C}

Stregoneria

Come costo addizionale per lanciare questa magia, rivela una carta creatura incolore dalla tua mano.

Esilia ogni creatura e planeswalker con valore di mana inferiore al valore di mana della carta rivelata.

- La carta creatura incolore rimane rivelata finché Calamity of the Titans non lascia la pila.

- La carta creatura incolore che riveli non deve necessariamente essere ancora nella tua mano mentre Calamity of the Titans si risolve. Se non lo è, usa il suo valore di mana nel momento in cui ha lasciato la tua mano.

Capricious Sliver

{3} {R}

Creatura — Tramutante

3/3

Le creature Tramutante che controlli hanno

“Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, esilia la prima carta del tuo grimorio. Puoi giocare quella carta in questo turno”.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate in questo modo. Per esempio, puoi giocare una terra dall’esilio 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.

Chandra, Legacy of Fire

{4} {R}

Planeswalker Leggendaro — Chandra

3

All’inizio della tua sottofase finale, Chandra, Legacy of Fire infligge X danni a ogni avversario, dove X è il numero di planeswalker che controlli.

+1: Aggiungi {R} per ogni planeswalker che controlli.

0: Scegli un qualsiasi numero di permanenti che controlli. Rimuovi un segnalino fedeltà da ognuno di essi. Esilia altrettante carte dalla cima del tuo grimorio.

Puoi giocare in questo turno.

- Devi pagare tutti i costi e seguire tutte le normali regole sulla tempistica per le carte giocate con l’ultima abilità di Chandra, Legacy of Fire. Per esempio, puoi giocare una terra dall’esilio 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.

Commodore Guff

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

Planeswalker Leggendaro — Guff

5

All’inizio della tua sottofase finale, metti un segnalino fedeltà su un altro planeswalker bersaglio che controlli.

+1: Crea una pedina creatura Mago 1/1 rossa con “{T}: Aggiungi {R}. Spendi questo mana solo per lanciare una magia planeswalker”.

−3: Peschi X carte e Commodore Guff infligge X danni a ogni avversario, dove X è il numero di planeswalker che controlli.

Commodore Guff può essere il tuo comandante.

- Il valore di X viene determinato mentre si risolve la terza abilità di Commodore Guff.

Darksteel Monolith

{8}

Artefatto

Indistruttibile

Una volta per turno, puoi pagare {0} invece di pagare il costo di mana per una magia incolore che lanci dalla tua mano.

- Devi comunque seguire eventuali regole sulla tempistica per la magia incolore che lanci dalla tua mano.
- Se lanci una carta per un costo alternativo di {0}, non puoi pagare altri costi alternativi. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi come potenziamento. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devi pagarli.

Demon of Fate's Design

{4} {B} {B}

Creatura Incantesimo — Demone

6/6

Volare, travolgere

Una volta durante ogni tuo turno, puoi lanciare una magia incantesimo pagando punti vita pari al suo valore di mana invece di pagare il suo costo di mana.

{2} {B}, Sacrifica un altro incantesimo: Demon of Fate's Design prende +X/+0 fino alla fine del turno, dove X è il valore di mana dell'incantesimo sacrificato.

- Se lanci una magia per un altro costo “invece di pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi obbligatori, devono essere pagati per lanciarla.
- Se lanci una magia con {X} nel costo di mana in questo modo, l'unica scelta legale per il valore di X è 0.

Descendants' Fury

{3} {R}

Incantesimo

Ogniqualvolta una o più creature che controlli infliggono danno da combattimento a un giocatore, puoi sacrificarne una. Se lo fai, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura che condivide un tipo di creatura con la creatura sacrificata. Metti quella carta sul campo di battaglia e le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

- Se non riveli una carta creatura che condivide un tipo di creatura con la creatura che hai sacrificato, rivelerai carte e rimetterai il tuo grimorio in un ordine casuale.
- Se la creatura sacrificata non ha alcun tipo di creatura, nessuna carta può condividere con essa un tipo di creatura.
- Rivelerai carte fino a trovarne una che condivida almeno un tipo di creatura con la creatura che hai sacrificato. Ad esempio, se hai sacrificato un Mago Felino, ti fermerai se riveli un Mago Umano o un Soldato Felino.

- Per determinare quale carta dal tuo grimorio metti sul campo di battaglia, confronta le carte rivelate con la creatura nel momento in cui è stata sacrificata, non con la carta creatura mentre esiste nel cimitero del suo proprietario.

Desecrate Reality

{7}

Istantaneo

Per ogni avversario, esilia fino a un permanente bersaglio controllato da quel giocatore con un valore di mana pari.

(0 è pari.)

Adamantino — Se sono stati spesi almeno tre mana incolore per lanciare questa magia, rimetti sul campo di battaglia una carta permanente con un valore di mana dispari dal tuo cimitero.

