

Note di release dell'espansione *Dominaria Remastered*

Redatte da Jess Dunks e Matt Tabak

Ultima modifica: domenica 30 ottobre 2022

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

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

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

NOTE GENERALI

Legalità delle carte

L'espansione *Dominaria Remastered* diventa legale per il gioco Limited sanzionato nella sua data di uscita ufficiale, il 13 gennaio 2023. Le carte in questa uscita sono legali per il gioco Constructed in qualsiasi formato che ne permetta già l'uso; in altre parole, l'apparizione di una carta in *Dominaria Remastered* non ne modifica la legalità in alcun formato. In particolare, molte di queste carte non sono legali nei formati Standard e Pioneer.

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

Visita [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.

Riproposizione di abilità

Dominaria Remastered presenta diverse parole chiave e altre meccaniche riproposte. Alcune delle più diffuse sono incluse in questa sezione, mentre le regole delle altre si troveranno nella sezione "Note specifiche sulle carte" qui di seguito. Le regole per queste meccaniche restano invariate in questa espansione. Tuttavia, alcune regole sono

cambiate da quando le carte con tali meccaniche vennero stampate la prima volta.

Riproposizione di una parola chiave: flashback

Flashback è tornato. Di nuovo. Flashback offre ad alcuni istantanei e stregonerie nel cimitero un'altra possibilità di scatenare il caos.

Richiamo del Branco
{2}{G}
Stregoneria
Crea una pedina creatura Elefante 3/3 verde.
Flashback {3}{G} (*Puoi lanciare questa carta dal tuo cimitero pagando il suo costo di flashback. Poi esiliata.*)

- “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, indipendentemente dal fatto che si risolva, venga neutralizzata o lasci la pila in altro modo.
- Puoi lanciare una carta usando flashback anche se è stata messa in qualche modo nel tuo cimitero senza essere lanciata.
- Se una carta con flashback viene messa nel tuo cimitero durante il tuo turno e puoi lanciarla legalmente, puoi farlo prima che qualsiasi altro giocatore possa compiere alcuna azione.

Riproposizione di una parola chiave: follia

Scartare carte è spesso un'opportunità persa. Avresti potuto lanciare quella carta! Con follia, puoi avere sia la botte piena che la ciliegina sulla torta. O qualcosa del genere.

Avvizzimento Oscuro
{4}{B}{B}
Istantaneo
Distruggi una creatura non nera bersaglio.
Follia {B} (*Se scarti questa carta, scartala in esilio. Quando lo fai, lanciala pagando il suo costo di follia o mettila nel tuo cimitero.*)

- In una partita di *Magic*, le carte possono essere scartate soltanto dalla mano di un giocatore. Gli effetti che mettono carte nel cimitero di un giocatore da qualsiasi altra zona non fanno scartare quelle carte.
- Follia funziona indipendentemente dal motivo per cui stai scartando la carta. Potresti scartarla per pagare un costo, perché te lo impongono una magia o un'abilità oppure perché hai troppe carte in mano durante la tua sottofase di cancellazione. Tuttavia, non puoi scartare una carta con follia solo perché vuoi farlo.
- Una carta con follia che viene scartata conta come se fosse scartata anche se viene messa in esilio invece che in un cimitero. Se è stata scartata per pagare un costo, quel costo si considera pagato. Le abilità che si innescano quando viene scartata una carta si innescheranno comunque.
- Una magia lanciata per il suo costo di follia viene messa in pila come qualsiasi altra magia. Può essere neutralizzata, copiata e così via. Mentre si risolve, viene messa sul campo di battaglia se è una carta permanente oppure nel cimitero del suo proprietario se è una carta istantaneo o stregoneria.
- Quando lanci una magia con follia, le regole sulla tempistica basate sul tipo di carta vengono ignorate. Ad esempio, puoi lanciare una stregoneria con follia se la scarti durante il turno di un avversario.
- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello di follia), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della magia è determinato solo dal suo costo di mana, indipendentemente dal costo totale pagato per lanciarla.
- Se scegli di non lanciare una carta con follia quando si risolve l'abilità innescata di follia, la carta viene messa nel tuo cimitero. Follia non ti concede un'altra opportunità di lanciarla in seguito.
- Se scarti una carta con follia per pagare il costo di una magia o di un'abilità attivata, l'abilità innescata di follia di quella carta si risolverà prima della magia o abilità per cui hai pagato scartando; lo stesso vale per la magia che quella carta diventa, se scegli di lanciarla.
- Se scarti una carta con follia mentre si risolve una magia o un'abilità, la carta si sposta immediatamente in esilio. Continua a risolvere quella magia o abilità: nota che in questo momento la carta che hai scartato non è nel tuo cimitero. La sua abilità innescata di follia verrà messa in pila dopo che quella magia o abilità si sarà completamente risolta.

Riproposizione di una meccanica: carte split

Le carte split offrono grande flessibilità, in quanto combinano due facce di carte su una singola carta. Forse non avrai tutte le risposte, ma ne avrai almeno una in più di quelle che altrimenti avresti avuto!

```

Aggressione // Batteria
{R}
Stregoneria
L'Aggressione infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.
//
Batteria
{3}{G}
Stregoneria
Crea una pedina creatura Elefante 3/3 verde.

```

- Per lanciare una carta split, scegli una delle due metà da lanciare. Non è possibile lanciare entrambe le metà di nessuna delle carte split incluse in questa espansione.
- Le carte split hanno due facce di carte su una singola carta. Le caratteristiche della metà che non hai lanciato vengono ignorate mentre la magia è in pila.

- Ogni carta split è una carta unica. Ad esempio, se ne scarti una, hai scartato una sola carta, non due. Se un effetto considera il numero di carte stregoneria nel tuo cimitero, *Aggressione // Batteria* viene considerata una volta, non due.
- Ogni carta split ha due nomi. Se un effetto ti richiede di scegliere il nome di una carta, puoi sceglierne uno, ma non entrambi.
- Le caratteristiche di una carta split sono una combinazione delle sue due metà mentre non è in pila. Ad esempio, *Aggressione // Batteria* ha un valore di mana pari a 5 mentre si trova nel tuo grimorio. Se un effetto ti permette di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta con valore di mana pari o inferiore a 4, non puoi trovare *Aggressione // Batteria*.
- Se un effetto ti permette di lanciare una magia con determinate caratteristiche, considera solo le caratteristiche della metà che stai lanciando. Ad esempio, se un effetto ti permette di lanciare una magia stregoneria con valore di mana pari o inferiore a 2 tra le carte nel tuo cimitero, puoi lanciare *Aggressione* in questo modo, ma non *Batteria*.

NOTE SPECIFICHE SULLE CARTE

Abbraccio Vertebrale

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

Istantaneo

Lancia questa magia solo durante il combattimento.

STAPpa una creatura bersaglio che non controlli e

prendine il controllo. Ha rapidità fino alla fine del turno.

All'inizio della prossima sottofase finale, sacrificala. Se

lo fai, guadagni punti vita pari alla sua costituzione.

- Devi sacrificare la creatura se ancora la controlli mentre l'abilità innescata ritardata si risolve.

Aberrazione Elfica

{5}{G}

Creatura — Mutante Elfo

4/5

{T}: Aggiungi {G}{G}{G}.

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

- Cicloforesta è una variante dell'abilità ciclo. A differenza di ciclo (che ti permette di pescare una carta), cicloforesta ti permette di passare in rassegna il tuo grimorio per una carta Foresta. La carta che trovi può essere una Foresta base o qualsiasi carta terra con il tipo di terra Foresta.
- Qualsiasi abilità che si inneschi ogniqualvolta una carta viene ciclata si innescherà se attivi un'abilità cicloforesta.

Antico Dimenticato
{3}{G}
Creatura — Elementale
0/3

Ogniqualevolta un giocatore lancia una magia, puoi mettere un segnalino +1/+1 sull'Antico Dimenticato. All'inizio del tuo mantenimento, puoi spostare un qualsiasi numero di segnalini +1/+1 dall'Antico Dimenticato ad altre creature.

- La prima abilità dell'Antico Dimenticato si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare. Mettere un segnalino +1/+1 sull'Antico Dimenticato è facoltativo.
- L'ultima abilità dell'Antico Dimenticato non bersaglia alcuna creatura. Scegli quanti segnalini +1/+1 spostare (e su quali creature) mentre l'abilità si risolve. In particolare, dopo che l'abilità inizia a risolversi e prendi queste decisioni, nessun giocatore può compiere azioni finché l'abilità non ha terminato di risolversi.

Aquameba
{1}{U}
Creatura — Bestia Elementale
1/3

Scarta una carta: Scambia la forza e la costituzione dell'Aquameba fino alla fine del turno.

- Gli effetti che scambiano la forza e la costituzione di una creatura si applicano dopo tutti gli altri effetti, indipendentemente dal momento in cui hanno iniziato ad applicarsi. Ad esempio, se l'abilità dell'Aquameba si risolve e poi in qualche modo le fornisci +4/+0 più avanti nel turno, sarà una creatura 3/5, non 7/1.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a una creatura può diventare letale se scambi la sua forza e la sua costituzione durante quel turno.
- Scambiare la forza e la costituzione di una creatura due volte (o un qualsiasi numero pari di volte) riporta la forza e la costituzione della creatura ai valori che avevano prima degli scambi.

Arboria
{2}{G}{G}
Incantesimo Mondo

Le creature non possono attaccare un giocatore a meno che quel giocatore non abbia lanciato una magia o messo un permanente non pedina sul campo di battaglia durante il suo ultimo turno.