- Le carte senza costo di mana, come le carte terra, hanno un valore di mana pari a 0.
- Se una carta ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0 quando si trova in qualsiasi zona che non sia la pila.
- Se un effetto ti consente di lanciare una magia senza pagare il suo costo di mana, non puoi scegliere di lanciarla e pagarlo, a meno che una regola o un effetto differenti non ti permettano di lanciare quella magia pagando un costo. Analogamente, non puoi rinunciare a una riduzione di costo a meno che quell'effetto non dica che puoi.
- Gli effetti di adamantino verificano quale mana è stato effettivamente speso per lanciare una magia. Se un effetto ti consente di spendere mana “come se fosse mana” di qualsiasi colore o tipo, ciò ti permette di spendere mana che altrimenti non potresti spendere, ma non cambia quale mana hai speso per lanciare la magia.
- Se copi una magia che ha un'abilità adamantino, per lanciare la copia non è stato speso mana, quindi quell'abilità non si applicherà.

Flayer of Loyalties

{8} {C} {C}

Creatura — Eldrazi

10/10

Quando lanci questa magia, prendi il controllo di una creatura bersaglio fino alla fine del turno. STAPpa quella creatura. Fino alla fine del turno, ha forza e costituzione base 10/10, travolgere, annientatore 2 e rapidità.

Annientatore 2 (Ogniqualvolta questa creatura attacca, il giocatore in difesa sacrifica due permanenti.)

Travolgere

- Le abilità di annientatore si innescano e si risolvono durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti. Il giocatore in difesa sceglie e sacrifica il numero richiesto di permanenti prima di dichiarare le creature bloccanti. Qualsiasi creatura sacrificata in questo modo non sarà in grado di bloccare.
- Se una creatura con annientatore sta attaccando un planeswalker e il giocatore in difesa sceglie di sacrificare quel planeswalker, la creatura attaccante continua ad attaccare. Può essere bloccata. Se non viene bloccata, semplicemente non infligge danno da combattimento a nessuno.

For the Ancestors

{2} {G}

Istantaneo

Scegli un tipo di creatura. Guarda le prime sei carte del tuo grimorio. Puoi rivelare un qualsiasi numero di carte del tipo scelto tra esse e aggiungere le carte rivelate alla tua mano. Metti le altre in fondo al tuo grimorio in ordine casuale.

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

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

Ghoulish Impetus

{2} {B}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+1, ha tocco letale ed è spronata.

Quando la creatura incantata muore, rimetti Ghoulish Impetus sul campo di battaglia all’inizio della prossima sottofase finale.

- Se, durante la sottofase di dichiarazione delle creature attaccanti di un giocatore, una creatura controllata da quel giocatore che è stata spronata è TAPPata, è influenzata da una magia o abilità che le impedisce di attaccare o non è stata sotto il controllo di quel giocatore ininterrottamente dall’inizio del turno (e non ha rapidità), allora non attacca. Se è necessario pagare un costo per far sì che una creatura attacchi un giocatore, il suo controllore non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve attaccare per forza quel giocatore.
- Se alla creatura non si applica alcuna delle eccezioni sopra elencate e la creatura può attaccare, deve attaccare un giocatore diverso dal controllore della magia o abilità che l’ha spronata, se possibile. Se la creatura non può attaccare nessuno di quei giocatori, ma potrebbe attaccare altrimenti, deve attaccare un

planeswalker controllato da un avversario, una battaglia protetta da un avversario o un giocatore che l'ha spronata.

- Essere spronata non è un'abilità posseduta da una creatura. Una volta che è stata spronata, deve attaccare come specificato sopra anche se perde tutte le abilità.
- Attaccare con una creatura spronata non la fa smettere di essere spronata. Se una creatura che controlli è stata spronata da più avversari, deve attaccare uno dei tuoi avversari che non l'ha spronata, perché ciò soddisfa il numero massimo di requisiti di spronare. Se una creatura che controlli è stata spronata da ognuno dei tuoi avversari, la creatura deve attaccare un avversario (invece che un planeswalker o una battaglia), ma sei tu a scegliere quale avversario la creatura attacca.

Jaya's Phoenix

{4} {R}

Creatura — Fenice

3/3

Volare, rapidità

Ogniqualevolta Jaya's Phoenix infligge danno da combattimento a un giocatore o a un planeswalker, copia la successiva abilità di fedeltà che attivi in questo turno quando la attivi. Puoi scegliere nuovi bersagli per la copia.

Ogniqualevolta lanci una magia planeswalker, puoi rimettere sul campo di battaglia Jaya's Phoenix dal tuo cimitero.

- Copiare un'abilità di fedeltà non aggiunge né rimuove segnalini fedeltà da alcun oggetto.
- Se l'abilità di fedeltà ha -X nel suo costo, la copia usa lo stesso valore di X.
- La copia dell'abilità di fedeltà si risolve prima dell'abilità di fedeltà che sta copiando. Si risolve anche se quell'abilità di fedeltà viene neutralizzata.

Lazotep Sliver

{3} {B}

Creatura — Tramutante Zombie

4/4

Le creature Tramutante che controlli hanno affliggere 2.

(Ogniqualevolta una creatura con affliggere 2 viene bloccata, il giocatore in difesa perde 2 punti vita.)

Ogniqualevolta un Tramutante non pedina che controlli muore, recluta Tramutanti 2. *(Metti due segnalini +1/+1 su un Esercito che controlli. È anche un Tramutante. Se non controlli un Esercito, crea prima una pedina creatura Esercito Tramutante 0/0 nera.)*

- Se una creatura ha più istanze di affliggere, ognuna si innesca separatamente.
- Se più creature bloccano una creatura con affliggere, l'abilità si innesca solo una volta.
- Affliggere fa perdere punti vita al giocatore in difesa; non si tratta di danno o danno da combattimento.
- Se una creatura sta attaccando un planeswalker, il controllore di quel planeswalker è il giocatore in difesa. Se una creatura sta attaccando una battaglia, il protettore di quella battaglia è il giocatore in difesa.

- Affliggere si risolve prima che venga inflitto il danno da combattimento. Se questa perdita di punti vita riduce i punti vita di un giocatore a 0 o meno, quel giocatore perde la partita immediatamente. Una creatura bloccante con legame vitale non infliggerà danno da combattimento in tempo per salvare quel giocatore.
- Per reclutare Tramutanti 2, se non controlli una creatura Esercito, crea una pedina creatura Esercito Tramutante 0/0 nera. Poi scegli una creatura Esercito che controlli e metti 2 segnalini +1/+1 su di essa. Se quell'Esercito non è già un Tramutante, diventa un Tramutante in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Nel raro caso in cui controlli più creature Esercito (magari perché hai giocato una creatura con cangiante) mentre recluti Tramutanti, scegli su quale delle tue creature Esercito mettere i segnalini +1/+1. Se quella creatura non è un Tramutante, diventa un Tramutante in aggiunta ai suoi altri tipi.
- Se non controlli un Esercito, la pedina Esercito Tramutante che crei entra nel campo di battaglia come una creatura 0/0 prima di ricevere segnalini. Tutte le abilità che si innescano quando una creatura con una determinata forza entra nel campo di battaglia, come quella del Mentore degli Umili, considereranno la pedina come una creatura 0/0 all'ingresso in campo prima che riceva i segnalini +1/+1.

Leori, Sparktouched Hunter

{U} {R} {W}

Creatura Leggendaria — Felino Elementale

3/3

Volare, cautela

Ogniqualevolta Leori, Sparktouched Hunter infligge danno da combattimento a un giocatore, scegli un tipo di planeswalker. Fino alla fine del turno, ogniqualevolta attivi un'abilità di un planeswalker di quel tipo, copia quell'abilità. Puoi scegliere nuovi bersagli per le copie.

- Devi scegliere un tipo di planeswalker esistente, come Chandra o Guff.
- Copiare un'abilità di fedeltà non aggiunge né rimuove segnalini fedeltà da alcun oggetto.
- Se l'abilità di fedeltà ha -X nel suo costo, la copia usa lo stesso valore di X.
- L'abilità innescata ritardata creata dall'ultima abilità di Leori e la copia che crea si risolvono prima dell'abilità che l'ha fatta innescare. Si risolvono anche se quell'abilità viene neutralizzata.

Narci, Fable Singer

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

Creatura Leggendaria — Bardo Umano

3/3

Legame vitale

Ogniqualevolta sacrifici un incantesimo, pesca una carta.

Ogniqualevolta l'abilità del capitolo finale di una Saga che controlli si risolve, ogni avversario perde X punti vita e tu guadagni X punti vita, dove X è il valore di mana di quella Saga.

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

Omarthis, Ghostfire Initiate

{X} {X}

Creatura Legendaria — Naga Spirito

0/0

Omarthis, Ghostfire Initiate entra nel campo di battaglia con X segnalini +1/+1.

Ogniquale volta metti uno o più segnalini +1/+1 su un'altra creatura incolore, puoi mettere un segnalino +1/+1 su Omarthis.

Quando Omarthis muore, manifesti dalla cima del tuo grimorio un numero di carte pari al numero di segnalini su di esso.