- Arboria non impedisce alle creature di attaccare i planeswalker, indipendentemente da ciò che i loro controllori hanno fatto o meno durante il loro ultimo turno.
- L'effetto di Arboria considera se un giocatore ha messo un permanente non pedina sul campo di battaglia. È insolito che un'abilità consideri chi ha messo un permanente sul campo di battaglia, invece di considerare il giocatore sotto il cui controllo è entrato.
- L'effetto di Arboria considera le azioni compiute dai giocatori, non i loro risultati. Se un giocatore ha lanciato una magia durante il suo ultimo turno, ma quella magia è stata neutralizzata, quel giocatore può

comunque essere attaccato. Lo stesso vale se un giocatore ha messo un permanente non pedina sul campo di battaglia durante il suo ultimo turno, ma quel permanente ha lasciato il campo di battaglia prima della fine del suo turno.

- Se due o più permanenti hanno il supertipo mondo, vengono tutti messi nei cimiteri dei rispettivi proprietari tranne quello che ha avuto il supertipo mondo nel lasso di tempo più breve. Se c'è un pareggio per il lasso di tempo più breve, tutti i permanenti mondo vengono messi nel cimitero.

Arcades Sabboth

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

Creatura Leggendaria — Antico Drago

7/7

Volare

All'inizio del tuo mantenimento, sacrifica Arcades

Sabboth a meno che tu non paghi {G}{W}{U}.

Ogni creatura STAppata che controlli prende +0/+2

fintanto che non è attaccante.

{W}: Arcades Sabboth prende +0/+1 fino alla fine del turno.

- Fintanto che Arcades Sabboth è STAppato e non è attaccante, prende +0/+2 dalla sua terza abilità.

Arcanis l'Onnipotente

{3}{U}{U}{U}

Creatura Leggendaria — Mago

3/4

{T}: Pesca tre carte.

{2}{U}{U}: Fai tornare Arcanis l'Onnipotente in mano al suo proprietario.

- L'ultima abilità di Arcanis può essere attivata solo mentre è sul campo di battaglia.

Assorbire

{W}{U}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio. Guadagni 3 punti vita.

- Una magia che non può essere neutralizzata è un bersaglio legale per Assorbire. La magia non sarà neutralizzata quando Assorbire si risolve, ma guadagnerai comunque 3 punti vita.
-

Avatar di Serra
{4}{W}{W}{W}
Creatura — Avatar
/

La forza e la costituzione dell'Avatar di Serra sono pari ai tuoi punti vita.
Quando l'Avatar di Serra viene messo in un cimitero da qualsiasi zona, rimescolalo nel grimorio del suo proprietario.

- L'abilità che definisce la forza e la costituzione dell'Avatar di Serra funziona in tutte le zone, non solo sul campo di battaglia.
- Se l'Avatar di Serra non è più nel tuo cimitero quando si risolve la sua abilità innescata, rimescolerai comunque il tuo grimorio.

Bestia di Brace
{2}{R}
Creatura — Bestia
3/4

La Bestia di Brace non può attaccare o bloccare da sola.

- La Bestia di Brace non può attaccare o bloccare a meno che un'altra creatura non sia assegnata ad attaccare o bloccare allo stesso tempo. In particolare, due Bestie di Brace possono attaccare o bloccare insieme.
- Una volta che la Bestia di Brace è stata dichiarata come creatura attaccante o bloccante, non importa cosa accada all'altra creatura (o creature).
- Le altre creature assegnate ad attaccare assieme alla Bestia di Brace non devono necessariamente attaccare lo stesso giocatore o planeswalker. Le altre creature assegnate a bloccare assieme alla Bestia di Brace non devono necessariamente bloccare la stessa creatura della Bestia di Brace.

Biblioteca Silvestre
{1}{G}
Incantesimo
All'inizio della tua acquisizione, puoi pescare due carte aggiuntive. Se lo fai, scegli due carte nella tua mano pescate in questo turno. Per ognuna di quelle carte, paga 4 punti vita o metti la carta in cima al tuo grimorio.

- Esegui sempre la tua normale acquisizione prima di questa abilità. La normale acquisizione avviene prima che qualsiasi cosa possa essere messa in pila durante la sottofase di acquisizione di un giocatore.
- Se controlli altre abilità innescate che ti permettono di pescare carte durante la tua sottofase di acquisizione, puoi scegliere di ordinare l'abilità della Biblioteca Silvestre prima o dopo quelle abilità. Le abilità innescate controllate da altri giocatori si risolveranno prima delle abilità innescate che controlli tu.
- Qualsiasi carta pescata prima che l'abilità della Biblioteca Silvestre si sia risolta, incluso se ciò avviene nel tuo mantenimento o in risposta all'abilità innescata della Biblioteca Silvestre, può essere scelta per essere rimessa in cima al grimorio usando questo effetto. Il controllore della Biblioteca Silvestre è responsabile di mantenere queste carte distinguibili in mano, ad esempio tenendole separate dalle carte che hanno iniziato il turno in mano.

- Se controlli più di una Biblioteca Silvestre, l'abilità innescata di ciascuna di esse si risolve in sequenza. Non pescherai tutte le carte contemporaneamente per poi rimetterle in cima contemporaneamente.
- Puoi rimettere zero, una o due carte.
- Se scegli di pescare due carte, poi sostituire una o più di quelle pescate con qualche altro effetto, il resto dell'abilità della Biblioteca Silvestre avviene comunque. Se hai pescato una sola carta in quel turno, devi scegliere quella carta e pagare 4 punti vita o metterla in cima al tuo grimorio. Se non hai pescato carte in quel turno, il resto dell'abilità non avrà effetto.
- Non è possibile compiere azioni tra il momento in cui vengono pescate le carte e la scelta delle due carte. Non puoi lanciare le carte che hai pescato per evitare di avere due carte da scegliere.

Cani Selvatici

{G}

Creatura — Canide

2/1

All'inizio del tuo mantenimento, se un giocatore ha più punti vita di ogni altro giocatore, il giocatore con più punti vita prende il controllo dei Cani Selvatici.

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

- La prima abilità dei Cani Selvatici verificherà i punti vita all'inizio del tuo mantenimento, prima che qualsiasi giocatore abbia l'opportunità di compiere qualsiasi azione. Se in quel momento nessun giocatore ha più punti vita di tutti gli altri giocatori (ad esempio, se due o più giocatori hanno i punti vita più alti a pari merito), l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se a quel punto nessun giocatore ha più punti vita di tutti gli altri giocatori, l'abilità non avrà alcun effetto. Il giocatore che aveva più punti vita quando l'abilità si è innescata non deve necessariamente essere lo stesso giocatore che ha più punti vita quando l'abilità si risolve.

Capo della Squadra di Assedio

{3} {R} {R}

Creatura — Goblin

2/2

Quando il Capo della Squadra di Assedio entra nel campo di battaglia, crea tre pedine creatura Goblin 1/1 rosse.

{1} {R}, *Sacrifica un Goblin: Il Capo della Squadra di Assedio infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.*

- Puoi sacrificare qualsiasi Goblin che controlli per attivare l'abilità attivata del Capo della Squadra di Assedio, incluso il Capo della Squadra di Assedio stesso.

Cappello del Giullare

{4}

Artefatto

{2}, {T}, *Sacrifica il Cappello del Giullare: Passa in rassegna il grimorio di un giocatore bersaglio per tre carte ed esiliale. Poi quel giocatore rimescola.*

- Fintanto che ci sono tre o più carte in quel grimorio, devi trovare tre carte ed esiliarle. Se ci sono meno di tre carte nel grimorio del giocatore, le esilierai tutte.
-

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.
-

Chierica dell'Ordine del Fronte

{1} {W}

Creatura — Chierico Umano

2/2

Quando la Chierica dell'Ordine del Fronte entra nel campo di battaglia, guadagni 2 punti vita per ogni creatura che controlli chiamata Chierica dell'Ordine del Fronte.

- Per determinare quanti punti vita guadagni, conta il numero di creature chiamate Chierica dell'Ordine del Fronte che controlli mentre l'abilità si risolve. Se la Chierica dell'Ordine del Fronte con l'abilità che si è innescata è ancora sul campo di battaglia, conta se stessa.
-

Chiusa
{3}{U}
Creatura — Muro
0/5

Difensore

Quando la Chiusa ha volare, sacrificala.

Quando la Chiusa lascia il campo di battaglia, infligge a ogni creatura non blu senza volare danno pari a metà del numero di Isole che controlli, arrotondata per difetto.

- La prima abilità innescata della Chiusa è un'abilità innescata dallo stato. Non si innescherà di nuovo mentre l'abilità è in pila, ma se l'abilità viene neutralizzata e la Chiusa ha ancora volare, si innescherà di nuovo immediatamente.

Cimitero Sovrappopolato

{1}{B}

Incantesimo

All'inizio del tuo mantenimento, se hai quattro o più carte creatura nel tuo cimitero, puoi riprendere in mano una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- L'abilità del Cimitero Sovrappopolato verificherà il tuo cimitero all'inizio del tuo mantenimento, prima che qualsiasi giocatore abbia l'opportunità di compiere qualsiasi azione. Se in quel momento hai meno di quattro carte creatura nel tuo cimitero, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolversi. Se a quel punto hai meno di quattro carte creatura nel tuo cimitero, l'abilità non avrà alcun effetto.

Confiscare

{4}{U}{U}

Incantesimo — Aura

Incanta permanente

Controlli il permanente incantato.

- Prendere il controllo di un permanente non ti fa prendere il controllo di alcuna Aura o Equipaggiamento ad esso assegnati.
- Prendere il controllo di un'Aura o di un Equipaggiamento non cambia ciò a cui sono assegnati.

Cordone Ombelicale

{4}

Artefatto

All'inizio del mantenimento di ogni giocatore, quel giocatore può pagare 2 punti vita. Se non lo fa, fa tornare un permanente che controlla in mano al suo proprietario.