- La seconda abilità di Omarthis, Ghostfire Initiate si innesca ogni volta che metti uno o più segnalini su un'altra creatura incolore. Ciò potrebbe essere dovuto alla risoluzione di una magia o abilità o a una creatura incolore che controlli che entra nel campo di battaglia con segnalini.
- Se l'ultima abilità di Omarthis, Ghostfire Initiate fa manifestare al suo controllore più carte, quelle carte vengono manifestate una alla volta.
- Il permanente a faccia in giù è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore e ha un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli o cambiare una o più di queste caratteristiche.
- In qualsiasi momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su una creatura manifestata rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di copia o effetto di cambio del tipo che le sia stato applicato) e pagando il suo costo di mana. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se una creatura manifestata avesse metamorfosi nel caso fosse a faccia in su, puoi anche girarla a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi.
- Diversamente da una creatura a faccia in giù che è stata lanciata usando l'abilità metamorfosi, una creatura manifestata può ancora essere girata a faccia in su dopo che ha perso le sue abilità, se è una carta creatura.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità entra-in-campo.
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.
- Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPpato o STAPpato.
- Puoi guardare un permanente a faccia in giù che controlli in qualsiasi momento. Non puoi guardare i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti permetta o non ti dica di farlo.
- Se un permanente a faccia in giù che controlli lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.
- Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili l'uno dall'altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrati nel campo di battaglia deve restare chiaro. Alcuni metodi comuni per indicarlo includono l'uso di segnalini o dadi o semplicemente mettere le carte in ordine sul

campo di battaglia. Devi anche annotare il modo in cui ognuno di essi è stato messo a faccia in giù (manifestato, lanciato a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi eccetera).

- Se qualcosa tenta di farlo, rivela quella carta per mostrare a tutti i giocatori che si tratta di una carta istantaneo o stregoneria. Il permanente resta sul campo di battaglia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente si gira a faccia in su non si innescheranno perché, anche se hai rivelato la carta, questa non è mai stata girata a faccia in su.
- Se una carta bifronte viene manifestata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù. Mentre è a faccia in giù, una carta bifronte che si trasforma non può trasformarsi o convertirsi. Se il lato frontale di una carta bifronte a faccia in giù è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di mana. Se lo fai, il suo lato frontale sarà a faccia in su.

Onakke Oathkeeper

{1}{W}

Creatura — Spirito Ogre

0/4

Le creature non possono attaccare i planeswalker che controlla a meno che il loro controllore non paghi {1} per ogni creatura che controlla che sta attaccando un planeswalker che controlla.

{4}{W}{W}, Esilia Onakke Oathkeeper dal tuo cimitero: Rimetti sul campo di battaglia una carta planeswalker bersaglio dal tuo cimitero.

- In una partita Two-Headed Giant, le creature possono attaccare i planeswalker che il tuo compagno di squadra controlla senza pagare mana.

Ondu Spiritdancer

{4}{W}

Creatura — Chierico Kor

3/3

Ogniquale volta un incantesimo entra nel campo di battaglia sotto il tuo controllo, puoi creare una pedina che è una sua copia. Fallo solo una volta per turno.

- Dopo che hai scelto di creare una pedina che è una copia di un incantesimo durante la risoluzione dell'abilità di Ondu Spiritdancer, quell'abilità non si innescherà più in quel turno, indipendentemente da quanti altri incantesimi entrano nel campo di battaglia sotto il tuo controllo.
- Se più istanze dell'abilità sono in pila (magari perché più incantesimi sono entrati sul campo di battaglia sotto il tuo controllo contemporaneamente), potrai creare una pedina che è una copia di un incantesimo solo per una di quelle istanze. Una volta fatto ciò, le altre istanze non avranno effetto mentre si risolvono.
- Se un'Aura viene messa sul campo di battaglia senza essere lanciata, ad esempio, perché viene creata come una pedina, il futuro controllore dell'Aura sceglie cosa incanterà mentre essa entra nel campo di battaglia. Un'Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata a un permanente dell'avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se una pedina Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, non viene creata.

- Ogni pedina copia esattamente ciò che è stampato sull'incantesimo originale e nulla di più (a meno che quell'incantesimo non stia copiando qualcos'altro o sia una pedina; vedi sotto). Non copia se quell'incantesimo è TAPPato o STAPPato, se ha dei segnalini, se ha Aure o Equipaggiamenti assegnati, né qualsiasi effetto non di copia che abbia modificato la sua forza, la sua costituzione, i suoi tipi, il suo colore e così via.
- Se l'incantesimo copiato ha {X} nel costo di mana, X è considerato 0.
- Se l'incantesimo copiato è una pedina, la pedina che viene creata copia le caratteristiche originali di quella pedina come descritte dall'effetto che l'ha creata.
- Se l'incantesimo copiato sta copiando qualcos'altro, allora la pedina entra nel campo di battaglia come ciò che l'incantesimo ha copiato.
- Eventuali abilità entra-in-campo dell'incantesimo copiato si innescheranno quando la pedina entra nel campo di battaglia. Funzionerà anche ogni abilità "mentre [questo incantesimo] entra nel campo di battaglia" o "[questo incantesimo] entra nel campo di battaglia con" dell'incantesimo.

Regal Sliver

{3}{W}

Creatura — Tramutante

3/3

Le creature Tramutante che controlli hanno "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, i Tramutanti che controlli prendono +1/+1 fino alla fine del turno se sei il monarca. Altrimenti, diventi il monarca".

- La partita inizia senza monarca. Dopo che un giocatore diventa monarca grazie a un effetto, la partita avrà esattamente un monarca da quel momento in avanti. Quando un giocatore diventa il monarca, il monarca attuale (se ce n'era uno) smette di esserlo.
- Vi sono due abilità innescate implicite associate al titolo di monarca. Tali abilità innescate non hanno fonte e sono controllate dal giocatore che era il monarca nel momento in cui le abilità si sono innescate. Il testo completo di queste abilità è "All'inizio della sottofase finale del monarca, quel giocatore pesca una carta" e "Ogniqualevolta una creatura infligge danno da combattimento al monarca, il suo controllore diventa il monarca".
- Se l'abilità innescata che fa pescare una carta al monarca viene messa in pila e un altro giocatore diventa il monarca prima che quella abilità si risolva, il giocatore che pescherà la carta sarà il primo.
- Se il monarca lascia la partita durante il turno di un altro giocatore, quel giocatore diventa il monarca. Se il monarca lascia la partita durante il suo turno, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il monarca.
- Se il danno da combattimento inflitto al monarca fa perdere la partita a quel giocatore, l'abilità innescata che fa diventare monarca il controllore della creatura attaccante non si risolve. Nella maggior parte dei casi, il controllore della creatura attaccante diventerà comunque il monarca in quanto sarà probabilmente il suo turno.

Rukarumel, Biologist
{W}{U}{B}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Mago Umano
3/3

Mentre Rukarumel, Biologist entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

I Tramutanti che controlli e le creature non pedina che controlli hanno il tipo scelto in aggiunta ai loro altri tipi di creatura. Lo stesso vale per le magie creatura che controlli e le carte creatura che possiedi e che non sono sul campo di battaglia.

{3}, {T}: Crea una pedina creatura Tramutante 1/1 incolore.

- Quando scegli un tipo di creatura, devi sceglierne un solo tipo esistente, come Vampiro o Cavaliere. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio “Cavaliere Vampiro”. Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatto, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Jace, Veicolo o Tesoro.
- Gli effetti di sostituzione che modificano le creature di un certo tipo mentre entrano nel campo di battaglia si applicheranno dopo che tu avrai applicato questo effetto. Per esempio, se il tipo di creatura scelto è Guerriero e tu controlli l’Esemplare di Boscodirovo, un Orso Zampa di Runa entra nel campo di battaglia con un segnalino +1/+1 addizionale.

Skittering Cicada
{3}
Creatura — Insetto
2/2

Lampo

Puoi lanciare magie incolore come se avessero lampo.

Ogniqualevolta lanci una magia incolore, fino alla fine del turno, Skittering Cicada ha travolgere e prende +X/+X, dove X è il valore di mana di quella magia.

- La seconda abilità di Skittering Cicada si applica solo al lancio delle magie. Ad esempio, non cambia quando puoi attivare abilità che possono essere attivate “solo come una stregoneria”.
 - L’ultima abilità di Skittering Cicada si risolve prima della magia che l’ha fatta innescare. Si risolverà anche se quella magia viene neutralizzata.
 - Se la magia incolore ha {X} nel costo di mana, usa il valore scelto per X quando calcoli il valore di mana di quella magia.
-

Sliver Gravemother
{W}{U}{B}{R}{G}
Creatura Leggendaria — Tramutante
6/6

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

Ogni carta creatura Tramutante nel tuo cimitero ha bis {X}, dove X è il suo valore di mana.

Bis {5} (5), *Esilia questa carta dal tuo cimitero: Per ogni avversario, crea una pedina che è una sua copia e che attacca quell’avversario in questo turno, se può farlo. Queste pedine hanno rapidità. Sacrificale all’inizio della prossima sottofase finale. Attiva solo come una stregoneria.*

- 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 Tramutanti che controlli, puoi controllare un qualsiasi numero di Tramutanti leggendari con lo stesso nome e nessuno di essi verrà messo nel cimitero.
 - Se controlli più di un Tramutante leggendario con lo stesso nome e la “regola delle leggende” inizia ad applicarsi di nuovo a essi (ad esempio, perché Sliver Gravemother lascia il campo di battaglia), dovrai immediatamente attenerti alla regola e mettere tutti quei Tramutanti tranne uno nel cimitero.
 - Esiliare la carta con bis è un costo di attivazione dell’abilità. Dopo aver dichiarato che la attiverai, nessun giocatore può compiere alcuna azione finché non avrai finito di attivarla. Nessuno può tentare di rimuovere la carta dal tuo cimitero per impedirti di pagare il costo.
 - Gli avversari che hanno lasciato la partita non vengono considerati al momento di determinare il numero di pedine da creare.
 - Le pedine copiano solo ciò che è stampato sulla carta originale. Gli effetti che hanno modificato quella creatura mentre era sul campo di battaglia in precedenza non vengono copiati.
 - Ogni pedina deve attaccare il giocatore appropriato, se può farlo.
 - Se una delle pedine non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio, perché è TAPpata), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farla attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi non deve attaccare per forza neanche in questo caso.
 - Se un effetto impedisce a una pedina di attaccare un giocatore specifico, quella pedina può attaccare un giocatore, un planeswalker o una battaglia qualsiasi o non attaccare affatto. Se un effetto impedisce alla pedina di attaccare un giocatore specifico a meno che non venga pagato un costo, non devi pagare quel costo a meno che tu non voglia attaccare quel giocatore.
 - Se una delle pedine è in qualche modo sotto il controllo di un altro giocatore mentre l’abilità innescata ritardata si risolve, non puoi sacrificare quella pedina. Resterà sul campo di battaglia a tempo indeterminato, anche se in seguito ne riprendi il controllo.
-