- Il giocatore compie tutte le scelte mentre l'abilità innescata si risolve. Il permanente che sceglie di far tornare in mano al suo proprietario non è bersagliato dall'abilità.
-

Crociata di Dralnu

{1} {B} {R}

Incantesimo

Tutti i Goblin prendono +1/+1.

Tutti i Goblin sono neri e sono Zombie in aggiunta ai loro altri tipi di creatura.

- Sotto la Crociata di Dralnu, i Goblin sono solo neri, non neri in aggiunta a qualsiasi altro colore. Sono, invece, Zombie in aggiunta ai loro altri tipi di creatura. Quando un Goblin entra nel campo di battaglia, è già uno Zombie Goblin nero (e forse qualche altro tipo di creatura) con +1/+1; non entra per poi diventare uno Zombie Goblin nero e prendere +1/+1.

Cucciolo di Drago

{2} {R} {R}

Creatura — Drago

2/3

Volare

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

- Non c'è alcun limite al numero di volte che puoi attivare l'abilità del Cucciolo di Drago in un turno. Tuttavia, la quarta attivazione in un turno e ogni successiva attivazione causeranno un'abilità innescata ritardata che ti costringerà a sacrificare il Cucciolo di Drago all'inizio della prossima sottofase finale.
- Se la quarta volta (o successive) in cui viene attivata l'abilità del Cucciolo di Drago in un turno avviene durante la sottofase finale di quel turno, l'abilità innescata ritardata si innescherà all'inizio della sottofase finale del turno successivo. Dovrai sacrificare il Cucciolo di Drago in quel momento.

Custode del Gioco

{3} {G}

Creatura — Elfo

2/2

Quando il Custode del Gioco muore, puoi esiliarlo. Se lo fai, rivela carte dalla cima del tuo grimorio finché non riveli una carta creatura. Metti quella carta sul campo di battaglia e tutte le altre carte rivelate in questo modo nel tuo cimitero.

- Se il Custode del Gioco non è più nel tuo cimitero mentre si risolve la sua abilità innescata, non puoi scegliere di esiliarlo. Non rivelerai carte dal tuo grimorio.

Da Spade a Spighe!

{W}

Istantaneo

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

- Per determinare quanti punti vita vengono guadagnati, usa la forza della creatura nel momento in cui ha lasciato il campo di battaglia.
-

Decimare

{2} {R} {G}

Stregoneria

Distruggi un artefatto bersaglio, una creatura bersaglio, un incantesimo bersaglio e una terra bersaglio.

- Devi scegliere un bersaglio legale per ogni bersaglio richiesto da Decimare. Tuttavia, se un permanente ha più tipi di carta, può essere scelto come bersaglio per più di un'istanza della parola "bersaglio". Ad esempio, puoi lanciare Decimare bersagliando una creatura artefatto, un incantesimo e una terra.
-

Desiderio di Seton

{2} {G}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2.

Soglia — Fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, tutte le creature che possono bloccare la creatura incantata lo fanno.

- Se una creatura controllata dal giocatore in difesa non può bloccare la creatura incantata per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAPPATA), non blocca quella creatura. Se è necessario pagare un costo affinché una creatura blocchi la creatura incantata, il giocatore in difesa non è obbligato a pagare quel costo, quindi la creatura non deve bloccare per forza neanche in questo caso.
-

Dodecapode

{4}

Creatura Artefatto — Golem

3/3

Se una magia o un'abilità controllata da un avversario ti fa scartare il Dodecapode, mettilo sul campo di battaglia con due segnalini +1/+1 su di esso invece di metterlo nel tuo cimitero.

- Se una magia o abilità controllata da un avversario ti fa scegliere una carta da scartare e tu scarti il Dodecapode, lo metterai sul campo di battaglia.
 - Se scarti il Dodecapode e lo metti sul campo di battaglia, l'hai comunque scartato. Le abilità che si innescano ogniqualvolta scarti una carta si innescheranno.
 - Se la magia o abilità che ti ha fatto scartare il Dodecapode si riferisce a "la carta scartata" o simile, si riferisce al Dodecapode sul campo di battaglia.
-

Draghetto Pellegrino

{4} {U}

Creatura — Draghetto

2/3

Volare

Quando il Draghetto Pellegrino entra nel campo di battaglia, STAPpa fino a cinque terre.

- Scegli quali terre STAPpare mentre l'abilità innescata si risolve. Non sono bersagliate e non devono necessariamente essere terre sotto il tuo controllo.

Draghetto Vermezanna

{2} {U}

Creatura — Draghetto Incubo

3/4

Volare

Quando il Draghetto Vermezanna entra nel campo di battaglia, sacrificalo a meno che non esili una creatura che controlli diversa dal Draghetto Vermezanna.

Quando il Draghetto Vermezanna lascia il campo di battaglia, rimetti la carta esiliata sul campo di battaglia sotto il controllo del suo proprietario.

- Scegli quale creatura che controlli esiliare (anche nessuna) mentre l'abilità entra-in-campo si risolve. Dopo che hai preso quella decisione, nessun giocatore può compiere azioni finché la creatura scelta non viene esiliata o il Draghetto Vermezanna non viene sacrificato e l'abilità non ha terminato di risolversi.
- Se non controlli nessun'altra creatura quando l'abilità entra-in-campo si risolve, devi sacrificare il Draghetto Vermezanna.
- Se il Draghetto Vermezanna lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, la sua abilità "lascia-il-campo" si innescherà e si risolverà per prima. Non rimetterà nulla sul campo di battaglia. Poi si risolverà l'abilità entra-in-campo. Se esili una creatura che controlli, verrà esiliata a tempo indeterminato. Il Draghetto Vermezanna non la rimetterà sul campo di battaglia.

Drago Divoramondo

{3} {R} {R} {R}

Creatura — Drago Incubo

7/7

Volare, travolgere

Quando il Drago Divoramondo entra nel campo di battaglia, esilia tutti gli altri permanenti che controlli.

Quando il Drago Divoramondo lascia il campo di battaglia, rimetti le carte esiliate sul campo di battaglia sotto il controllo dei rispettivi proprietari.

- Se il Drago Divoramondo lascia il campo di battaglia prima che la sua abilità entra-in-campo si risolva, la sua abilità "lascia-il-campo" si innescherà e si risolverà per prima. Non rimetterà nulla sul campo di battaglia. Poi l'abilità entra-in-campo esilierà tutti gli altri permanenti che controlli a tempo indeterminato.
- Se un'Aura viene esiliata con il Drago Divoramondo e poi ritorna sul campo di battaglia, il giocatore che controlla l'Aura mentre entra nel campo di battaglia sceglie cosa incanterà. Un'Aura messa sul campo di

battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l'abilità incantare dell'Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l'Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane esiliata. Non deve necessariamente tornare dov'era. Non può entrare nel campo di battaglia e incantare un permanente che entra nel campo di battaglia contemporaneamente.

Entità Tempestosa

{1} {R}

Creatura — Elementale

1/1

Rapidità

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

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

Esplorazione

{G}

Incantesimo

Puoi giocare una terra addizionale in ognuno dei tuoi turni.

- L'abilità dell'Esplorazione è cumulativa con altri effetti che ti permettono di giocare terre addizionali, inclusi quelli creati da altre Esplorazioni che controlli.
-

Esplosione Solare

{3} {R}

Istantaneo

L'Esplosione Solare infligge 3 danni a un qualsiasi bersaglio.

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

Quando cicli l'Esplosione Solare, puoi farle infliggere 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- Puoi ciclare questa carta anche se non esistono bersagli legali per l'abilità innescata.
 - 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.
-

Fabbrica di Mishra

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

{1}: La Fabbrica di Mishra diventa una creatura artefatto

Addetto-al-Montaggio 2/2 fino alla fine del turno. È ancora una terra.

{T}: Una creatura Addetto-al-Montaggio bersaglio prende +1/+1 fino alla fine del turno.

- Dopo che è diventata una creatura, la Fabbrica di Mishra avrà comunque tutte le sue abilità.
- 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 ultimo turno. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura. In particolare, se la Fabbrica di Mishra diventa una creatura nel turno in cui è entrata nel campo di battaglia, non potrai attivare la sua prima o ultima abilità.

Famiglio Tenebrologo

{1}{B}

Creatura — Zombie

1/1

Le magie blu e le magie rosse che lanci costano {1} in meno per essere lanciate.

{1}{B}: Rigenera il Famiglio Tenebrologo. *(La prossima volta che questa creatura sta per essere distrutta, invece TAPPala, rimuovila dal combattimento e cura tutti i suoi danni.)*

- Una magia che è sia blu che rossa costa {1} in meno per essere lanciata, non {2} in meno.
- L'attivazione dell'abilità crea un effetto di sostituzione che agisce come uno scudo, sostituendosi alla prossima volta che il Famiglio Tenebrologo verrebbe distrutto in quel turno. Questo scudo funziona contro gli effetti che tentano di distruggere il Famiglio Tenebrologo o contro il danno letale che verrebbe inflitto al Famiglio Tenebrologo.
- Il Famiglio Tenebrologo può rigenerare anche se non è in combattimento, se è già TAPPato o se non ha danni.
- Puoi attivare l'abilità di rigenerazione anche se il Famiglio Tenebrologo non rischia di essere distrutto.

Fare a Fette

{4}{R}{R}

Stregoneria

Fare a Fette infligge 4 danni a ogni creatura.

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

Quando cicli Fare a Fette, puoi fargli infliggere 1 danno a ogni creatura.

- 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.

Fede Rinnovata

{2}{W}

Istantaneo

Guadagni 6 punti vita.

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

Quando cicli la Fede Rinnovata, puoi guadagnare 2 punti vita.

- 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.