Sparkshaper Visionary
{2}{U}
Creatura — Mago Umano
0/5

All'inizio del combattimento nel tuo turno, scegli un qualsiasi numero di planeswalker bersaglio che controlli. Fino alla fine del turno, diventano creature Uccello 3/3 blu con volare, anti-malocchio e "Ogniqualvolta questa creatura infligge danno da combattimento a un giocatore, profetizza 1". (*Non sono più planeswalker. Le abilità di fedeltà possono ancora essere attivate.*)

- Un planeswalker che diventa una creatura a causa dell'abilità di Sparkshaper Visionary non può attaccare a meno che non sia rimasto ininterrottamente sotto il tuo controllo dall'inizio del turno.
- Una volta che l'abilità di Sparkshaper Visionary si è risolta, ognuno dei planeswalker scelti non è più un planeswalker per il resto del turno. Non perdono alcun segnalino fedeltà o abilità di fedeltà e puoi comunque attivare le loro abilità di fedeltà se non l'hai ancora fatto in questo turno. Non perdono fedeltà se subiscono danno mentre non sono planeswalker.

Taunting Sliver
{3}{U}
Creatura — Tramutante
3/3

Le creature Tramutante che controlli hanno "Quando questa creatura entra nel campo di battaglia, sprona una creatura bersaglio controllata da un avversario". (*Fino al tuo prossimo turno, quella creatura attacca in ogni combattimento un giocatore diverso da te, se può farlo.*)

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

Teyo, Geometric Tactician

{2}{W}

Planeswalker Leggendaro — Teyo

3

Quando Teyo, Geometric Tactician entra nel campo di battaglia, crea una pedina creatura Muro 0/4 bianca con difensore e volare.

+1: Tu e un avversario bersaglio pescate una carta.

-2: Scegli sinistra o destra. Fino al tuo prossimo turno, ogni giocatore può attaccare solo l'avversario più vicino nell'ultima direzione scelta e i planeswalker controllati da quell'avversario.

- L'ultima abilità di Teyo, Geometric Tactician stabilisce solo quali giocatori e planeswalker possono essere attaccati da ogni giocatore. Non stabilisce quali giocatori possono essere bersaglio di magie o abilità o di interazioni di altro tipo.
- L'ultima abilità di Teyo, Geometric Tactician non influenza le creature che entrano nel campo di battaglia attaccanti.
- Se l'ultima abilità di Teyo, Geometric Tactician e un altro effetto simile sono in disaccordo sulla direzione in cui tre o più giocatori possono attaccare, i giocatori non possono attaccare.
- In una partita multiplayer, i giocatori possono utilizzare qualsiasi metodo che risulti chiaro e accettato da tutti per determinare l'ordine dopo che hanno scelto i mazzi, ma prima che inizi la partita. Se i giocatori non riescono a mettersi d'accordo, dovranno sedersi in ordine casuale.

Titan of Littjara

{4}{U}{U}

Creatura — Illusione

6/6

Mentre Titan of Littjara entra nel campo di battaglia, scegli un tipo di creatura.

Titan of Littjara è del tipo scelto in aggiunta ai suoi altri tipi.

Ogniqualvolta Titan of Littjara entra nel campo di battaglia o attacca, puoi pescare una carta per ogni altra creatura che controlli e che condivide un tipo di creatura con esso. Se lo fai, scarta una carta.

- Scegli il tipo di creatura mentre Titan of Littjara entra nel campo di battaglia. I giocatori non possono rispondere a questa scelta. La seconda abilità di Titan of Littjara inizia ad applicarsi immediatamente.
 - Quando scegli un tipo di creatura, devi sceglierne un solo tipo esistente, come Vampiro o Cavaliere. Non puoi scegliere più tipi di creatura, ad esempio "Cavaliere Vampiro". Non puoi neanche scegliere tipi di carta, ad esempio artefatto, né sottotipi che non siano tipi di creatura, come Jace, Veicolo o Tesoro.
-

Ugin's Mastery

{4}

Incantesimo

Ogniqualevolta lanci una magia creatura incolore, manifesta la prima carta del tuo grimorio. *(Mettila sul campo di battaglia a faccia in giù come una creatura 2/2. Se è una carta creatura, girala a faccia in su in qualsiasi momento pagando il suo costo di mana.)*

Ogniqualevolta attacchi con creature con forza totale pari o superiore a 6, puoi girare a faccia in su una creatura a faccia in giù che controlli.