Fenditura di Fulmini

{1}{R}

Incantesimo

Ogniqualevolta un giocatore cicla una carta, puoi pagare

{1}. Se lo fai, la Fenditura di Fulmini infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Scegli il bersaglio quando l'abilità della Fenditura di Fulmini viene messa in pila, ma scegli se pagare o meno il mana mentre l'abilità si risolve. Dopo che hai preso quella decisione, nessun giocatore può compiere azioni finché non viene inflitto il danno e l'abilità non ha terminato di risolversi.

Forza di Volontà

{3}{U}{U}

Istantaneo

Puoi pagare 1 punto vita ed esiliare una carta blu dalla tua mano invece di pagare il costo di mana di questa magia.

Neutralizza una magia bersaglio.

- Per determinare il costo totale di una magia, inizia con il costo di mana o il costo alternativo che stai pagando (ad esempio quello della Forza di Volontà), aggiungi eventuali aumenti e infine applica le riduzioni. Il valore di mana della Forza di Volontà è sempre 5, indipendentemente da ciò che hai pagato per lanciarla.
-

Fulmini a Catena

{R}

Stregoneria

I Fulmini a Catena infliggono 3 danni a un qualsiasi bersaglio. Poi quel giocatore o il controllore di quel permanente può pagare {R}{R}. Se il giocatore lo fa, può copiare questa magia e può scegliere un nuovo bersaglio per quella copia.

- Mentre i Fulmini a Catena si risolvono, che si tratti della magia originale o di una delle copie, il giocatore bersaglio o il controllore del permanente bersaglio può copiarli. La copia ha lo stesso testo, bersaglio e colore della magia in fase di risoluzione, anche se il giocatore che crea la copia può scegliere un nuovo bersaglio per essa. Una volta che quella copia è stata creata (o meno), i Fulmini a Catena finiscono di risolversi e lasciano la pila.
- Il giocatore che mette la copia della magia in pila controlla quella copia.
- La copia dei Fulmini a Catena viene creata in pila, quindi non viene lanciata. Le abilità che si innescano quando un giocatore lancia una magia non si innescheranno. I giocatori possono rispondere a quella magia prima che si risolva.
- Se il giocatore o permanente bersaglio è un bersaglio illegale mentre i Fulmini a Catena tentano di risolversi, la magia non si risolve e non avviene alcuno dei suoi effetti. Non può essere copiata.

Fuochista Carbonaio

{3}{R}

Creatura — Elementale

3/3

Quando il Fuochista Carbonaio entra nel campo di battaglia, se l'hai lanciato dalla tua mano, aggiungi {R}{R}{R}.

- Se una creatura non pedina entra nel campo di battaglia come una copia di questa creatura, l'abilità entra-in-campo della copia si innescherà comunque se hai lanciato la magia che è diventata quella creatura non pedina dalla tua mano.
- Se viene creata una pedina che è una copia del Fuochista Carbonaio, la pedina non è stata lanciata e l'abilità del Fuochista Carbonaio non si innescherà. Analogamente, se un effetto copia il Fuochista Carbonaio mentre è in pila, la copia diventa una pedina, ma è stata creata in pila e non è stata lanciata dalla tua mano, quindi l'abilità non si innescherà neanche in questo caso.
- L'abilità del Fuochista Carbonaio non è un'abilità di mana. Usa la pila e ad essa è possibile rispondere.

Gargoyle di Kjeldor

{5}{W}

Creatura — Gargoyle

3/3

Volare, attacco improvviso

Ogniqualvolta il Gargoyle di Kjeldor infligge danno, guadagna altrettanti punti vita.

- L'abilità innescata del Gargoyle di Kjeldor si innesca quando infligge un qualsiasi danno, non solo danno da combattimento.

- A differenza di legame vitale, l'ultima abilità del Gargoyle di Kjeldor è un'abilità innescata che viene messa in pila e a cui è possibile rispondere. In particolare, se il Gargoyle di Kjeldor infligge danno nello stesso momento in cui ti vengono inflitti danni sufficienti a ridurre i tuoi punti vita a 0 o meno, perderai la partita prima che tu possa guadagnare punti vita.
-

Giocare d'Azzardo

{R}

Stregoneria

Passa in rassegna il tuo grimorio per una carta, aggiungi quella carta alla tua mano, scarta una carta a caso, poi rimescola.

- Potresti anche finire per scartare la carta che hai trovato. Fa parte dell'azzardo!
-

Guanto del Potere

{5}

Artefatto

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

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

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

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

Guida dei Grifoni

{2} {W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e ha volare.

Quando la creatura incantata muore, crea una pedina creatura Grifone 2/2 bianca con volare.

- Se la Guida dei Grifoni e la creatura incantata vengono messe nel cimitero contemporaneamente, si innescherà l'ultima abilità della Guida dei Grifoni.
-

Icore Viscoso

{2}{B}

Stregoneria

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

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

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

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

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

Incantatrice della Mesa

{1}{W}{W}

Creatura — Druido Umano

0/2

Ogniqualvolta lanci una magia incantesimo, puoi pescare una carta.

- L'abilità dell'Incantatrice della Mesa si risolverà prima della magia che l'ha fatta innescare.
 - Se la magia incantesimo viene neutralizzata, l'abilità dell'Incantatrice della Mesa si risolverà comunque e potrai pescare una carta.
 - Gli incantesimi messi sul campo di battaglia senza essere lanciati non faranno innescare l'abilità dell'Incantatrice della Mesa.
-

Inceneritore di Palmagemma

{2}{R}

Creatura — Goblin

2/1

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

Quando cicli l'Inceneritore di Palmagemma, puoi fargli infliggere X danni a una creatura bersaglio, dove X è il numero di Goblin sul campo di battaglia.

- Puoi ciclare questa carta anche se non esistono bersagli legali per l'abilità innescata.
 - 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.
-

Ingresso della Cripta

{5}

Artefatto

TAPpa due creature STAPpate che controlli: Puoi mettere sul campo di battaglia dalla tua mano una carta creatura che condivide un tipo di creatura con ogni creatura TAPpata in questo modo.

- Le due creature che TAPpi per attivare l'abilità non devono necessariamente condividere un tipo di creatura, ma la carta creatura che metti sul campo di battaglia deve condividere un tipo di creatura con ciascuna di esse. Ad esempio, puoi TAPpare un Mago Elfo e un Guerriero Umano per mettere una carta Guerriero Elfo sul campo di battaglia.
 - Per attivare l'abilità dell'Ingresso della Cripta, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
-

Intermittenza Momentanea

{1}{W}

Istantaneo

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

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

- Quando la carta torna sul campo di battaglia, sarà un nuovo oggetto senza alcun legame con la carta che è stata esiliata. Le Aure assegnate alla creatura esiliata verranno messe nei cimiteri dei rispettivi proprietari. Eventuali Equipaggiamenti diventeranno non assegnati e rimarranno sul campo di battaglia. Eventuali segnalini sulla creatura esiliata smetteranno di esistere.
 - Se una pedina viene esiliata in questo modo, smetterà di esistere e non ritornerà sul campo di battaglia.
-

Jolrael, Eremita di Mwonvuli

{1}{G}

Creatura Leggendaria — Druido Umano

1/2

Ogniqualevolta 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.

Juggernaut

{4}

Creatura Artefatto — Juggernaut

5/3

Il Juggernaut attacca in ogni combattimento, se può farlo.

Il Juggernaut non può essere bloccato dai Muri.

- Se il Juggernaut non può attaccare per qualsiasi motivo (ad esempio perché è TAppato o è entrato sotto il tuo controllo in quel turno), non attacca. Se è necessario pagare un costo per farlo attaccare, non sei obbligato a pagare quel costo, quindi il Juggernaut non deve attaccare per forza neanche in questo caso.

Kamahl, Mano di Krosa

{4} {G} {G}

Creatura Legendaria — Druido Umano

4/3

{G}: Una terra bersaglio diventa una creatura 1/1 fino alla fine del turno. È ancora una terra.

{2} {G} {G} {G}: Le creature che controlli prendono +3/+3 e hanno travolgere fino alla fine del turno.

- Una terra che diventa una creatura mantiene qualsiasi altro supertipo, tipo di carta, sottotipo e abilità che aveva.
- 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 ultimo turno. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura. In particolare, se una terra diventa una creatura nel turno in cui è entrata nel campo di battaglia, non potrai TAPparla per attingere mana.
- L'ultima abilità di Kamahl influenza solo le creature che controlli quando si risolve. Le creature che entrano sotto il tuo controllo dopo quel momento (incluse le terre che diventano creature) non riceveranno i bonus.

Kavu Lingua Fiammeggiante

{3} {R}

Creatura — Kavu

4/2

Quando il Kavu Lingua Fiammeggiante entra nel campo di battaglia, infligge 4 danni a una creatura bersaglio.

- Il Kavu Lingua Fiammeggiante può bersagliare se stesso con la sua abilità. Se è l'unica creatura sul campo di battaglia quando la sua abilità si innesca, deve essere il bersaglio dell'abilità.

Labirinto di Ith

Terra

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

- Il Labirinto di Ith non ha un'abilità di mana. Non TAPpa per attingere mana incolore.
- Il Labirinto di Ith può bersagliare una creatura attaccante STAPpata. Previene comunque il danno da combattimento che infliggerebbe e che le verrebbe inflitto.
- La creatura non viene rimossa dal combattimento; le viene semplicemente prevenuto il danno. È comunque una creatura attaccante fino al termine della fase di combattimento.
- Puoi attivare l'abilità del Labirinto di Ith e bersagliare una creatura attaccante che controlli durante la sottofase di danno da combattimento o la sottofase di fine combattimento, anche se avrà già inflitto danno da combattimento. Questo farà STAPpare la creatura. Il danno che ha inflitto non verrà influenzato.

Lavamante Spietato

{R}

Creatura — Mago Umano

1/1

{R}, {T}, Esilia due carte dal tuo cimitero: Il Lavamante Spietato infligge 2 danni a un qualsiasi bersaglio.

- Le due carte sono esiliate quando viene pagato il costo dell'abilità del Lavamante Spietato. I giocatori non possono rispondere al pagamento dei costi tentando di spostare quelle carte in un'altra zona.

Legame Spirituale

{W}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

Ogniquale volta la creatura incantata infligge danno, guadagni altrettanti punti vita.

- L'abilità innescata si innesca quando la creatura incantata infligge un qualsiasi danno, non solo danno da combattimento.
 - A differenza dell'abilità legame vitale, l'abilità del Legame Spirituale è un'abilità innescata che viene messa in pila e a cui è possibile rispondere. In particolare, se la creatura incantata infligge danno nello stesso momento in cui ti vengono inflitti danni sufficienti a ridurre i tuoi punti vita a 0 o meno, perderai la partita prima che tu possa guadagnare punti vita.
-

Leone dalla Bianca Criniera

{1}{W}

Creatura — Felino

2/2

Lampo

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

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

Lince Spettrale

{1}{W}

Creatura — Spirito Felino

2/1

Protezione dal verde

{B}: Rigenera la Lince Spettrale. *(La prossima volta che questa creatura sta per essere distrutta, invece TAPPala, rimuovila dal combattimento e cura tutti i suoi danni.)*

- L'attivazione dell'abilità crea un effetto di sostituzione che agisce come uno scudo, sostituendosi alla prossima volta che la Lince Spettrale verrebbe distrutta in quel turno. Questo scudo funziona contro gli effetti che tentano di distruggere la Lince Spettrale o contro il danno letale che verrebbe inflitto alla Lince Spettrale.
 - La Lince Spettrale può rigenerare anche se non è in combattimento, se è già TAPPata o se non ha danni.
 - Puoi attivare l'abilità di rigenerazione anche se la Lince Spettrale non rischia di essere distrutta.
-

Logica Circolare

{2}{U}

Istantaneo

Neutralizza una magia bersaglio a meno che il suo controllore non paghi {1} per ogni carta nel tuo cimitero.

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

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

- Conta le carte nel tuo cimitero mentre la Logica Circolare si risolve per determinare quanto deve pagare il controllore della magia bersaglio. La Logica Circolare è ancora in pila in quel momento. Non conterà se stessa.
-

Lyra Dawnbringer
{3}{W}{W}
Creatura Leggendaria — Angelo
5/5
Volare, attacco improvviso, legame vitale
Gli altri Angeli che controlla prendono +1/+1 e hanno
legame vitale.

- Più istanze di legame vitale sulla stessa creatura sono ridondanti.
- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto a un Angelo che controlla potrebbe diventare letale se Lyra lascia il campo di battaglia durante quel turno.

Macellaio Senza Volto
{2}{B}{B}
Creatura — Orrore Incubo
2/3
Quando il Macellaio Senza Volto entra nel campo di
battaglia, esilia un'altra creatura bersaglio.
Quando il Macellaio Senza Volto lascia il campo di
battaglia, rimetti la carta esiliata sul campo di battaglia
sotto il controllo del suo proprietario.

- La prima abilità del Macellaio Senza Volto non è facoltativa. Se nessun altro giocatore controlla una creatura e tu sì, devi scegliere una creatura che controlli come bersaglio.
- Se il Macellaio Senza Volto esilia una pedina creatura, la pedina cesserà di esistere dopo essere stata esiliata. Non ritornerà sul campo di battaglia grazie alla seconda abilità.
- Se il Macellaio Senza Volto esilia un secondo Macellaio Senza Volto e poi arriva un terzo Macellaio Senza Volto ed esilia il primo, il secondo ritornerà sul campo di battaglia. Se non ci sono altre creature sul campo di battaglia, il secondo esilierà il terzo, facendo ritornare il primo e così via. Se nessuno può fermare il loop, la partita finirà in parità.

Manipolatore Glaciale
{4}
Artefatto
{1}, {T}: TAPpa un artefatto, una creatura o una terra
bersaglio.

- Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio di una magia o l'attivazione di un'abilità, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia o l'abilità non è stata pagata. In particolare, gli altri giocatori non possono cercare di TAPpare i permanenti di quel giocatore per impedirgli di pagare {T} o di produrre mana sufficiente.
-

Mareggiata

{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, ogniqualvolta un giocatore

TAPpa un'Isola per attingere mana, quel giocatore

aggiunge un {U} addizionale.

- L'abilità innescata ritardata si riferisce a qualsiasi terra con il tipo di terra Isola, non solo a quelle con il nome Isola.
 - L'effetto si applica anche se l'Isola in questione è entrata nel campo di battaglia dopo che la Mareggiata si è risolta.
-

Medicamento

{1}{W}

Istantaneo

Previene i prossimi 5 danni che verrebbero inflitti in

questo turno a un qualsiasi numero di bersagli, divisi a

tua scelta.

- Dividi gli effetti di prevenzione mentre lanci il Medicamento, non mentre si risolve. A ogni bersaglio deve essere assegnato almeno 1 "scudo" di prevenzione. Non puoi scegliere più di 5 bersagli e assegnare zero "scudi" a un bersaglio.
 - Se alcuni dei bersagli diventano illegali, la divisione originale degli effetti di prevenzione viene comunque applicata, ma gli effetti che sarebbero stati creati per i bersagli illegali semplicemente non vengono creati.
 - Se più fonti stanno per infliggere danno contemporaneamente a un bersaglio influenzato, quel bersaglio o il controllore di quel bersaglio sceglie il danno di quale fonte prevenire per ogni "scudo".
 - Se più effetti di sostituzione si applicano a un giocatore o a un permanente a cui viene inflitto danno, quel giocatore o il controllore di quel permanente sceglie l'ordine in cui applicarli, non il controllore della fonte del danno.
-

Millikin

{2}

Creatura Artefatto — Costrutto

0/1

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

- Se un effetto ti consente di guardare la prima carta del tuo grimorio in qualsiasi momento o di giocare con la prima carta del tuo grimorio rivelata e attivi l'abilità di mana di Millikin mentre lanci una magia, non puoi guardare la nuova carta in cima al tuo grimorio finché non hai finito di lanciare la magia. Lo stesso vale se attivi l'abilità di Millikin mentre stai attivando un'altra abilità.
-

Miniera di Diamanti

Terra

La Miniera di Diamanti entra nel campo di battaglia con tre segnalini estrazione su di essa.

{T}, Rimuovi un segnalino estrazione dalla Miniera di Diamanti: Aggiungi un mana di un qualsiasi colore. Se non ci sono segnalini estrazione sulla Miniera di Diamanti, sacrificala.

- Se l'ultimo segnalino estrazione viene rimosso dalla Miniera di Diamanti in qualche modo che non sia attivando la sua abilità, la Miniera di Diamanti non sarà sacrificata (e la sua abilità non può essere attivata).

Mitraglia

{1} {R}

Stregoneria

La Mitraglia infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

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

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.
- Puoi scegliere nuovi bersagli per un numero qualsiasi delle copie. Puoi effettuare scelte diverse per ogni copia.

Monastero Nantuko

Terra

{T}: Aggiungi {C}.

Soglia — {G}{W}: Il Monastero Nantuko diventa una creatura Monaco Insetto 4/4 verde e bianca con attacco improvviso fino alla fine del turno. È ancora una terra. Attiva solo se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Dopo che è diventato una creatura, il Monastero Nantuko ha comunque tutte le sue abilità.
- Dopo che hai attivato l'ultima abilità, è irrilevante ciò che accade al numero di carte nel tuo cimitero. Il Monastero Nantuko rimarrà una creatura in quel turno anche se quel numero scende al di sotto di sette.
- 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 ultimo turno. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura. In particolare, se il Monastero Nantuko diventa una creatura nel turno in cui è entrato nel campo di battaglia, non potrai TAPparlo per attingere mana.

Musa Eologena

{3}{W}

Creatura — Spirito

2/3

Volare

Le creature non possono attaccarti a meno che il loro controllore non paghi {2} per ogni creatura che controlla che ti sta attaccando.

- Le creature possono comunque attaccare i planeswalker che controlli senza che il loro controllore paghi un costo.

Nessuna Pietà

{2}{B}{B}

Incantesimo

Ogniqualevolta una creatura ti infligge danno, distruggila.

- L'abilità di Nessuna Pietà si innesca ogniqualvolta una qualsiasi creatura, incluse le creature che controlli, ti infligge danno, non solo danno da combattimento.

Nishoba Fantasma

{5}{G}{W}

Creatura — Spirito Bestia Felino

0/0

Travolgere

Il Nishoba Fantasma entra nel campo di battaglia con sette segnalini +1/+1.

Ogniqualevolta il Nishoba Fantasma infligge danno, guadagni altrettanti punti vita.

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

- Se al Nishoba Fantasma sta per essere inflitto danno da più fonti contemporaneamente (magari perché è stato bloccato da più creature), tutti quei danni vengono prevenuti e solo un segnalino +1/+1 viene rimosso.
 - Se il danno che sta per essere inflitto al Nishoba Fantasma non può essere prevenuto, il danno viene inflitto e un segnalino +1/+1 viene rimosso dal Nishoba Fantasma.
 - Se il Nishoba Fantasma non ha segnalini +1/+1 (ma è ancora sul campo di battaglia perché qualcos'altro ne sta aumentando la costituzione), il danno che gli sta per essere inflitto viene comunque prevenuto.
-

Nube di Spiritelli

{1}{U}

Creatura — Spiritello

1/1

Volare

Quando la Nube di Spiritelli entra nel campo di battaglia, STAPpa fino a due terre.

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

- Scegli quali terre STAPpare mentre l'abilità innescata si risolve. Non sono bersagliate e non devono necessariamente essere terre sotto il tuo controllo.