- Il permanente a faccia in giù è una creatura 2/2 senza nome, costo di mana, tipi di creatura o abilità. È incolore e ha un valore di mana pari a 0. Altri effetti che si applicano al permanente possono comunque fornirgli o cambiare una o più di queste caratteristiche.
- In qualsiasi momento in cui hai la priorità, puoi girare a faccia in su una creatura manifestata rivelando che è una carta creatura (ignorando qualsiasi effetto di copia o effetto di cambio del tipo che le sia stato applicato) e pagando il suo costo di mana. Questa è un'azione speciale. Non usa la pila e ad essa non è possibile rispondere.
- Se una creatura manifestata avesse metamorfosi nel caso fosse a faccia in su, puoi anche girarla a faccia in su pagando il suo costo di metamorfosi.
- Diversamente da una creatura a faccia in giù che è stata lanciata usando l'abilità metamorfosi, una creatura manifestata può ancora essere girata a faccia in su dopo che ha perso le sue abilità, se è una carta creatura.
- Poiché il permanente è sul campo di battaglia prima e dopo essere stato girato a faccia in su, l'azione di girarlo a faccia in su non fa innescare alcuna abilità entra-in-campo.
- Poiché le creature a faccia in giù non hanno un nome, non possono avere lo stesso nome di nessun'altra creatura, neppure di un'altra creatura a faccia in giù.
- Un permanente che viene girato a faccia in su o a faccia in giù cambia le sue caratteristiche, ma per il resto è lo stesso permanente. Le magie e le abilità che stavano bersagliando quel permanente, nonché le Aure e gli Equipaggiamenti assegnati ad esso, non vengono influenzati.
- Girare a faccia in su o a faccia in giù un permanente non cambia se quel permanente è TAPPato o STAPPato.
- Puoi guardare un permanente a faccia in giù che controlli in qualsiasi momento. Non puoi guardare i permanenti a faccia in giù che non controlli, a meno che un effetto non ti permetta o non ti dica di farlo.
- Se un permanente a faccia in giù che controlli lascia il campo di battaglia, devi rivelarlo. Inoltre, devi rivelare tutte le magie e i permanenti a faccia in giù che controlli se lasci la partita o se la partita termina.
- Devi assicurarti che le tue magie e i tuoi permanenti a faccia in giù siano facilmente distinguibili l'uno dall'altro. Non ti è consentito mischiare le carte che li rappresentano sul campo di battaglia per confondere gli altri giocatori. L'ordine in cui sono entrati nel campo di battaglia deve restare chiaro. Alcuni metodi comuni per indicarlo includono l'uso di segnalini o dadi o semplicemente mettere le carte in ordine sul campo di battaglia. Devi anche annotare il modo in cui ognuno di essi è stato messo a faccia in giù (manifestato, lanciato a faccia in giù usando l'abilità metamorfosi eccetera).
- Se qualcosa tenta di farlo, rivela quella carta per mostrare a tutti i giocatori che si tratta di una carta istantaneo o stregoneria. Il permanente resta sul campo di battaglia a faccia in giù. Le abilità che si innescano quando un permanente si gira a faccia in su non si innescheranno perché, anche se hai rivelato la carta, questa non è mai stata girata a faccia in su.

- Se una carta bifronte viene manifestata, verrà messa sul campo di battaglia a faccia in giù. Mentre è a faccia in giù, una carta bifronte che si trasforma non può trasformarsi o convertirsi. Se il lato frontale di una carta bifronte a faccia in giù è una carta creatura, puoi girarla a faccia in su pagando il suo costo di mana. Se lo fai, il suo lato frontale sarà a faccia in su.

Vronos, Masked Inquisitor

{3}{U}{U}

Planeswalker Leggendaro — Vronos

5

+1: Fino ad altri due planeswalker bersaglio che controlli scompaiono all'inizio della prossima sottofase finale.

(Tratta quei permanenti e qualsiasi permanente ad essi assegnato come se non esistessero fino al tuo prossimo turno.)

-2: Per ogni avversario, fai tornare fino a un permanente non terra bersaglio controllato da quel giocatore in mano al suo proprietario.

-7: Un artefatto bersaglio che controlli diventa una creatura artefatto Costrutto 9/9 e ha cautela, indistruttibile e "Questa creatura non può essere bloccata".