Opposizione

{2}{U}{U}

Incantesimo

TAPpa una creatura STAPpata che controlli: TAPpa un artefatto, una creatura o una terra bersaglio.

- Una volta che un giocatore ha dichiarato il lancio di una magia o l'attivazione di un'abilità, nessun giocatore può compiere altre azioni finché la magia o l'abilità non è stata pagata. In particolare, gli altri giocatori non possono cercare di TAPpare i permanenti di quel giocatore per impedirgli di pagare {T} o di produrre mana sufficiente.
- Per attivare l'abilità dell'Opposizione, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.

Oppressore Mistico

{2}{G}{W}

Creatura — Mistico Nomade Umano

3/3

Protezione dal nero

Soglia — Fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, l'Oppressore Mistico prende +3/+3 e ha volare.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto all'Oppressore Mistico può diventare letale se il numero di carte nel tuo cimitero scende al di sotto di sette.

Ordine // Caos

{3}{W}

Istantaneo

Esilia una creatura attaccante bersaglio.

//

Caos

{2}{R}

Istantaneo

Le creature non possono bloccare in questo turno.

- Il Caos impedirà a qualsiasi creatura di essere dichiarata bloccante in quel turno, incluse quelle che non erano sul campo di battaglia mentre il Caos si è risolto.

- Lanciare il Caos dopo la dichiarazione delle creature bloccanti non annullerà nessuno di quei blocchi.
-

Orso Mannaro

{1}{G}

Creatura — Druido Orso Umano

1/1

{T}: Aggiungi {G}.

Soglia — L'Orso Mannaro prende +3/+3 fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto all'Orso Mannaro può diventare letale se il numero di carte nel tuo cimitero scende al di sotto di sette.
-

Ovinizzare

{1}{U}

Istantaneo

Fino alla fine del turno, una creatura bersaglio perde tutte le abilità e ha forza e costituzione base 0/1.

- Ovinizzare sostituisce tutti gli effetti precedenti che impostano un valore specifico per la forza e la costituzione base della creatura. Qualsiasi effetto che imposta il valore della forza o della costituzione e che inizia a essere applicato dopo che Ovinizzare si è risolto sostituirà questo effetto.
 - Gli effetti che modificano la forza e/o la costituzione di una creatura senza impostarle a un valore specifico si applicheranno alla creatura indipendentemente da quando hanno avuto inizio. Lo stesso vale per i segnalini che modificano la forza e/o la costituzione della creatura.
 - Se la creatura influenzata guadagna un'abilità dopo che Ovinizzare si è risolto, manterrà quella abilità.
-

Ovinomante

{2}{U}

Creatura — Mago Umano

0/1

Quando l'Ovinomante entra nel campo di battaglia, sacrificalo a meno che tu non faccia tornare tre terre base che controlli in mano ai rispettivi proprietari.

{T}, Fai tornare l'Ovinomante in mano al suo proprietario: Distruggi una creatura bersaglio. Non può essere rigenerata. Il controllore di quella creatura crea una pedina creatura Pecora 0/1 verde.

- L'Ovinomante è un bersaglio legale per la sua stessa abilità. L'attivazione di quell'abilità farà tornare l'Ovinomante in mano al suo proprietario, quindi l'abilità avrà un bersaglio illegale. Non si risolverà e nessuno creerà una pedina Pecora.
-

Pashalik Mons

{2} {R}

Creatura Leggendaria — Guerriero Goblin

2/2

Ogniqualvolta Pashalik Mons o un altro Goblin che controlli muoiono, Pashalik Mons infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

{3} {R}, Sacrifica un Goblin: Crea due pedine creatura Goblin 1/1 rosse.

- Se Pashalik Mons e uno o più altri Goblin che controlli muoiono contemporaneamente, la sua abilità si innescherà per ognuna di quelle creature.
 - Puoi sacrificare Pashalik Mons per pagare il costo della sua ultima abilità.
-

Primarca Kavu

{3} {G}

Creatura — Kavu

3/3

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

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

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

- Per convocare una magia, puoi TAPpare qualsiasi creatura STAPpata che controlli, anche una che non controlli ininterrottamente dall'inizio del tuo ultimo turno.
 - Quando calcoli il costo totale di una magia, includi eventuali costi alternativi, costi addizionali o qualsiasi altro fattore che aumenti o diminuisca il costo per lanciare la magia. Convocazione si applica dopo che è stato calcolato il costo totale. Convocazione non cambia il costo di mana o il valore di mana di una magia.
 - Se una creatura che controlli ha un'abilità di mana con {T} nel costo, attivare quell'abilità mentre lanci una magia con convocazione farà in modo che la creatura sia TAPpata prima che tu paghi i costi della magia. Non potrai TAPparla di nuovo per utilizzare convocazione. Allo stesso modo, se sacrifichi una creatura per attivare un'abilità di mana mentre lanci una magia con convocazione, quella creatura non sarà sul campo di battaglia quando paghi i costi della magia, perciò non potrai TAPparla per utilizzare convocazione.
-

Profondità Oscure

Terra Neve Leggendaria

Le Profondità Oscure entrano nel campo di battaglia con dieci segnalini ghiaccio.

{3}: Rimuovi un segnalino ghiaccio dalle Profondità Oscure.

Quando non ci sono segnalini ghiaccio sulle Profondità Oscure, sacrificale. Se lo fai, crea Marit Lage, una pedina creatura leggendaria Avatar 20/20 nera con volare e indistruttibile.

- Le Profondità Oscure non hanno un'abilità di mana. Non TAPpano per attingere mana incolore.
- L'ultima abilità delle Profondità Oscure è un'abilità innescata dallo stato. Non si innescherà di nuovo mentre l'abilità è in pila, ma se l'abilità viene neutralizzata e le Profondità Oscure sono ancora sul campo di battaglia senza segnalini ghiaccio, si innescherà di nuovo immediatamente.
- Se le Profondità Oscure lasciano il campo di battaglia prima che la loro abilità innescata si risolva, non sarai in grado di sacrificarle, quindi non creerai Marit Lage.

Prospettore di Skirk
 {R}
 Creatura — Goblin
 1/1
 Sacrifica un Goblin: Aggiungi {R}.

- Puoi sacrificare qualsiasi Goblin che controlli per attivare l'abilità attivata del Prospettore di Skirk, incluso il Prospettore di Skirk stesso. Da notare che, dopo che hai sacrificato il Prospettore di Skirk, non potrai attivare di nuovo la sua abilità, perciò se vuoi sacrificare più Goblin includendo il Prospettore di Skirk per aggiungere mana, assicurati di sacrificare il Prospettore di Skirk per ultimo.

Prova di Resistenza
 {2}{W}{W}
 Incantesimo
 All'inizio del tuo mantenimento, se hai 50 o più punti vita, vinci la partita.

- L'abilità della Prova di Resistenza verificherà i tuoi punti vita all'inizio del tuo mantenimento, prima che qualsiasi giocatore abbia l'opportunità di compiere qualsiasi azione. Se in quel momento non hai 50 o più punti vita, l'abilità non si innescherà. Se si innesca, effettuerà di nuovo la verifica mentre tenta di risolverli. Se a quel punto i tuoi punti vita sono scesi al di sotto di 50, l'abilità non avrà alcun effetto.

Pugnale di Argento Vivo
 {1}{U}{R}
 Incantesimo — Aura
 Incanta creatura
 La creatura incantata ha "{T}: Questa creatura infligge 1 danno a un giocatore o a un planeswalker bersaglio. Peschi una carta".

- La creatura incantata è la fonte sia dell'abilità di danno che del danno che ne risulta, non il Pugnale di Argento Vivo.

Rabbia Imperitura

{2} {R}

Incantesimo — Aura

Incanta creatura

La creatura incantata prende +2/+2 e non può bloccare.

Quando la Rabbia Imperitura viene messa in un cimitero dal campo di battaglia, fai tornare la Rabbia Imperitura

in mano al suo proprietario.

- Se la creatura bersaglio è un bersaglio illegale nel momento in cui la Rabbia Imperitura tenta di risolversi, la magia non si risolve. La Rabbia Imperitura viene messa nel cimitero del suo proprietario dalla pila piuttosto che dal campo di battaglia, perciò la sua ultima abilità non si innescherà.

Raccogli Noci

{5} {G}

Creatura — Druido Umano

1/1

All'inizio del tuo mantenimento, puoi creare una pedina creatura Scoiattolo 1/1 verde.

Soglia — Tutti gli Scoiattoli prendono +2/+2 fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto agli Scoiattoli può diventare letale se il numero di carte nel tuo cimitero scende al di sotto di sette.

Radha, Erede di Keld

{R} {G}

Creatura Leggendaria — Guerriero Elfo

2/2

Ogniqualvolta Radha, Erede di Keld attacca, puoi

aggiungere {R} {R}.

{T}: Aggiungi {G}.

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

Radunarsi

{3} {W}

Istantaneo

Un giocatore bersaglio guadagna 2 punti vita per ogni creatura sul campo di battaglia.

- Per determinare quanti punti vita vengono guadagnati, conta il numero di creature mentre Radunarsi si risolve.
-

Remora Mistica

{U}

Incantesimo

Mantenimento cumulativo {1} (*All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino epoca su questo permanente, poi sacrificalo a meno che non paghi il suo costo di mantenimento per ogni segnalino epoca su di esso.*)

Ogniqualevolta un avversario lancia una magia non creatura, puoi pescare una carta a meno che quel giocatore non paghi {4}.

- Pagare un costo di mantenimento cumulativo è sempre facoltativo. Se non viene pagato, il permanente con il mantenimento cumulativo viene sacrificato. Non è possibile effettuare pagamenti parziali del costo totale del mantenimento cumulativo. Ad esempio, se la Remora Mistica ha tre segnalini epoca quando la sua abilità mantenimento cumulativo si innesca, ottiene un altro segnalino epoca e poi il suo controllore sceglie di pagare {4} o sacrificarla.

Restauratrice di Krosa

{2}{G}

Creatura — Druido Umano

1/2

{T}: STAPpa una terra bersaglio.

Soglia — {T}: STAPpa fino a tre terre bersaglio. Attiva solo se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Le abilità attivate della Restauratrice di Krosa non sono abilità di mana. Usano la pila e ad esse è possibile rispondere. In particolare, non possono essere attivate mentre lanci una magia o attivi un'altra abilità. Se vuoi usare la Restauratrice di Krosa per aggiungere abbastanza mana per pagare una magia o un'abilità, puoi TAPpare le terre che controlli, STAPparle con la Restauratrice di Krosa e TAPpare di nuovo le terre prima di iniziare a lanciare una magia o attivare un'abilità.

Ricerca Frenetica

{2}{U}

Istantaneo

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

- Scegli quali terre STAPpare mentre la Ricerca Frenetica si risolve. Non sono bersagliate e non devono necessariamente essere terre sotto il tuo controllo.
-

Riflessi Fulminei

{1}{R}

Incantesimo — Aura

Puoi lanciare i Riflessi Fulminei come se avessero lampo. Se sono stati lanciati in un momento in cui non poteva essere lanciata una stregoneria, il controllore del permanente che diventano lo sacrifica all'inizio della prossima sottofase di cancellazione.

Incanta creatura

La creatura incantata prende +1/+0 e ha attacco improvviso.

- Il sacrificio avviene solo se li lanci usando la loro stessa abilità. Se li lanci usando qualche altro effetto (ad esempio, se un altro effetto ti permette di lanciarli come se avessero lampo), allora non saranno sacrificati.

Rinnegato Goblin

{1}{B}

Creatura — Mercenario Goblin

2/1

Sacrifica un Goblin: Rigenera il Rinnegato Goblin. *(La prossima volta che questa creatura sta per essere distrutta, invece TAPPala, rimuovila dal combattimento e cura tutti i suoi danni.)*

- L'attivazione dell'abilità crea un effetto di sostituzione che agisce come uno scudo, sostituendosi alla prossima volta che il Rinnegato Goblin verrebbe distrutto in quel turno. Questo scudo funziona contro gli effetti che tentano di distruggere il Rinnegato Goblin o contro il danno letale che verrebbe inflitto al Rinnegato Goblin.
- Il Rinnegato Goblin può rigenerare anche se non è in combattimento, se è già TAPPato o se non ha danni.
- Puoi attivare l'abilità di rigenerazione anche se il Rinnegato Goblin non rischia di essere distrutto. A volte c'è bisogno di sacrificare Goblin. Lo capiamo.

Rith, il Risvegliatore

{3}{R}{G}{W}

Creatura Legendaria — Drago

6/6

Volare

Ogniqualevolta Rith, il Risvegliatore infligge danno da combattimento a un giocatore, puoi pagare {2}{G}. Se lo fai, scegli un colore, poi crea una pedina creatura Saprolingio 1/1 verde per ogni permanente di quel colore.

- Scegli se pagare {2}{G} mentre l'abilità di Rith si risolve. Dopo che hai preso quella decisione, nessun giocatore può compiere azioni finché non vengono creati i Saprolingi (se hai pagato) e l'abilità non ha terminato di risolversi.

Ritorno Terrificante

{2}{B}{B}

Stregoneria

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

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

- 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.
-

Rivolta di Urborg

{4}{B}

Stregoneria

Riprendi in mano fino a due carte creatura bersaglio dal tuo cimitero.

Pesca una carta.

- Puoi lanciare la Rivolta di Urborg senza bersagli se vuoi solo pescare una carta.
 - Se hai scelto almeno un bersaglio e tutti i bersagli sono illegali mentre la Rivolta di Urborg tenta di risolversi, la magia non si risolverà e tu non pescherai una carta.
-

Rotazione del Raccolto

{G}

Istantaneo

Come costo aggiuntivo per lanciare questa magia, sacrifica una terra.

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

- Non puoi lanciare la Rotazione del Raccolto senza sacrificare una terra e non puoi sacrificare terre aggiuntive.
-

Sacramento Divino

{1}{W}{W}

Incantesimo

Le creature bianche prendono +1/+1.

Soglia — Le creature bianche prendono un +1/+1 aggiuntivo fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alle creature bianche che controlli potrebbe diventare letale se il numero di carte nel tuo cimitero scende al di sotto di sette o se il Sacramento Divino lascia il campo di battaglia.
-

Sapere della Natura

{1}{G}

Stregoneria

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

- Puoi trovare una Foresta base o qualsiasi carta terra con il tipo di terra Foresta.
-

Schioccare

{1}{U}

Istantaneo

Fai tornare una creatura bersaglio in mano al suo proprietario. STAPpa fino a due terre.

- Scegli quali terre STAPpare mentre la magia si risolve. Non sono bersagliate e non devono necessariamente essere terre sotto il tuo controllo.
-

Sciacallo della Battaglia

{3}{G}{G}

Creatura — Centauro

3/3

Soglia — Metti tre carte dal tuo cimitero in fondo al tuo grimorio: Lo Sciacallo della Battaglia prende +3/+3 fino alla fine del turno. Attiva solo una volta per turno e solo se ci sono sette o più carte nel tuo cimitero.

- Verifica il numero di carte nel tuo cimitero prima di attivare l'abilità. Se l'attivazione dell'abilità fa scendere quel numero al di sotto di sette, l'abilità si risolve comunque come di consueto.
-

Sentinella Vigile

{1}{W}{W}

Creatura — Nomade Umano

2/2

Soglia — Fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, la Sentinella Vigile prende +1/+1 e ha "{T}": Una creatura attaccante o bloccante bersaglio prende +3/+3 fino alla fine del turno".

- Dopo che hai attivato l'abilità che la Sentinella Vigile fornisce a se stessa, è irrilevante ciò che accade al numero di carte nel tuo cimitero. L'abilità si risolverà comunque anche se quel numero scende al di sotto di sette in risposta.
 - Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto alla Sentinella Vigile può diventare letale se il numero di carte nel tuo cimitero scende al di sotto di sette.
-

Sfera Smorzante

{2}

Artefatto

Se una terra viene TAPPata per attingere due o più mana, produce {C} invece di qualsiasi altro tipo e ammontare.

Ogni magia lanciata da un giocatore costa {1} in più per essere lanciata per ogni altra magia che quel giocatore ha lanciato in questo turno.

- Se più effetti di sostituzione modificherebbero il mana prodotto da un'abilità che controlli, scegli quale effetto applicare. Dopodiché, stabilisci se gli altri effetti sono applicabili. Un effetto di sostituzione non può essere applicato allo stesso evento per più di una volta.
- La seconda abilità della Sfera Smorzante considera le magie che sono state lanciate durante un turno anche se la Sfera Smorzante non era sul campo di battaglia quando sono state lanciate. Ad esempio, se la Sfera Smorzante stessa è la terza magia che lanci in un turno, la magia successiva che lanci costa {3} in più per essere lanciata.
- 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.

Sfinge Vessatrice

{1} {U} {U}

Creatura — Sfinge

4/4

Volare

Mantenimento cumulativo—Scarta una carta. *(All'inizio del tuo mantenimento, metti un segnalino epoca su questo permanente, poi sacrificalo a meno che non paghi il suo costo di mantenimento per ogni segnalino epoca su di esso.)*

Quando la Sfinge Vessatrice muore, pesca una carta per ogni segnalino epoca presente su di essa.

- Pagare un costo di mantenimento cumulativo è sempre facoltativo. Se non viene pagato, il permanente con il mantenimento cumulativo viene sacrificato. Non è possibile effettuare pagamenti parziali del costo totale del mantenimento cumulativo. Ad esempio, se la Sfinge Vessatrice ha tre segnalini epoca quando la sua abilità mantenimento cumulativo si innesca, ottiene un altro segnalino epoca e poi il suo controllore sceglie se scartare quattro carte o sacrificarla.

Spazio Angusto

{3}

Artefatto

Non più di due creature ti possono attaccare in ogni combattimento.

- I tuoi avversari possono comunque attaccare i planeswalker che controlli con un qualsiasi numero di creature in ogni combattimento.
-

Spinta Primeva

{2} {G}

Istantaneo

Una creatura bersaglio prende +4/+4 fino alla fine del turno.

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

Quando cicli la Spinta Primeva, puoi far prendere +1/+1 a una creatura bersaglio fino alla fine del turno.

- Puoi ciclare questa carta anche se non esistono bersagli legali per l'abilità innescata.
- 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.

Spiritivendolo

{3} {B} {G}

Creatura — Bestia

6/6

Ogniqualevolta lo Spiritivendolo infligge danno a una creatura, metti un segnalino +1/+1 sullo Spiritivendolo.

{B}: Rigenera lo Spiritivendolo.

{G}: Lo Spiritivendolo diventa di un colore a tua scelta fino alla fine del turno.

- L'ultima abilità dello Spiritivendolo lo fa diventare solo del colore scelto. Non avrà più i colori che aveva prima.
- L'attivazione dell'abilità crea un effetto di sostituzione che agisce come uno scudo, sostituendosi alla prossima volta che lo Spiritivendolo verrebbe distrutto in quel turno. Questo scudo funziona contro gli effetti che tentano di distruggere lo Spiritivendolo o il danno letale che verrebbe inflitto allo Spiritivendolo.
- Lo Spiritivendolo può rigenerare anche se non è in combattimento, se è già TAPPato o se non ha danni.
- Puoi attivare l'abilità di rigenerazione anche se lo Spiritivendolo non rischia di essere distrutto.

Spirito Guida degli Elfi

{2} {G}

Creatura — Spirito Elfo

2/2

Esilia lo Spirito Guida degli Elfi dalla tua mano:

Aggiungi {G}.