- 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.
- 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.
- La scomparsa non fa innescare alcuna abilità "lascia-il-campo". Allo stesso modo, l'apparizione non farà innescare alcuna abilità "entra-in-campo".
- Eventuali effetti continui con una durata di tipo "fintanto che", ad esempio quello della Specialista di Estrazioni, ignorano gli oggetti scomparsi. Se ignorare quegli oggetti fa sì che le condizioni dell'effetto non siano più soddisfatte, la durata terminerà.
- Le scelte effettuate per i permanenti mentre entravano nel campo di battaglia vengono ricordate quando appaiono.
- L'ultima abilità di Vronos, Masked Inquisitor fa perdere all'artefatto bersaglio qualsiasi altro tipo di creatura. Mantiene qualsiasi altro tipo, sottotipo e supertipo.
- L'ultima abilità di Vronos, Masked Inquisitor non rimuove alcuna abilità che l'artefatto bersaglio possieda.
- Se l'artefatto influenzato dall'ultima abilità di Vronos, Masked Inquisitor è assegnato a un altro permanente, diventa non assegnato. Se un Equipaggiamento senza riconfigurare diventa una creatura artefatto, non può essere assegnato a un'altra creatura.
- Se l'artefatto influenzato dall'ultima abilità di Vronos, Masked Inquisitor era già una creatura, la sua forza e la sua costituzione base diventeranno 9/9. Questo sostituisce tutti i precedenti effetti che impostano un valore specifico per la sua forza e/o la sua costituzione base. Qualsiasi effetto che imposta il valore della

forza o della costituzione e che inizia ad applicarsi dopo che l'ultima abilità di Vronos, Masked Inquisitor si è risolta sostituirà questo effetto.

- Gli effetti che cambiano la forza e/o la costituzione di una creatura, come quello creato dalla Crescita Gigante o da un segnalino +1/+1, si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio.
- La creatura artefatto risultante potrà attaccare nel tuo turno se è stata sotto il tuo controllo ininterrottamente dall'inizio del turno. Non importa per quanto tempo è stata una creatura, solo per quanto tempo è stata sul campo di battaglia.

Zhulodok, Void Gorger

{5} {C}

Creatura Leggendaria — Eldrazi

7/4

Le magie incolore che lanci dalla tua mano con valore di mana pari o superiore a 7 hanno “Cascata, cascata”.

(Quando ne lanci una, esilia carte dalla cima del tuo grimoire finché non esili una carta non terra che costa meno. Puoi lanciarla senza pagare il suo costo di mana. Metti le carte esiliate in fondo al tuo grimoire in ordine casuale. Poi fallo di nuovo.)

- Dopo che hai annunciato il lancio di una magia, i giocatori non possono compiere azioni finché non hai terminato di lanciarla. Far sì che Zhulodok, Void Gorger lasci il campo di battaglia dopo che hai lanciato una magia incolore dalla tua mano con valore di mana pari o superiore a 7 non impedirà alle abilità cascata di quella magia di risolversi.
- Ogni istanza di cascata si innesca e si risolve separatamente. La magia che lanci a causa della prima abilità cascata andrà in pila sopra la seconda abilità cascata. Quella magia si risolverà prima che tu inizi a esiliare carte per la seconda abilità cascata.
- Il valore di mana di una magia dipende solo dal suo costo di mana. Ignora qualsiasi costo alternativo, costo addizionale, aumento di costo o riduzione di costo.
- Cascata si innesca quando lanci la magia, quindi si risolve prima di quella magia. Se finisci per lanciare la carta esiliata, viene messa in pila sopra la magia con cascata.
- Quando l'abilità cascata si risolve, devi esiliare carte. L'unica parte facoltativa dell'abilità è se lanci o meno l'ultima carta esiliata.
- Se una magia con cascata viene neutralizzata, l'abilità cascata si risolve comunque normalmente.
- Esili le carte a faccia in su. Tutti i giocatori potranno vederle.
- Se lanci una carta “senza pagare il suo costo di mana”, non puoi scegliere di lanciarla per alcun costo alternativo. Puoi comunque pagare i costi addizionali. Se la carta ha dei costi addizionali obbligatori, devi pagarli per lanciarla.
- Se la carta ha {X} nel costo di mana, devi scegliere 0 come valore di X quando la lanci senza pagare il suo costo di mana.
- A causa di una modifica del 2021 alle regole di cascata, non solo smetti di esiliare carte se esili una carta non terra con un valore di mana inferiore rispetto alla magia con cascata, ma anche la magia risultante che lanci deve avere un valore di mana inferiore. In precedenza, nei casi in cui il valore di mana di una carta differiva dalla magia risultante, come con alcune carte biface modali o carte con un'Avventura, potevi lanciare una magia con un valore di mana più alto rispetto alla carta esiliata.

- Il valore di mana di una carta split è determinato dal valore di mana combinato delle sue due metà. Se cascata ti permette di lanciare una carta split, puoi lanciare una delle due metà ma non entrambe.

© 2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, i loro loghi, Magic e i simboli WUBRGCT sono proprietà di Wizards negli USA e in altri paesi. Brevetto USA N. RE 37.957.