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

Stiramento Temporale

{8}{U}{U}

Stregoneria

Un giocatore bersaglio gioca due turni extra dopo questo.

- Se più effetti di “turno extra” si risolvono nello stesso turno, vengono giocati in ordine inverso rispetto a quello in cui si sono risolti gli effetti. In altre parole, il turno extra creato più di recente viene giocato per primo.

Stormo Fantasma

{3}{W}{W}

Creatura — Spirito Soldato Uccello

0/0

Volare

Lo Stormo Fantasma entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.

Se sta per essere inflitto danno allo Stormo Fantasma, preveni quel danno. Rimuovi un segnalino +1/+1 dallo Stormo Fantasma.

- Se allo Stormo Fantasma sta per essere inflitto danno da più fonti contemporaneamente (magari perché è stato bloccato da più creature), tutti quei danni vengono prevenuti e solo un segnalino +1/+1 viene rimosso.
- Se il danno che sta per essere inflitto allo Stormo Fantasma non può essere prevenuto, il danno viene inflitto e un segnalino +1/+1 viene rimosso dallo Stormo Fantasma.
- Se lo Stormo Fantasma non ha segnalini +1/+1 (ma è ancora sul campo di battaglia perché qualcos'altro ne sta aumentando la costituzione), il danno che gli sta per essere inflitto viene comunque prevenuto.

Strappacarne

{1}{B}

Creatura — Orrore Phyrexiano

4/4

Ogniqualevolta lo Strappacarne infligge danno a una creatura o a un avversario, lo Strappacarne ti infligge altrettanti danni.

- L'abilità dello Strappacarne si innesca ogniqualvolta infligge un qualsiasi danno a una creatura o a un avversario, non solo danno da combattimento.

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 esiliala.)*

- 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.

Strolaga dal Becco Seghettato

{2}{W}{U}

Creatura — Uccello

2/2

Volare

Quando la Strolaga dal Becco Seghettato entra nel campo di battaglia, fai tornare una creatura bianca o blu che controlli in mano al suo proprietario.

Quando la Strolaga dal Becco Seghettato entra nel campo di battaglia, pesca due carte, poi metti due carte dalla tua mano in fondo al tuo grimorio.

- Scegli quale creatura bianca o blu che controlli far tornare in mano al suo proprietario mentre si risolve la prima abilità innescata. Quella creatura non viene bersagliata dall'abilità. Puoi scegliere anche la Strolaga dal Becco Seghettato stessa. Se la Strolaga dal Becco Seghettato è l'unica creatura bianca o blu che controlli in quel momento, devi farla tornare in mano al suo proprietario.

Svuotare i Cunicoli

{3}{R}

Stregoneria

Crea due pedine creatura Goblin 1/1 rosse.

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

- Le copie vengono messe direttamente in pila. Non vengono lanciate e non verranno considerate da altre magie con tempesta lanciate più avanti nel turno.
- Le magie lanciate da zone diverse dalla mano di un giocatore e le magie che sono state neutralizzate vengono considerate dall'abilità tempesta.
- Una copia di una magia può essere neutralizzata come qualsiasi altra magia, ma deve essere neutralizzata separatamente. Neutralizzare una magia con tempesta non influenza le copie.
- L'abilità innescata che crea le copie può essere essa stessa neutralizzata da qualsiasi cosa in grado di neutralizzare un'abilità innescata. Se viene neutralizzata, non verrà messa alcuna copia in pila.

Terrivoro

{1}{G}{G}

Creatura — Lhurgoyf

/

Travolgere

La forza e la costituzione del Terrivoro sono pari al numero di carte terra in tutti i cimiteri.

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

Triskelion

{6}

Creatura Artefatto — Costrutto

1/1

Il Triskelion entra nel campo di battaglia con tre segnalini +1/+1.

Rimuovi un segnalino +1/+1 dal Triskelion: Infligge 1 danno a un qualsiasi bersaglio.

- Se attivi l'abilità di un Triskelion attaccante o bloccante durante la sottofase di dichiarazione delle creature bloccanti, come risultato infliggerà meno danni da combattimento. Se aspetti fino alla sottofase di danno da combattimento, ma al Triskelion è già stato inflitto danno letale, sarà distrutto prima che tu abbia la possibilità di attivare la sua abilità.
- Se il Triskelion ha del danno su di sé, attivare la sua abilità può far diventare letale quel danno. Per esempio, diciamo che a un Triskelion con due segnalini +1/+1 sono stati inflitti 2 danni in precedenza nel turno. Se attivi la sua abilità rimuovendo un segnalino +1/+1 da esso, ora ha costituzione 2 e viene distrutto come azione di stato. Non sarai in grado di rimuovere l'altro segnalino +1/+1 per attivare di nuovo la sua abilità. La prima attivazione dell'abilità si risolverà comunque.

Tuono di Orim

{2} {W}

Istantaneo

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

Distruggi un artefatto o un incantesimo bersaglio. Se questa magia è stata potenziata, infligge a una creatura bersaglio danno pari al valore di mana di quel permanente.

- Se viene potenziato, il Tuono di Orim è la fonte del danno inflitto alla creatura bersaglio, non l'artefatto o l'incantesimo.
- Se il Tuono di Orim viene potenziato, ma l'artefatto o l'incantesimo è un bersaglio illegale mentre il Tuono di Orim tenta di risolversi, il Tuono di Orim non sarà in grado di determinare il valore di mana dell'artefatto o dell'incantesimo. Nessun danno verrà inflitto alla creatura bersaglio, anche se è ancora un bersaglio legale. Se solo la creatura è diventata un bersaglio illegale, l'artefatto o l'incantesimo viene comunque distrutto. (Se entrambi i bersagli diventano illegali, il Tuono di Orim non si risolverà.)

Ultracorporo

{2} {B} {B}

Creatura — Servitore Phyrexiano

2/2

Quando l'Ultracorporo entra nel campo di battaglia, esiliato a meno che non scarti una carta creatura.

Quando l'Ultracorporo muore, esiliato e rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero.

- Scegli se scartare una carta o meno mentre l'abilità entra-in-campo si risolve.
- Anche se puoi scegliere lo stesso Ultracorporo come bersaglio della sua ultima abilità, verrà esiliato prima di poter essere rimesso sul campo di battaglia.

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 aggiuntivi. Se la carta ha dei costi aggiuntivi 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 Auro e gli Equipaggiamenti a lui assegnati, non solo le Auro 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 Auro 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.

Vita // Morte

{G}

Stregoneria

Tutte le terre che controlli diventano creature 1/1 fino alla fine del turno. Sono ancora terre.

//

Morte

{1}{B}

Stregoneria

Rimetti sul campo di battaglia una carta creatura bersaglio dal tuo cimitero. Perdi punti vita pari al suo valore di mana.

- Una terra che diventa una creatura mantiene qualsiasi altro supertipo, tipo di carta, sottotipo e abilità che aveva.
- 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 ultimo turno. Non ha importanza per quanto tempo quel permanente è stato una creatura. In particolare, se una terra diventa una creatura nel turno in cui è entrata nel campo di battaglia, non potrai TAPparla per attingere mana.
- Se la carta rimessa sul campo di battaglia dalla Morte ha {X} nel costo di mana, X viene considerato 0.

Voltafaccia

{2}{U}{U}

Istantaneo

Scegli artefatto, creatura o terra. TAPpa tutti i permanenti STAPpati del tipo scelto controllati da un giocatore bersaglio oppure STAPpa tutti i permanenti TAPpati di quel tipo controllati da quel giocatore.

- Decidi durante la risoluzione se TAPpare o STAPpare e quale tipo di permanente influenzare.

Yawgmoth, Medico Thran

{2}{B}{B}

Creatura Legendaria — Chierico Umano

2/4

Protezione dagli Umani

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

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

- Se un permanente ha dei segnalini +1/+1 e dei segnalini -1/-1, questi vengono rimossi a coppie come azione di stato finché sul permanente rimarrà un solo tipo di segnalino.

- Per proliferare, puoi scegliere qualsiasi permanente che abbia un segnalino, compresi quelli controllati dagli avversari. Non puoi scegliere carte in alcuna zona diversa dal campo di battaglia, neppure se hanno dei segnalini.
- Non devi scegliere tutti i permanenti o giocatori che hanno un segnalino, ma solo quelli a cui vuoi aggiungere un altro segnalino. Poiché “un qualsiasi numero” comprende lo zero, puoi non scegliere alcun permanente e puoi non scegliere alcun giocatore.
- I giocatori possono rispondere a una magia o 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.

Zelota Mistico

{3}{W}

Creatura — Mistico Nomade Umano

2/4

Soglia — Fintanto che ci sono sette o più carte nel tuo cimitero, lo Zelota Mistico prende +1/+1 e ha volare.

- Poiché il danno rimane su una creatura finché non viene rimosso alla fine del turno, il danno non letale inflitto allo Zelota Mistico può diventare letale se il numero di carte nel tuo cimitero scende al di sotto di sette.

Zur l’Incantatore

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

Creatura Leggendaria — Mago Umano

1/4

Volare

Ogniqualvolta Zur l’Incantatore attacca, puoi passare in rassegna il tuo grimorio per una carta incantesimo con valore di mana pari o inferiore a 3, metterla sul campo di battaglia, poi rimescolare.

- Se metti sul campo di battaglia una carta Aura con l’abilità di Zur, scegli cosa incanta mentre entra nel campo di battaglia. Un’Aura messa sul campo di battaglia in questo modo non bersaglia niente (quindi potrebbe essere assegnata al permanente di un avversario con anti-malocchio, ad esempio), ma l’abilità incantare dell’Aura limita le carte alle quali può essere assegnata. Se l’Aura non può essere legalmente assegnata ad alcuna carta, rimane nel tuo grimorio.